

# Лаомикон

Quod habie non est, id cras erit

5

## АНОНСЫ

### С МЕСТА ПРОИСШЕСТВИЯ

...Говорят, что неприятности не ходят по одиночке, ибо большая фантазия ДМа порождает их прямо обоймами...

Стр. 1-10

### ИНТЕРВЬЮ С...

Очная ставка. Злобный Сказочник и Фредерик.

Стр. 2-3

### МЕНЕСТРЕЛЬНИК

...у нас в гостях ансамбль «Табуретки» в лице скиминка Мерко Ланкина и хоббита Поллина Кастролькинса...

Стр. 4-5

### ОЧУМЕВШИЕ РУЧКИ

Однажды вместе с чаром игрок прислал мне джэпег. Довольно-таки забавный джэпег...

Стр. 8-9

### ЗВЕРИНЕЦ

Хочешь узнать про Ужас Пустыни? Прото, что держит в страхе несколько орочих племён?

Стр. 11-12

ДОРОГА СВОЗЬ МИРЫ  
RTTW.ROLEPLAY.RU

свой внешний вид, но в целом это всё тот же Лаомикон! И с вами всё та же я ваш главВРЕД :)

А по сему торжественно объявляю открытие нового сезона! Замечательно, когда 2005ый год начинается 5-ого выпуска Лаомикона! Праздничный номер, можно сказать!

Приятного вам прочтения!

С уважением, Almagama ([almagama@inbox.ru](mailto:almagama@inbox.ru))

## С МЕСТА ПРОИСШЕСТВИЯ

### ЗАГОВОР (ЛОРИЯ). ДМ ALMAGAMA

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

Место: Окрестности столицы

Погода: тепло, сухо

Адрес ДМа: [almagama@inbox.ru](mailto:almagama@inbox.ru)

Говорят, что не приятности не ходят по одиночке, ибо большая фантазия ДМа порождает их прямо обоймами.

Это и прочувствовали на себе приключенцы, волей случая оказавшиеся в преддверье Великого Праздника в совсем не праздничном положении. Каждому своё, как говорится... Кто-то бродил с голодным дракончиком по закоулкам туннеля, кто-то отсиживался в странной камере, в которой в любой момент могла провалиться любая ячейка пола, а кто-то... ел-пил в селении хоббитов!

Но всем им опять-таки было суждено встретиться. И, надо сказать, в весьма странном месте огромном зале с уймой дверей и стеклянным полом под которым кипела какая-то жидкость. Часть дверей являлась всего лишь нишами, но партия плюнула на головоломку с подсветкой пола и решила ретироваться.

Прямо-таки хорошей традицией становится факт наличия злобных орков каждый раз, когда партия увиливает от мозговой деятельности :) Но с орками разобрались быстро, благо под руку (а вернее в руку) одному приключеннцу попал незатливый артефакт. Выбравшись из сырого подземелья, опять-таки забив на ДМовскую головоломку и чудом спасвшись из ловушки, партия оказалась... в курятнике!

И надо ж было кому-то догадаться сделать выход из подземелья прямо в одном из сараичиков на постоялом дворе близ столицы! Хороши же ощущения злой, промёрзший, уставший и голодный, вылезаешь на свет... а кругом перья, солома, кучки помёта, куры кудахчут и...



сидит некий демон, поджидает запоздавших приключенцев. Почитав нотации и дав распоряжения, демон испарился, а партия двинула в «гостиницу» постоялого двора.

Некоторых, правда, занесло совсем не в ту степь, результатом чего было банальное окаманивание, езда на осле, брожение по ночному полю за мерцающим огоньком, встреча с милой дамой и новая задача! А вернее, нездача охранять молодого наследника внука императора, мальчика лет 5и. Оказывается, пока приключенцы ходили-бродили, в замке произошёл переворот сына императора убили, его жену отравили, сам император сошёл с ума и всем теперь управляет странный начальник стражи эльф с зелёными волосами. Хорошо картинка. Да ёшё и Неора во всём этом обвинили...

Именно такие вести принёс поутру ограбленный отшепенец, который не пожелал со всеми вместе спать в гостинице :)

У остальных приключенцев, правда, ночка тоже выдалась славная.

С учётом того, что все на постоялом дворе были какими-то уродцами, проходимцами, головорезами и тэпэ, партия старательно ожидала ночного визита с последующим ограблением. Продежурили всю ночь, а в итоге ничего не случилось! Вернее случилось... Когда партийцы спустились в общий зал, чтобы поесть, они увидели, что все, кто находился на первом этаже, ровнянько так, штабелями лежат во дворе без признаков жизни. В ушах у них запеклась кровь... На кухне та же картина была с крысами — примерно сотня крыс была выложена линеекой с кровоточащими ушками. Спасти удалось только одному громиле, но ценой потери речи и зрения глаза были выжжены, а язык отрезан...

Хорошее начало хорошего дня...

И партия, немного повыясняв на



нервной почве отношения, отправилась к ученику Неора магу Скиву, живущему недалеко от столицы. Думали, что будет просто забрать Скива, пойти с ним в столицу, найти Неора и эльфа, надавать эльфу по черепу, а Неору отдать свиток Вуя-ля! Наследник возвращается домой в целости и сохранности, приключенцы осыпаны золотом, все танцуют и поют начинается Великий Праздник!

А вот и не получилось! Скив оказался из упрямых! До этого момента он так и не пустил приключенцев в свой домик и те ведут пока переговоры через дверь ©

**Подготовила Альмагама**  
([almagama@inbox.ru](mailto:almagama@inbox.ru))



## Группа «Скитальцы»

**День:** 19 число месяца Лайтблейда 325 года от ВБМ

**Время:** Рассветный час

**Место:** баронство Муден, уезд Одного яблока, близ какого-то города.

**День пути:** 8

### Кратко в предыдущих сериях:

Четверо начинающих приключенцев подряжаются на непыльную работенку отыскать пропавшую дочурку знатного купца эльврина, которая по непроверенным данным, скорее всего, была похищена злобным (тоже по непроверенным данным) обладателем Песчаного замка в Саги. По пути из Сора в Ардону, где небольшой отряд ожидал караван со всевозможными товарами, который должен был направиться под их предводительством в пустыню и обеспечить безопасность и скрытность, четверка успела натерпеться всякой несчастья от странных обитателей заброшенной таверны и распрощаться с паладином Лайтблейда, коий, ожив сверхъестественным образом, сообщил, что ему нужно срочно отлучится по божественным делам. Вскоре, в небольшой деревушке скончались от странной заразы еще двое членов отряда. Оставшемуся и чудом выжившему магу по имени Даргел пришлось бы довольно туго, если бы его не поддержали вновь обретенные спутники: задумчивый хоббит Стэнли (который успел вылечить мага) и храбрый воин Фрай (за которого было уплачено целых 3 золотых, которые он был должен здешнему лекарю).

Добравшись до Ардона, троица познакомилась с отрядом сопровождения, обеспечивающим прикрытие и защиту каравана. В качестве командира охранников был выбран всеобщим голосованием некий человек по имени Грин. С первых же минут вся компания раскололась на два лагеря, по одну сторону оказался замкнувшийся в себе от пережитых несчастий Даргел и с другой стороны все остальные, которым было не понять его горя.

Дорога до Сгоедара города, за которым начиналась бескрайние пепельные просторы Долины Скорби, прошла с многочисленными приключениями. Сначала каравану пришлось столкнуться к отрядом цивилизованных гоблинов и прожить

тревожную ночь в постоянном ожидании нападения, при этом с тоской наблюшая как в соседнем лагере гоблины хлещут вино кувшинами и распеваю песни.

Далее на пути возникла самая заурядная придорожная таверна, в которой отряду пришлось пережить самую кошмарную в их совместной жизни ночку и сразиться с опасным оборотнем, принимающим различные формы. Ближе к утру таверну согляди, но хозяина так и не поймали истекаемый кровью он успел исчезнуть до того, как ему был нанесен последний, решающий удар. В ту ночь исчезла из отряда воительница Ринн, о ее дальнейшей судьбе так ничего больше и не было известно, зато каравану посчастливилось спастись из подвала двух девушек (там еще была толпа опоюшедших женщин, но они были выведены кем-то во время передышки через потайной ход скорее всего все те же оборотнем) которые решили продолжить свое путешествие с караваном до ближайшего города. Одна из них, Тимира, согласилась остаться в отряде, в то время как Бразн осталась в небольшом городке Новый Китиш, где каравану пришлось пообщаться с местными властями из-за своих длинных языков и последних неблагоприятных событий в городе, связанных с перевертышем, группу допросили с пристрастием по поводу оборотня, и даже посетили место происшествия, но так ничего не обнаружив, отпустили караван дальше.

### Что нового:

Следующая остановка случилась при встрече с местными «блюстителями порядка» не имеющие законного основания «блюсти» этот самый порядок и взимавших денег с проезжающих караванов. Все обошлось благополучно, караван даже заехал в форт наемников и продал там часть товара, получив взамен бесплатныйnochleg и так необходимые ему деньги, которые с катастрофической скоростью привыкли испаряться на всякие мелочи, подобно ночлегу и пропитанию. К сожалению, именно здесь, когда Грину удалось случайно обнаружить зацепку в поисках пропавшей девушки, часть отряда решила остаться в форте и продолжить свою жизнь в качестве вольных наемников, тем самым поставив выполнение миссии под угрозу. Последний участник, Даргел, которому непосредственно давали задание найти дочь купца, отошел от дел и передал все сохраненные им контракты на руки отряду. Следующим утром было собрано экстренное совещание, на котором решили продолжить поиски, заключили новый контракт между собой и выяснили все отношения между командиром-подчиненным. Поредевший, но зато связанный более крепкими дружескими и доверительными отношениями, отряд отправился в сторону Сгоедара, догонять магессу Цессию, которая обладала информацией по поводу местонахождения (или что-то около того) пропавшей эльвринки.

Повстречавшись в Сгоедаре с Цессией, отряд получил себе в помощь трех отменных телохранителей: неразговорчивого и хмурого жреца Кролма, огромного полуорка с внушительными физическими данными и не менее внушительным оружием и хорошо сложенную амазонку с вытекающими и втекающими отсюда последствиями. Тем же днем Грину пришлось иметь неприятный разговор с Цессией после которого он понял, что не все женщины бывают одновременно красивы и добры. На проверку Цессия оказалась намного циничнее и невежественнее чем при первой встрече. Впрочем, плохое настроение вскоре выветрилось, а впереди лежали унылые земли баронства Муден пустыня Саги.

В небольшой орочьей деревушке «Малая земля» отряду не повезло в полном смысле этого слова. Проторчав целый час ночью в гостях у орка Шуфтхи, которого посоветовал Брольфу один человек из форта, делегация ушла ни с чем, забыв в самом прямом смысле слова спросить все то, что они собирались

# ИНТЕРВЬЮ С...

**Очная ставка Злобный Сказочник и Фредерик**

Автор: Бер ([e-beer@mail.ru](mailto:e-beer@mail.ru))

Дорогие друзья, сегодня в нашей Башне Вопросов появилось двое новых отвечальщиков: это всем известный Манчкин Фредерик (Ф), известный своей ненавистью к пустым разговорам, и, наоборот, любитель звона клинков. Ну а Злобного (З), я думаю, Вам представлять нет смысла, он и так известен (в первую очередь слабостью к слабому полу - шутка). Сегодня я, Бер (Б), задам им несколько неподражательных (с моей точки зрения) вопросов.

**Б: Здравствуйте, уважаемые!**

**З:** И тебе того же, коли не шутишь. Злобным называли (другие слова пожалуй отпуши), но вот чтобы уважаемым...

**Ф:** Приветству! Да прибудет с вами Кролм! Вот только тезис насчитывает разговоров и клинков не совсем верен. Волею всемогущего... Кнайта и, конечно же, Кролма, я, жрец Кролма, не причинил вреда еще ни одному живому существу на просторах Ламса. Но это отдельная, хоть и печальная, история.

**Б: Итак, первый вопрос, традиционный: Расскажите, что, и как давно, привело Вас в Мир Мин Акрона - как вы оказались на его бескрайних просторах?**

**З:** Мое попадалово (иначе не скажешь) на просторы Мин Акрона совпало с началом моих ролевых походений. Сентябрь 2001 года. Университет. Делать особо нечего (и не хочется). Чтобы не помереть со скуки, решил отыскать на просторах рунета РВеМ игру какую-нибудь (о них прослыпал от старшего брата: Jeff, привет!). Нечаянно набрел на Дорогу Сквозь Мирь (а ведь искал игру типа Galaxy). Почитал немного, поскреб затылок и понял, что это мое.

**Ф:** В этот проект я был привлечен Тощкой в самом его начале. Мы с Тошечкой играли в одной группе на СЗЭ, и, когда она объявила о создании своего проекта, я не утерпел, вступил в самую первую группу, хотя и с нескольким опозданием, вызванным генерацией перса.

**Б: Что Вас привлекает в проекте Дорога Сквозь Мирь?**

**З:** Во-первых, это первый ролевой РВеМ проект, который я увидел. Во-вторых, тут всегда царила дружеская атмосфера. Здесь я приобрел новых друзей (надеюсь, они обо мне такого же мнения), так что о том, чтобы уйти, я подумывал, пожалуй, один единственный раз. И то по серьезной причине, о которой распространяться не буду.

**Ф:** Прежде всего именно то, чего не хватает другим РВЕМ-проектам - динамичностью развития, постоянным обновлением. Очень приятно, что Тощка заботится о проекте, а, следовательно, о его игроах и мастерах. Постоянные обновления и корректировки хоумрулов не дают игрокам заснуть, вовремя отсеиваются спящие.

**Б: Скажите, что бы вы хотели изменить или улучшить в этом проекте?**

**З:** Не надо ничего менять. Лучше вложить все силы в его развитие.

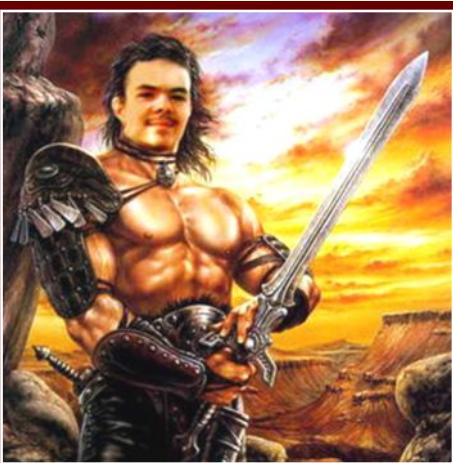
**Ф:** ИМХО, всё хорошо. Держать в том же духе!

**Б: Скажите, по-моему, в такие игры, как текстовая игра по почте, может играть лишь человек с богатой фантазией и умением писать. Соответственно встает вопрос: не пробовали ли вы писать, скажем так, что-то по серьезнее ходов? Я имею ввиду прозу или стихи. И что именно.**

**З:** Я писал еще до прихода в ролевые игры. Обычные рассказы. Ничего особенного. Поззией тоже увлекался (ну да это свойственно чуть ли не каждому). На данный момент просто времени не хватает, а то, я уверен, писал бы и дальше.

**Ф:** Как говорят, каждый человек когда-нибудь пишет стихи. И иногда у него хватает ума их не показывать. :) Я промышляю тем, что пишу тексты для местных костромских рок-групп, а на тексты они пишут музыку,





хотя это всё неправильно. Иногда молитвы к Кролму на ДСМ и к Року на СЗЭ обращают в виде стихов. За это добрые ДМы швыряются экспой. :)

**Б: Расскажите о ваших любимых книгах и авторах.**

3: Профессор и его Властелин колец, Асприн с его Мифами, Пратчетт со своим Плоским миром, Лукьяненко (Рыцари сорока островов, Мальчик и Тыма, Дозоры), Стивен Кинг и его мир Темной башни. Пожалуй, все самое близкое моему сердцу я перечислил.

Ф: Своим любимым писателем я всегда, наверное, буду считать Толкиена. Это без комментариев. Насчёт фэнтези: времени читать у меня мало, так как домучиваюсь последний год в классической гимназии, параллельно получив музыкальное образование и знание двух иностранных языков. Но пробовал увлекаться Перумовым, прочёл всего, но эта мыльная опера с Фессом начинает раздражать. Это не только мое мнение. А вообще, я интересуюсь историей. Из всей этой я люблю страны Северной и Западной Европы в раннее средневековье и Вторую Мировую войну, а из Отечественной - начало XX века, биографию Николая II.

**Б: Как вы считаете, что все-таки интереснее: быть игроком или ведущим?**

3: И то, и другое занятие обладает своим собственным характером, откуда получает выход разный по природе интереса. Во как!

Ф: Я считаю, это невозможно сравнивать. Однаково интересно и играть в интересный квест и водить команду по твоим правилам, как тебе нравится, и нравится игрокам. Хотя быть мастером сложнее.

**Б: В чем для Вас основная сложность в работе ведущего игрока?**

3: Подготовка к сессии (не студенческой). Видите ли, я лентяй. И порой так тяжко готовиться к игре. А РВЕМ тем и хороши, что подготовкой можно пренебречь.

Ф: ИМХО, мастер должен для каждого игрока найти свой подход, позволить ему играть так, как тому хочется, чтобы, вместе с тем, не нарушались общие концепции игры. К тому же постоянные правила, карточки... Бrr! :) Я ведь сам-то узнал, что такое ПыХа только через полгода игры. :) Но теперь я образованный манччикин. ☺

**Б: В чем интерес?**

3: Сложный вопрос. Я пью пиво, смакуя каждый глоток. Отчего и почему? Не знаю, вкус у него хороший. То же наверное и с работой ведущего (весь интерес в самом процессе).

Ф: Ведущий - бог. Он творит свой мир, распоряжается судьбами игроков и НПСов, творит в мире то, что хочет, и с наслаждением наблюдает за творением рук своих. Разве это не счастье?

**Б: Какой ведущий по вашему мнению был бы идеальным?**

3: Мне не хотелось бы создавать идеал. Тем более, у каждого он различен. Но мне очень нравится, как ведущий, наш многоуважаемый Фед (Холус по совместительству).

Ф: Добрый, щедрый, весёлый, активный, интересный человек с интересными идеями. Отзывчивый и общительный. И всё в меру. ☺

**Б: Что бы вы посоветовали начинающим игрокам?**

3: Не втягиваться. Шучу. Просто играть. Все остальное придет с опытом.

Ф: Стارаться, интересоваться и быть побойче и понагае. Одним словом, поманччикистее. Правда, есть неприятные последствия - ДМы могут кирпичом стукнуть. :) но разве настоящему манччику это страшно? ;)

**Б: И, наконец, вопрос последний, традиционный: что бы вы хотели пожелать читателям Лаомикона?**

3: Воспользуясь моментом. Народ, читайте Лаомикон.

Ф: Удачи и успехов во всём!

спросить и засыпав орка совершенно бессмысличными и ненужными вопросами. Не повезло и троице телохранителей, которые постучавшись в полночь к, видимо, знатному в этой деревне орку, занимающемуся разведением верблюдов, ответили грубостью на грубость и чуть не вломились в его дом только потому, что их «вежливо» отбили. Троица так и не смогла понять, почему их, вполне цивилизованных существ не пустили в гости в два часа ночи?

Впрочем, так или иначе, поняв, что искомой пары (а девушка как оказалась путешествовала в компании молодого и чертовски красивого человека под псевдонимом Острый клык) в деревне нет, караван бросился дальше в погоню, надеясь, что беглецы по-прежнему путешествуют на лошадях, которые долго не протянут в этой злой среде (только специально выращенные лошади, причем ужасно дорогие или в верблюды здешних мест да орки, полуорки и пепельные друиды, могут путешествовать без опаски для своих жизней по пустыне не защищая дыхательные пути хотя бы тряпочкой) и то, что их путь будет идти вдоль саг.

Ближе к рассвету, отряд наткнулся на одинокого орка, сидящего возле раненой лошади (из бока животного торчало три стрелы, а само оно находилось на грани жизни и смерти), которая приближайшем рассмотрении оказалась той самой похищенной лошадкой из форта беглецов. Орк, обнаруженный у лошади, сообщил, что та принадлежит ему и попросил помочь в исцелении животного, впрочем, караванщики пока не успели поделиться с ним своими соображениями по поводу «собственности» и пытались все узнать мирным путем.

**Что ждет их дальше?**

Сможет ли отряд узнать правду о том, как лошадь попала к орку? Захотят ли они помочь



незнакомцу или, узнав важную информацию, бросят его дальше с умирающим животным. А как они поступят, если орк на самом деле ничего не знает? Все это вы узнаете в следующем выпуске Лаомикона.

До встречи. С вами была Тошка, ведущая группы «Скиральцы».

**Группа «Дети Тьмы».**

**День:** 21 число месяца Лайтблейда 325 года от ВБМ

**Время:** Второй час вечера

**Место:** баронство Утаар, уезд Гномий удел, побережье Тавийского моря, южнее Воробиных холмов, скопление деревушек.

**Примечание:** ранее эта группа называлась «Суматошные злоуки», но после присоединения к ней остатков группы «Иллюминат» и почти что

полной смены действующих лиц, отряд решено было переименовать.

**Кратко в предыдущих сериях:**

Если заглянуть в самое начало сюжета, то можно увидеть всего двоих: хоббита и гнома, которых наняли выполнить совсем несложное задание, связанное с изготовлением дубликата ключа висящего на шее одного богатого дарвара, остановившего проездом в Ардоне. Однако, даже такое простое задание можно успешно провалить, если одним из его исполнителей является сумасшедший жрец Холуса, оставляющий после себя полную неразбериху и кучу трупов. Первый же напарник угрюмого Гака был принесен в жертву своему могучему и справедливому божеству. Двух других постигла немало иная, более счастливая участь: первому, хоббиту удалось избежать мести Гака лишь потому, что он подался в служители Лайтблейда и спрятался в его храме, а второму пришлось еще долго терпеть присутствие гнома, но в конце концов нервишки паренька не выдержали и он по тихому расторвался одним днем в предрасветных сумерках большого города. Нового и недолгого попутчика Гака постигла смерть от арбалетного болта, а остальным пришлось некоторое время наблюдать, как гном пытается перерезать себе горло.

Впрочем, свобода передвижения Гака вскоре была подвергнута критической оценке со стороны коварной Судьбы, особенно после того, как гном решил отказаться от своего бога и понес значительные потери в качестве своего детородного органа, вознамерившись помочиться на святой символ...

**Что нового:**

С успехом провалив третье по очереди задание, однако выбравшись из злополучного места живыми, Гак в компании наемника тайной организации культуры Холуса отправился на выполнение очередного здания, дабы возместить понесенные из-за его разрушительной деятельности убытки, да и в самой Ардоне власти на Гака устроили самую настоящую охоту из-за учиненного им пожара в благопристойном районе столицы.

Но лишь прибыв на место, Гак утром исчез в неизвестном направлении. Рустер, составлявший ему компанию все это время некоторое время подозревал, что местные жрецы отправили Гака погодить к их богине за то, что он изрезал в куски один из самых лучших гобеленов торжественной залы.

Четвертое путешествие началось и продолжалось теперь уже без Гака. Иногда Рустеру, которого назначили командиром нового и довольно сложного отряда, состоящего сплошь из одних неуравновешенных личностей, казалось, что здесь просто не хватает Гака с его колоритным характером, но с другой стороны - сколько неприятностей они обошли стороной...

Добравшись до места назначения, отряд расположился на берегу небольшой реки и посетил ближайшую деревню. Новости были лишь отчасти хорошие: кинжал, который искал отряд (могущественный злобный артефакт), действительно побывал здесь. Его последнего обладателя даже похоронили на новеньком кладбище (тот случайно попал под ведро с глиной, которое свалилось с крыши строящегося дома), а сам клинок попал в руки одному из старост, который впоследствии, как оказалось, был во время обвала шахты по ту сторону и сейчас был временно недоступен для проведения бесед. Кинжала в его доме не обнаружилось и поэтому разозленному отряду пришлось ждать пока местные разберут завал.

### Что ждет их дальше?

Сохранит ли самообладание отряд до того момента как завал разберут или следуя своей злой натуре устроит погром и перережет половину жителей мирной деревушки? Жив ли староста? И действительно ли цель их поисков так близка как кажется?

Следите за развитием событий в следующих номерах Лаомикона. До встречи. С вами была Тощка, ведущая группы «Дети Тьмы».

### Группа «Первое знамение».

**День:** 16 число месяца Лайтблейда 325 года от ВБМ

**Время:** первый час ночи

**Место:** баронство Эдви, уезд Тилиантоб, деревня-город Пригорье.

#### Кратко в предыдущих сериях:

Десятого числа месяца Лайтблейда на главной площади Ардоны у ворот дворца был собран народ и объявлен сбор в экспедицию, которую назначил сам король. К удивлению многих в экспедицию вызывалось не так много народа, причем большая часть была совсем не опыта в воинском деле. Отряда снарядили чем попало и отправили в далекие края на поиски забытого всеми портала в иной мир. Вместе с отрядом направилась и дочь нынешнего главы Гильдии Магов, Шетли.

Путь отряда был довольно интересный и полный событиями. Почти сразу же они стали жертвами случайного недоразумения и угидили в заброшенный храм Вакхары. Не обошлось без жертв. В добавок ко всему, пройдя горы ловушек и опасностей, отряд вырвался на поверхность и вынес с собой

страшный опасный артефакт, о назначении которого они даже не знали, а если бы знали скорее всего, и не трогали бы, а сам храм предпочли бы как-нибудь взорвать, запечатать и погрести дело рук Тьмы под толстым слоем камней.

В деревне отряду пришлось пережить пару неблагоприятных моментов и покинуть Пригорье ранним утром, когда верхняя его часть (большая часть деревни находилась под землей) опустела полностью, а нижняя заперлась за большими железными воротами и не собиралась отпирать.

Так и не узнав в чём дело, отряд осел в ближайших холмах, покрытых лесами и подождал до следующего утра.

#### Что нового:

После того, как отряд лишился Шурфа, атмосфера стала значительно дружелюбной, хотя над группой до сих пор довело чувство, что что-то пошло не так.

Деревенские, как выяснилось определенными путями, думали, что отряд это группа демонов, вырвавшихся на свободу из недр гор и поэтому наотрез отказывались выходить из своего укрытия. Ситуацию упростила быстрая связь с Ардоной и самоличный приказ отца Шетли открыть им ворота. При встрече со старостой, Кнайт узнал много интересного о произошедших событиях, а обнаруженный при занятых событиях в лесу дедуля помог эти познания значительно расширить при помощи магии.

А дело было все в том, что ночью кто-то скжег храм Райзы вместе со всеми жрецами и

лучше всего ответит мой друг, Мерко:

**М.:** - Для начала немного истории. Свою первую скрипку я наследил солливым бесхвостым (имеется в виду хохолок, хвост волос на голове зрелого скиминка - прим. ред.) юнцом, пылящимся в кладовке. Этую занявшую штуковину должно быть притащил с очередного концерта мой дядя.. Нет, он не был музыкантом в привычном понимании этого слова, но знал и бывал на концертах многих известных коллективов. Я уверен, многие звезды и по сей день вспоминают его добрым многоэтажным словом. Как вы знаете, музыканты, и творческие люди вообще, очень рассеяны. Они, к тому же очень быстро перемещаются с места на место, так что мой бедный родственник был не всегда в состоянии вернуть на место забытые по беспечности музыкальные инструменты, кусок декорации или предмет гигиены, которые он аккуратно собирали после и во время концертов. Будучи, к тому же честных правил, мой дядя складывал это все у себя в домике, в надежде вернуть пропажу законным владельцам. Я же стараюсь по возможности ему в этом помогать. Раньше часто отправлялся в соседние города специально на выступления музыкантов, артистов... (надо ли говорить, что количество "потерянных" вещей только возрастало - прим. ред.)

**П.:** - (тычок в бок) Тебе напомнить, что у нас спросили?

**М.:** - Да, конечно, как мы пришли к созданию ансамбля?

Днём рождения "Табуреток" можно считать тот теплый, солнечный, не предвещавший беды день, когда ноги вынесли меня на окраину одной хоббитской деревеньки. Уже через каких-то пятнадцать минут я наслаждался горячим чаем с пирожками в доме Кастрюлькинсов (это был первый попавшийся дом Мерко - прим. ред.) До сих пор с благодарностью вспоминаю теплый прием, который оказали бедному скиминку эти замечательные хоббиты. Там я познакомился с Поллином...

**П.:** - Да, я тоже не могу забыть этот день. Именно тогда я первый раз увидел, как можно всего за десять минут сожрать восемнадцать пирожков с вареньем, запить это четырьмя чашками чая, и все это не прекращая повествования о том, где он побывал и что видел!

И тогда я понял, что мне, хоббиту с Высшим Кулинарным образованием, судьбой начертана

кинжал, который был передан настоятелю сего храма исчез. Этому всему был один лишь свидетель, который немного дополнил картину и укрепил мнение командира отряда, что противник попался совсем не слабый. В добавок ко всему староста твердил о каком-то шпионе, который видимо и сбил с толку народ, заставив поверить, что отряд это злобные демоны, принявшие личину простых мирных существ. Сделано это было видимо для того, чтобы можно было спокойно устроить баталью (причем немалую) в храме, пока

все остальные отсиживались за запертыми воротами и ничего не слышали.

Узнав все это, Кнайт при помощи телепортационного заклинания, которым в совершенстве владел обнаруженный в лесу дедуля и согласившийся немного помочь отряду за часть золота, которая мило была

предоставлена им в качестве живых злобных магических тварей, гонящихся за ним, в компании Шетли и Грора (могучего огнехода) отправился в Ардону.

Похвастаться своими достижениями ему не пришлось. Так как в Ардоне ему сообщили много всего «интересного», причем в далеко не лучшей форме. Впрочем, даже из этой ситуации командир смог вынести хоть какую-то пользу, вдоволь наругавшись со всем возможным начальством.

Но на этом неприятности не закончились. Вернувшись в деревню, Кнайт узнал, что

но объединиться с этим парнем и уйти из деревни. Посмотрите, какой он худенький (относительно меня!) - он же без меня недели не протянет :)

#### A.: Почему именно "Табуретки"?

**П.:** - Просто мы разбили репертуар парой-тройкой попсистых куплетов. И пипл схавал! Хоть петь было противно :/

**М.:** - Табуретки, к слову сказать, являются с тех пор нашим талисманом.

**П.:** - Да, у вас в редакции кстати нет лишних, для коллекции? (Уже нет;) прим. ред.)

#### A.: У вас равноправие или есть лидер?

**П.:** - Я не задумывался над этим вопросом. Мы вообще на концерте друг друга не замечаем, поем и играем кто во что горазд - и, опять же, людям нравится :) Некоторые критики даже называют это "прогрессивным фолком", но мы не обижаемся :)

**М.:** - "Табуретки" это совместный проект, где каждый старается внести свой вклад. Ярко выраженного лидера у нас нет, все знают, что "Табуретки" это Мерко и Поллин, не Мерко или Поллин. Спорные вопросы обычно решаются компромиссом к удовольствию обеих сторон.

**П.:** - Иначе одна из сторон остается без десерта :)

#### A.: Ваша самая первая частушка?

**М.:** - Неприличная :) (к тому же политическая - прим. Ред.)

**П.:** - Да, кстати мы спели ее на концерте - про байт и биты. Никто не знает, кто это на самом деле. Скажу лишь только, что это такие новые лирические герои, и что люди о них скоро еще услышат много нового..

#### A.: Довольны ли вы остались сами своим последним концертом?

**М.:** - О да! Концерт у дварлов это всегда событие, никогда не знаешь как они примут новую программу. Эти ребята довольно консервативны и, кхм, во многом успех зависит от качества пива, которое подается во время выступления.

**П.:** - Ага! Пиво было хорошее, и теперь половину наших частушек они считают своими старинными народными песнями :)

#### A.: Какие особенно приятные или смешные воспоминания у вас связаны с



## МЕНЕСТРЕЛЬНИК

Мы ансамбль «Табуретки» - наши пращи очень метки!

Подготовила Альмагама ([almagama@inbox.ru](mailto:almagama@inbox.ru))



Сегодня у нас в гостях ансамбль «Табуретки» в лице скиминка Мерко Ланкина (М.) и хоббита Поллина Кастрюлькинса (П.). А допрашивать их буду я, Альмагама (А.). Ребята недавно блистательно выступали с концертом в окрестностях города Алантю на острове Лория. Все жители, а преимущественно это были дварфы, просто в восторге от этих юных мастеров частушек! И так, давайте расспросим уже непосредственно наших звёзд.

**A.: День добрый! Расскажите, как вы пришли к созданию ансамбля?**

**П.:** - На этот интереснейший вопрос

сбежавший ранее из тюрьмы деревенки Шурф обявился в округе в облике прогрессирующего вампира. Он успел повидаться с Уини, но так и не смог нанести ей ощутимо урона. Как заявила жрица сила любви защитила ее от павшего жреца, но и та же самая сила защитила и его от чар жрицы.

Шурф ушел, оставив Уини с большим отпечатком от пощечины на щеке и через несколько часов прикончил какого-то гнома в деревне. Так как вокруг все перепугались, то сторожить труп вызвались члены отряда. Впрочем, когда труп таки ожила (оправдались худшие подозрения) и Кронус (маг отряда) побежал за помощью, Чон прошляпил неожиданное исчезновение вновь обратившегося так неожиданно быстро вампира. При всем этом возвратившийся командир понял, что Чон оказался под действием каких-то чар и наотрез отказался говорить какую-то часть правды, которую то ли запретили ему говорить то ли еще что. В общем, все вопросы о том, что же случилось тогда в комнате, сводились к тому, что гном просто взял и исчез.

Отослав отряд обратно в таверну оберегать покой семьи хозяина сего заведения, который был в натянутых отношениях с Шурфом и теперь боялся, что он таки прибьет невинного хоббита, сам командир в компании Грора направился в гости к старосте.

Староста, как и любой другой житель, в чьем городе завелся вампир, проявил максимум осторожности, предложив гостям отведать чесночка и попить святой водички, но в этот момент настроенный на шутки Грор не слишком удачно пошутил и бедного старосту хватил сердечный приступ.

А в это время в двери таверны кто-то сильно постучал. Отправившийся на разведку

#### **последним концертом?**

**П.:** - Видеть полсотни пьяных и довольных дварфинов рож - поверте, сплошное веселье!

**М.:** - Отличная работа ребят из «Колючих Кустов Крыжовника», которые любезно согласились сыграть с нами совместную программу. Атмосфера была просто замечательной, мы неплохо сыграли (и спелись - прим. ред.) Надеюсь на скорую встречу с ними в неформальной обстановке. И кто знает...

#### **A.: - Не было ли производственных травм и прочих казусов?**

**М.:** - Пиротехника всегда представляла для меня определенную опасность (прическа легко воспламеняется - прим. ред.), но в этот раз обошлось.

**П.:** - Вот, скажу по секрету (только вашей газете, разумеется!), был один казус. Ближе к концу выступления у меня неожиданно полностью расстроилась моя гармошка. Пришлось воспользоваться магическим трюком (Призрачный Звук называется), которая пела и играла за меня, пока я настраивалася. Она, конечно, фальшивила немного, но слушатели были уже пьяные, а Мерко - он сообразительный, сразу все понял :) Я теперь думаю, как мне эту самую магию растянуть на весь концерт, ну чтобы не в живую мучаться :) (Так родилась фонограмма :) ) прим. ред.)

#### **A.: - Какой маршрут вы облюбовали дальше?**

**М.:** - Думаем поездить по Лории, потом посетить отдаленные уголки Лаома. Возможно недавно основанный Гномий Удел. К тому же я никогда не был в горах.

#### **A.: - Какие творческие планы?**

**М.:** - Потихоньку осваиваю танцы с бубном ;) что должно еще более оживить наши выступления. Нам часто не хватает ударных (и струнных - прим. ред.)

**П.:** - Да, сейчас мы ищем в группу музыканта, играющего на бубне. А лучше музыканту, Бубнистку, короче :)

**A.: - Ну, на этот счёт у меня есть предложение кандидатуры :)** Спасибо, ребята! Думаю, все читатели получили не меньшее удовольствие чем я при беседе с вами! Мы с вами ещё не прощаемся, надеюсь!

Фредерик, в компании нового члена отряда Тракса, привезенного из Ардоны, выглянул в окошко, но никого не заметил. Остальная часть отряда продолжала сторожить связанных по рукам и ногам смиренно восседавшего Чона, который так и не понял в чем же была его вина, но дал себя связать на всякий случай.

#### **Что ждет их дальше?**

Успеют ли вернуть к жизни несчастного старосту или деревне придется искать новую кандидатуру на этот пост? Кто стучал в дверь? И что же на самом деле произошло в доме портного между Чоном и вампиром? Что замышляет Шурф и сможет ли избавиться от него отряд этой ночью?

Следите за развитием событий в следующих номерах Лаомиона.

До встречи. С вами была Тошка, ведущая группы «Первое знамение».

## **Квест "Власть эльфов". Часть первая: "Братва бэз авца". ДМ Vadim Mikhnevych.**

Адрес ДМа: [manuna@west.com.ua](mailto:manuna@west.com.ua)

...Итак, вчера Маколм попросил собравшуюся у него компанию помочь ему решить проблему с волками, и заглянуть к его соседу - Фурлику, жившему в дне ходьбы за лесом...

В доме Маколма наступило утро. Народ понемногу просыпался, обливаясь водой и меймил заклинания на день грядущий. Дорин невзначай поинтересовался, нет ли у хозяина еще эля (видать похмельнуться тянуло), на что Маколм пообещал дать им бурдючек на дорожку. Затем наступил завтрак. К завтраку спустилась и дварфийка Вайра, случайно или

А теперь, собственно, и нашумевший концерт успешного ансамбля «Табуретки»!

**Мы - ансамбль "Табуретки".**

**Исключительно для вас,  
Подготовили частушки,**

**Слушать вам придется нас!**

**(всё равно в этой деревне самое большое развлечение, это когда пожар. Или когда бьют кого-то..)**

**Для прилива бодрости,**

**И для тонуса поднятия,**

**Предлагаем вам узреть**

**увеселительное мероприятие!**

**Все на месте?**

**Вот те раз!**

**Неужели наша слава  
не опередила нас?**

**(так, отличное начало,**

**может хватит и на квас..**

**впрочем надо поработать,**

**начинать пора рассказ)**

**Мы давно уже готовы,**

**только надо понимать,**

**На голодный-то желудок**

**не пристало нам спивать!**

**Чтоб семья была здоровая,**

**Чтоб не скисло молоко,**

**Чтоб корова не издохла,**

**Не испортись зерно...**

**И на вилы вместо сена не подняли бы кого...**

**Минул вас жестокий мор,**

**Не залез в избушку вор,**

**Не застрял в ноге топор,**

**Или местному лэндлорду**

**Вместе с сединой,**

**Не пришло бы в голову**

**глупости какой...**

**Для поднятия настроения**

**всего местного населения,**

**Начинаем свое, наконец,**

**представление!**

**Мы - ансамбль "Табуретки",**

**Наши пращи очень метки,**

**Попадаем белке в глаз,**

**Если белка против нас!**

**A-aaa, у-ууу!**



неслучайно обратилась к Маколму "Сладенький" и пошла умываться. Услышав это Дун чуть не подавился. В голове невольно начали мелькать сцены с огромным фермером и мелкой дварфийкой, которая всё время повторяла "Сладенький! Сладенький! Сладенький!".

"Да уж, чудненько они видать переночевали в одной комнате. Не мудрено, что фермер приглашал её в свою почивальню". Дроу чуть не подавился во второй раз, но теперь уже от смеха.

После завтрака все, кроме внезапно приболевшего Корвина, отправились в путь по вязкому со вчерашнего дождя тракту. Ближе к обеду слеав послышались подозрительные шорохи, коими оказались эльф Тиндро и хоббитка Касси. Отобедав вместе, они решили присоединиться к компании. За обедом

**Мы гуляем по Лаому,  
Представления даем.  
Только денежки платите,  
Так как мы не подаем!**

**Кэммон, кэммон, собираем миллион!**

**А у нас в таверне - квас,  
И еще в углу - плаук.  
Хоть ты друид, хоть ты маг -  
Не корми тарраску с рук!**

**У-уу, я не вижу ваших рук!**

**Мы - веселые хобби'ты,  
В байте ровно восемь битов!  
Толстый я, а он худой,  
Вот такой куплет тупой!**

**Ё! Ё! Оёёё!**

**Мы везде вдвое бывали,  
Только не были у вас!  
Где с концертом мы бывали,  
Там уже не будет нас.**

**Выступаем только раааз!**

**По реке плывет угррош  
Из села дварфиного.  
Мы за них нырять не станем -  
Подождем мифрильного!**

**Уу-ее, потому что мы - боги хард-фолька!**

**Мы всю жизнь поем частушки,  
Перед нами все равны.  
Пусть подохнут все солдаты,  
Чтобы не было войны!**

**Уу-яяя, потому что мы - еще и добрые боги!**

**И личай мы не боимся,  
И с вампирами в ладу.  
Мы с Нэкромом веселимся,  
Созиадая пустоту!**

**Шуб-баб-дуба, шуб-баб-ду!**

**Вот закончились частушки,  
Мы уже прославились!  
Можете деньжат подбросить,  
Ежели понравилось!**



обсуждали, как возьмут Фурлика осадой, особенности бракосочетания пауков и религиозно-нравственные проблемы. Вскоре позади послышался топот копыт - на черном скакуне с серебристой сбруей появился Корвин собственной персоной! Коня ему одолжил Маколм, предупредив не садиться на него после обеда, а вылечила местная знахарка.

Пошли дальше. По пути Сэмуйэл Гоффрид как-то неплохо посматривал на молоденьку хоббитянку (сам он, как нетрудно догадаться, был представителем той же расы). А она навешивала всем на уши истории о своем детстве, огромных зубастых зверях, благородном рыцаре, погибшем спасая ее и о подозрительной его сумке с какими-то бумажками. Вскоре отряд наткнулся на волчьи следы поперек дороги. Конь испуганно захрапел и исчез, оборонив в болото навешанные на себя сумки. Поразмыслив, приключения решили разделиться: Рамф с пауком и Корвин с собой пошли по следам, остальные к Фурлику. А вот Сэм вдруг вспомнил, что ему очень срочно надо сходить в лес, подхватил свои шмотки и ушел куда-то в заросли, крикнув наследок чтоб его не искали, не волновались, и что он их обязательно потом догонит. Дорин тоже куда-то отошел и не вернулся, прихватив с собой маколмовский бурдюк эля.

Далее большая часть партии была атакована кабаном, который только успел, что получить в себя пару стрел и копье, с разгону налететь на Вайру, сломав ей пару ребер, и скончаться на ее теле от удара тяжелым тупым предметом. Пока Вайра со стонами лежала под трупом, из которого Тиндомэ выковыривал стрелу, Касси принялась ее кое-как утешать, а Тьялви предложил остатным упавшим в столбняк людям и эльфам убрать кабана с двери фэнтезийки, причем Тиндомэ вплотную этим занялся, и сумел даже подвинуть тушу на пару дюймов, но его одного явно на хватало. Тем временем в кустах опять что-то затрещало - и к партии присоединился Мел, вовремя оказавшийся странствующим доктором. Он сразу затребовал за свои услуги астрономическую сумму в два серебряника, после чего Вайра сначала решила, что поправится и так, но потом они все же сошлись на лечении в долг. Вскоре была сделана перевязка, кабан освежеван, и партия тронулась дальше, оставив, правда, большую часть центнеровой туши на дороге. Друид тем временем вел Корвина по следам волков. Вскоре они обнаружили двоих, доедавших остатки оленя, и Рафу почти удалось установить с одним из них контакт, но в результате оба убежали. Судя по оленю, им начали питаться еще до прихода этих двух, причем целая стая. Пройдя по следам еще немного, друид обнаружил, что заблудился. Попозорив себя на чем свет стоит, он повел свою группу дальше по следам. Вскоре следы разделились натрое. Пошли по правому. Друид заподозрил, что волки над ними издеваются. Попетляв еще немного, они услышали вдалеке вой, а потом возле них промчался волк, а неподалеку что-то прошуршало, словно стая волков. И стало тихо.

Не спеша наступил вечер. Паук, по заказу друида, сплел вокруг людей защитное кольцо паутины, а сова слетала на разведку, сообщив что где-то на севере много зверей кого-то едят. Остальная же группа к вечеру вышла из лесу, заметив поодаль в темноте что-то напоминающее развалины крепости. На проверку это что-то оказалось просто причудливым нагромождением скал. Проверку в темнотах произвели Клайл, Мел и Тьялви. Потом отъелись, отоспались, и снова отъелись. С утра Рамф и Корвин пошли на север, и часа через три вышли на дорогу, обнаружив на грязи много неживотных следов, ведущих на запад, а также кружащее воронье на востоке. Пойти решили на запад.

Основной отряд к полудню добрался до поворота дороги за скальный массив, где ум навстречу выскочил крупный желто-бурый пес. Тьялви попробовал обойти его далеко с фланга, а Касси дала лепешку, которую тот не взял, что-то тявкнул и исчез. Как сквозь землю провалился. Тьялви выругался сквозь зубы: в последнее время стало невозможно выкинуть огрызок яблока - все время попадаешь в мага :) Интересно, кому в этой глухомани потребовалось чародействовать? Или, может, здесь так скучно, что у местных фермеров закипания высших кругов единственный способ развеяться? Вот дьявол...

Завернув за поворот, приключения увидели поодаль в долине пастбище с овцами, селение и башенку. Сели пообедать. Тут Тьялви решил, что за ними следят. И действительно: оглянувшись, Вайра заметила того же пса, маячившего сверху на скале. К этому моменту дроу, со вчерашнего дня молчавший и прятавший лицо в капюшоне, очнулся, пытаясь вспомнить, что тут происходило и продолжая молчать. Отобедав, пошли к башне.

## "Властьлын авэц", часть вторая: "Сорванная башня"

Башня имела, судя по всему, несколько этажей, по крайней мере верхняя ее часть была шире средней, а у подножия выступала пристройка. Сама башня в сечении была круглой; крыша красная, черепичная в виде не очень острого конуса (кто-то умный даже мог сказать "Тупоугольного"). В верхней части были заметны окна (или бойницы?), а в средней имелось несколько сравнительно небольших темных отверстий, возле которых находились какие-то странные металлические конструкции. Пристройка, судя по всему, являлась входом, так как там была дверь. Мел подошел и постучал, но никто не ответил.

- Постучи, что ли, еще раз, - Из хвоста процессии подал голос Тьялви, - Может, он глухой, этот Фурлик? А может, не он вообще здесь живет? Насколько я знаю фермеров, они селятся в маленьких загаженных домишках, а не в больших крепких башнях.

- А чего тут стучать, стучали уже, - импульсивная Вайра не выдержала и, пока Мел раздумывал у двери, громовито крикнула: - Эээ, есть кто дома!? Или не дома кто есть!?



Или есть ли у кого поесть дома!?

- Угу, или есть кому нас сесть, - начал вторить Дун Вайре. Настроение у него было похабное. Окражающее его раздражало. Он скорее хотел оказаться где-нибудь далеко от этих мест, где нет ни души и только он наедине с собой. Тогда он наконец-то приведёт в порядок все мысли и помыслы, желания и страхи...

Мел послал на разветку в башню своего

ворона (да, у него был ворон, Каркарон!) Когда тот вернулся, Мел решительно открыл дверь. Задержавшись на пороге, Мел шагнул сквозь дверь и, осматриваясь, пошел в башню. Тем временем его ворон метнулся к верху башни, где немного покружился. И тут все услышали изнутри строения гулкий мат а потом тихий "Чвак!". Судя по голосу, мат принадлежал Мелу.

А потом... В башню осторожно зашли Клайл с факелом и Касси вслед за ним. Прямо за дверью находилось довольно маленькое помещение без особых интересностей (внутри пристройки), из которого направо вел проход в собственно башню. Стена башни, сквозь которую шел проход, поражала толщиной - около двух человеческих шагов. Пройдя сквозь него, два отважных приключеница оказались в круглом помещении - внутри башни, судя по всему. Окна отсутствовали, так что факел пригодился. Посредине комнаты находился люк. У дальней стены стоял сундук с внушительным висячим замком, довольно большой и оббитый железом. Сразу справа от прохода (как-бы за правым плечом от лица вошедших) находилась дверь в стене. Пол каменный, стены, естественно, тоже. Дверь с виду обычная. Люк деревянный, с вделанным кольцом (типа чтобы открывать). Мела видно не было.

- А где лекарь? Вроде как отсюда шумел...

- Вот и я о том же. Мэээпллл?! ты где??!

Никто не откликнулся, однако.

Однако внезапно башня завибрировала, стены покрылись трещинами, а с потолка что-то начало сыпаться. Первой непадное почуяла Вайра - как-никак, камень ей был роднее, чем остальным. Она рванулась было к выходу, но проход обвалился и засыпал ее обломками. Через мгновение упал потолок. Наблюдавшие извне эльфы увидели потрясную картину - башня сложилась как раскладной стакан, окутав их тучей пыли. Все внутри, похоже, погибли...

...Это оказалось первоапрельской шуткой мастера, но кое-то все-же испугался ;-)

Продолжаем...

Выйдя из лесу и проходя мимо тех же скал, друид обнаружил на скале желто-коричневого пса. Подойдя ближе к скале друид задрал голову и принял дружелюбно идентифицировать пса, восседающего на скале наверху. Пес, по видимому, занимался тем же, но глядя вниз на друида. Поразмыслив, Рамф решил, что это пес не простой, а мерцающий - тот же окрас, статура, экстерерьер... Потом он повернулся и... Рядом уже стояла ассазка и с любопытством изучала окрестности.

Как уже было сказано раньше, у нее были белоснежные, свойственные всем ассазам волосы, длиной до пояса, заплетенные в множество толстых косичек, перехваченных внизу толстыми белыми шнурами. На голову был надет стальной обруч представляющий из себя переплетающихся трех змей. Обруч был прорез под волосами и скорее носил декоративный характер чем как положено - держатель волосы (шоб на лоб не падали :). У девицы были очень яркая синяя кожа, а губы были почти что темно-синими. Глаза с радужной цвет которой стремился скорее к белому, чем к чему-то цветному смотрели на компашку изучающие и как-то рассеяно. Шла она явно целенаправленно к Корвину и Рамфу. Девица подходя

ближе сняла с головы капюшон. И ослабила завязку накидки на горле. Очень непривычно было смотреть на ярко-синюю кожу (ассазы ведь довольно редкие животные :) для Лаома). На девушке была белая туника да черные шорты, да высокие боты. Ниже шорт на двух ремнях к правой ноге крепился кинжал в кожаных ножнах. За спиной под тощим дорожным маленьким рюкзаком торчал не слишком длинный посох со стальными кольцами по всей длине. Белые глаза уставились на Рамфа или Корвина - точно не ясно.

- Гм...Хм... Похоже, вы не знаете где можно найти гнома Фурлика... - Вобщем, ассазку звали Анхва Виерна, и направляясь она к Фурлику с посыпкой от его брата. Поболтав немного, она предложила их провести к нему.

В башне же активную деятельность развел Тиндомэ. Он открыл одну дверь, обнаружив за

ней коридорчик в толще стены башни, а еще заметил с противоположной стороны от входа никем не замеченную потайную дверь и попытался ее открыть - не получилось. Тиндомэ не стал дожидаться, когда остальные сами обратят на него внимание, а потому просто и громогласно заявил: "Здесь скрытый проход. - эльф не удосужился показать - где именно. Но на всякий случай улыбнулся и добавил: - Предлагаю поискать способ его открыть."

Тьялви тут же выдвинул идею:  
- Ну, кто-то из могучих воинов мог бы хорошенько разбежаться...

- Я не  
буду, -  
сказала  
Вайра  
и ощупала  
повязку  
... и  
Тьялви



выжидательно  
оставился на  
Клайта.:)

И увидел невозмутимо-сердечное лицо воина по которому пробежала еле заметная улыбка. Клайт молча отошел от скрытой двери выставил вперед левое плече, слегка помасировал его, размял и с разгону навалился на двери...

...и, припечатавшись к ним, крякнул, и ополз по стенке на пол (-1 хит). Да, было больно! Стенка-то каменная, и дверь, как не странно, оказалась из того же материала... Решив, что прямо здесь искать способы открытия "двери" - негде, эльф легкой походкой направился к уже открытому проходу, ранее скрывавшемуся за дверью, но далеко заходить не стал - сделав шаг за порог, он взмахнул руками и... словно сквозь пол провалился. Там, где он только что должен был находиться, не осталось ни малейшего следа.

- Ох уж эти мне эльфы, вечно они пропадают куда-то, не успеешь и глазом моргнуть, - Вайра подошла ближе, но не выходя за порог, и посмотрела на пол, был ли он на своем месте или там дыра была. Путем несложных экспериментов пришли к заключению, что пол за дверью был просто иллюзией. Клайт сунул голову в пол. Его взгляду предстало... вобщем ничего интересного. От дыры вниз шел колодец (вертикальный квадратный туннель), глубиной метра два. Дно выглядело таким же каменным, как и стены. Тут от входа подкрался доктор Мел и предложил веревку. Эльфа вытащили. О своих приключениях внизу он умолчал, как и Мел. (но по секрету для газеты все же скажу: они упали в кучу чего-то мягкого и теплого, но тем не менее сумели с достоинством выбраться из этого... сами понимаете чего, а эльф даже благоухал цветами некоторое время).

Мел же, взявшись за кольцо, открыл люк. Внизу было подполье глубиной метра два под каменной кладкой. Это был, по всей видимости, подвал, полуокруглой формы. Никакой мебели или чего-то еще не наблюдалось. Радиус был соразмерен радиусу башни. Подвал занимал, судя по всему, южную часть башни (противоположную входу). Приступив к обследованию, Мел вновь чуть не провалился сквозь пол, огласив окрестности матом, и потребовал факел. Факел подал Рамф, заметив при этом у Мела на лбу небольшие, но рожки, прятавшиеся за челкой. Тем временем к башне подошли Рамф, Корвин и Анхва. Касси с Вайрой немного пошутили насчет внешности новоявленной особи женского пола, а Рамф по ходу подлечил Вайру колдовством. Потом все вышли на улицу - покушать, да и от греха подальше. Анхва направилась к ближайшему стаду овец, пасущемуся без присмотра, посмотреть как там и что - ей показалось, что они заколдованы.

Остальные девушки вместе с Рамфом

принялись готовить свининку. Еще вдруг оказалось, что пока одни были в башне, а других здесь вообще не было, партийный дроу, Дун, куда-то бесследно исчез. На запах жареного из окна башни выглянул носатый старичек, и беззвучно пошевелил ртом. Рамф попытался с ним заговорить, параллельно перегутиваясь с Тьялви, которого он, видимо, недолюбливал. Тьялви обиделся, припомнив что его недолюбливают еще Касси и Вайра и вообще его тут обзывают и хамят ни за что ни про что. Старичек же, глядя на препирательства внизу, неслышно шевелил губами, посматривая на всех по очереди то-ли с недоумением, то-ли с раздражением. Потом, ехидно улыбнувшись, хлопнул себя по лбу и убрался из окна обратно в башню. Вдруг все отчетливо услышали оттуда (из окна) восклицание:

- ...Ахнет так, что мало не покажется!!!

Рамф искривился в недоумении и спросил у Вайры:

- Ты не в курсе, они все такие?

- В курсе - ВСЕ! все ошалели! Нам наверное лучше в башню, - сказала Вайра и переместила под прикрытие. Остальные тоже насторожились и попытались отойти откуда подальше, но... когда старичек вышел, оказалось, что он говорил о мясе и имел в виду "Пахнет так, что мало не покажется!" Гнома (этот был гном) пригласили к столу, покормили, попытались раскрыть на баклажаку вина, но тот не повелся. В результате фляжку с вином выставил Тиндомэ, всем кроме Кассии (маленькая еще). Касси он угостил кефиром. Гном оказался магом, к тому же Фурликом. По этому поводу у Клайта появилась интересная мысль: " В странную я историю попал. Горец пасущий овец не в горах. Маг пасущий овец с высокой башни. Может и мне начать овец пасти похоже что выгодное дело"

После долгого оживленного разговора, гном продемонстрировал свое изобретение, при помощи которого защищал территорию от волков: пугальный агрегат, представлявший из себя язэл (полуметровой длины, на одном конце которого находился маленький зеленый камушек (малахит, наверно) в углублении, превосходившем камушек по размеру). Сам язэл был небогато инкрустирован, охвачен несколькими кольцами, а также имел маленькую, под гномскую ладонь, рукоять на конце противоположному камушку. Гном объяснил, что кольца служат для выставления времени активности следа, оставляемого камушком, а при определенном нажатии на рукоять камушек начинает оставлять след с волшебными свойствами, уменьшаясь при этом в размерах. Еще он сообщил, что малахит у него кончился, и надо-бы сходить к братцу в шахтерскую гномью деревню и принести сколько не жалко, да и весточку передать. А за такую услугу он Маколму, так и быть, поможет, да и приключенцы в долгую не останутся. Вайре даже молот заколдовывать пообещал. На том и порешили. Заночевать он предложил у него, на втором этаже башни (сам гном жил на третьем). Некоторые, правда, решили переночевать под открытым небом, а вот Тьялви, как только услышал, что в стойло на ночь пригонят овец - сказал что заночует там. Через несколько минут после принятия горизонтального положения, закутанный друид уже хранил, покоясь на спине. Затем хранил оборвал тяжелый вздох. Сны мелькали перед глазами, приглашая, то в тихую рощу, то на урок животноведения. Проплывали образы неисполнимых желаний, женщины манили его в пропасть. И сколько раз он падал, падал и был подхвачен орлами спасения...

И тут вдруг ночную тишину разорвал дикий вопль!!! Особенно проснулась Вайра, поскольку это заорал Тиндомэ, в ночевавший в непосредственной близости. Заорал, вскочил и с воплями ужаса умчался куда-то в ночь... Сама дварфийка чувствовала себя так, словно съела слизняка.

"Что это со мной?!" - вопросила себя Вайра все-еще слыша в ушах собственный крик - "Прям как баба базарная ору тут".

- Тиндомэ, постой! - только успела кликнуть дварфийка вслед эльфу.

В башне от крика проснулись Рамф, Клайт и Анхва и бросились на улицу...

Тиндомэ пребывал в грезах, когда вдруг они наполнились какими-то мрачными воспоминаниями... Словно все плохое, что

могло вспомниться, вспомнилось. Затем эльф привиделась картина падающего Древа Жизни - могучий лесной великан величаво взмахнул ветвями и стал валиться набок... а под боком был он, Тиндомэ, и чтобы не быть раздавленным эльф вскочил и помчался прочь - подальше от того, что всегда несло жизнь, но сейчас несло гибель всему, что подминало под себя... Тиндомэ замер, с трудом приходя в себя после увиденного. Обычная рассудительность и хладнокровность эльфов возвращалась с большой неохотой. Умирающему от рук эльфа суждено перед самой смертью увидеть, наверное, самое ужасное, что он мог увидеть когда-либо за время утерянной жизни отсутствие каких-либо эмоций на лице вроде бы живого существа, лишающего его жизни... Но сейчас было не так. Когда умирает Древо Жизни - нельзя быть спокойным... И кто бы это не сделал - такое не прощается никогда. Хладнокровие медленно вернулось к Тиндомэ и кровь отхлынула от лица, забрав с собой странный для эльфа румянец. Тиндомэ стоял и слушал тишину. Никто не знал, что творится у него в душе. Но там был страх - страх перед тем, что он сейчас может увидеть... Кто знает, это могло быть всего лишь видение прошлого - страшного, но прошедшего. Но это могло быть и настояще, и этого эльф боялся больше всего. Выждав еще мгновения, Тиндомэ осторожно снял диадему и взорвался на то, что кто-то мог принять за странный камень - на семя Древа Жизни. Взор его был четкий, направленный на семя... Тиндомэ прислушалась к своим чувствам... Так его и нашли выбравшиеся из башни ночные дозорные. Рамф постоянно находился в 15-20 футах за гордыми воинами, но, завидев Тиндоме, подошел ближе:

- Э, с тобой все в порядке?

"Все хорошо." - Эльф кивнул, хотя кто-то мог и не разглядеть этого слабого движения головой. Эльфостоял еще одно мгновение и, как ни в чем не бывало направился обратно к башне.

Клайт чувствовал себя полным идиотом. В одних штанах без рубашки с мечем в руке, стоит посреди чужого двора а вокруг бегают эльфы(которых кстати Клайт и выбежал спасать) с таким видом будто ничего не случилось, и мол "будто ты не просыпаешься в ночи и не кричишь как недорезанный?"

Подойдя к Тьялви, Рамф кивнул в знак приветствия, оглянулся, нет ли кого рядом и начал говор:

- Твоих рук дело? - парень рукой с полукольями махнул в сторону палатки. - Понимаешь, я против ничего не имею, просто не хочу оказаться на месте волившего эльфа.

Тьялви стоял, всматриваясь в темноту - куда-то вдаль. Кивнув Рамфу, он, тем не менее, не повернулся к нему головы.

- Это я еще  
жалеючи. Вы  
все слишком



рас  
слабил  
ись. Здесь  
не Ардона, здесь  
за три медяка зарежут, и  
поминай, как звали.

Потом все пошли спать.

А Корвин всю ночь шатался по окрестностям, играл с Князем и черт знает, чем еще занимался, т.к. спать в эту ночь ему совершенно не хотелось (Ну, у каждого колдуна свои заскоки).

Поэтому с первыми лучами солнца он топал к башне из окрестных полей (заодно провел разведку местности), с характерными чертами недосыпания. Князь при этом с довольной рожей спал у него на плече. Он за ночь узнал, что на другом конце пастбища есть деревня, что за деревней течет река, и что дорога, по которой они пришли, дальше уходит куда-то на север.

С утра Фурлик покормил гостей пончиками и, снабдив провизией, спровадил в путь-дорожку. Брата его звали Кирлик, жил он в деревне Тих-Алам, идти туда было два дня. Все туда и пошли, кроме Корвина и Мела, решивших заглянуть в ближайшую деревню. Их визит прошел довольно удачно, по крайней мере для Мела - нашлось несколько больных, и доктор, потратив день, заработал немножко деньжат и бутыль самогона, а так же ужин, завтрак и место для ночлега себе и Корвину. Корвин по ходу дела кое-что поузнавал о Фурлике и последних новостях, расспрашивая людей в деревне, и отправил с Князем записку остальным. Остальные же, пропав до вечера, заночевали в пределах прямой видимости гор.

С утра у Мела была назначена операция по вскрытию фурункула, за которую он и получил бутыль самогона. Со слов доктора:

Ще сонце тѣльки почало здѣйматися, а Мел вже був на ногах. Одягнувшись вѣн пѣдѣйшов до хлопчакѣв прислухаючись до їх дихання. Неначе трохи краще. Розторомишивши малих дав ім ще по ковтку настѣйки вѣд гарячы Ёжменю насѣння для вѣдновлення сил. Потѣм наказав закѣп"ятити води Ёвзяся до федѣ. Великий черяк вѣдѣ гравав багряцем у свѣтлѣ вранѣшнього сонця. Вѣн немов веліка брунька по веснѣ, що наповнилась соком (гноем) була готова розкритися, немов жерло вулкану готове явити свѣту свое нутро (щось менне понело ;)) . Поклавши Федю долѣлиця Ёвн обтер спину навколо точки Х, а потѣм прокѣп"ячену ножем нѣжно прибив скоринку. Гнѣй потѣк просто рѣкою... Пѣдѣклавши чисту прокѣп"ячену ганчѣрку Мел витер всю ти гидоту Ё полѣїв рану наймѣнѣшим самогоном, що знайшовся у Федѣніях запасах, пѣсли чого замѣсив тѣста з павитиною Ё приклав до рани, пѣсли перебинув Ё наказав за 2 днѣ зняти.

- От Ё все, здоровий як бик будеш!

Потом два товарища долго торговались, и наконец, собрав почти что последние гроши и бутыль самогона, арендовали ослика с двуколкой, чтобы побыстрее и не особо напрягаясь догнать остальных, которые тем временем на горно-лесной дороге наткнулись на троих гнолов, проградивших им путь: вожака с топором и двоих с луками. Они затребовали плату за проход по своей территории. Рамф представился важной дипломатической миссией и начал непрозрачно намекать, что у них будут большие проблемы...

мы, если они их не пропустят, а Клаит начал открыто наглеть и обзвывать. Анхва же обнаружила в лесу выше по склону еще как минимум одного. Ситуация была напряженной...

Впрочем, ситуацию немного упростило своеобразное подкрепление:

- Ломак, человек, которого попутно нанял гном в довесок к четверке и который как оказалось имел личные счеты с главарем банды.

- Лимш - веселый и шумный гном, который был каким-то, видимо, дальним родственником нанимателю и не совсем понятно было, зачем он нужен отряду.

- Исс Шу - он расстался с четверкой сразу после Ласки, но его учитель несколько месяцев назад послал искать Мича, сообщив, что тому вскоре потребуется помощь.

- Ричард и Шран - два стражи из Лессаги, которые шли по пятам банды и узнав о готовящейся «зачистке морд» решили предупредить группу, что все не так просто.

- Тихий - страж Поднебесного, выделен в помоху отряду согласно требованию письма с которым пришли стражи из Лессаги.

Путь к перевалу был долгий и опасный. Пару раз приходилось переползать открытые участки на животах, чтобы со стороны перевала не было видно движения, впрочем, после такой бурной рекламной деятельности на территории города, скорее всего бандиты давно были в курсе происходящего.

И вот в ста метрах от отряда виднелся маленький домик. Вроде бы рукой подать и стоит подумать логично, но всем известно, что бывают в жизни такие моменты, когда Логика берет законный отпуск и уезжает в теплые края.

Первым не выдержал Лимш. Он побежал по гладкой площадке перевала и плюхнулся белоснежным комком на пол пути, в онося молитвы Цинтаро. А все потому, что со стороны дороги, ведущей в город Джанджия, вышла странная на вид

парочка - огромный человек и тощий гном, укутанные в меховые шубы, словно шерстяные колобки. Второй не выдержала Лана - она ринулась как метеор к незнакомцам и принялась нести какую-то несусветную чушь, но у всех остальных стояли с оғигевшими раскрытыми ртами и пытались сообразить - то ли это мороз так действует на нервы или что? Хлебнув для храбрости из своей фляги, Тихий начал буйствовать и дико орать, хотя не один раз ему намекали, что здесь лавины, впрочем, он ведь сам здесь живет... Компанию спас быстро соображающий в критических ситуациях огромный человек. Он просто смел всех в охапку (кто уже начал



Впрочем, все обошлось хорошо - сдружившаяся компания быстро свалила из города и немного помешкала двинула на запад, где по слухам почти за бесценок продавались различные драгоценные каменья.

Небольшой и холодный городок Поднебесный встретил значительно поредевшую компанию довольно приветливо. Подрядившись на мелкие работы, Мич, Лана, Шустрий и Вася перебрались вскоре в небольшой, но уютный домик. Жизнь текла размеренно, но капитал так и не успевал

накапливаться в карманах четверки, а вскоре судьба вообще преподнесла им прекрасный подарок!

Все началось с ужасного похмелья, которое посетило абсолютно всех - даже непьющую Лану (видимо непьющую уже в прошлом). Вместе с пропревлением пришло и осознание того, что вчера четверка успела подрядиться на «непьющую» работенку. Всего-то на всего пойти на перевал Спасения и начистить року как выяснилось немного позднее одной очень злобной и видимо магически подкованной банде головорезов.

творение художника, полностью отражающее вид вашего героя, равен 2%! Даже если вы найдёте этого самого художника, уговорите его нарисовать для вас всё равно художник презентует персонажа уже искажённого через призму собственного сознания. Опять не то! Как же решить эту проблему? Как вложить в разум симгроков истинный облик? Только рисовать самому... Кто-то скажет: «Ноу проблем!», а кто-то почешет затылок и высунув от старания язык, порвав кучу бумаги, потратив кучу времени, изобразит только «плаку-палку-огуречик». Ничего удивительного художественные способности, хоть и есть в каждом из нас, но искать их надо старательно, что требует опыта, да и знаний.

Но решать эту проблему надо! Раз уж так повелось, что «один за всех и все за одного», то давайте думать вместе!

Поступим так наплевав на всевозможные преги, предлагающие нам из шаблонов сотворить перса (опять-таки из шаблонов)! А не так как мы хотим, и сами, вязя в руки карандаш и подсев сканеру, либо терроризируя цифровик (как я, к примеру), будем творить!

И так... «фрайсом об тэйбл», господа!

Если вы определились, что ваш персонаж будет похож на вас, то вам проще пихните ваше «ясно лицо» в сканер и всё готово. Но, думаю, такой вариант мало кого устроит.

Начнём с азов, т.е. с контура лица. Сразу



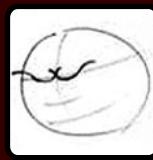
посоветую рисовать лучше не в фас и не в профиль (вас же не милиция разыскивает?!), а в пол-оборота.

Я не ставлю целью научить в раз всех академическому рисунку (в свое время сама хваталась за голову при одном упоминании). Просто давайте попробуем, что можно «родить», имея в руке карандаш или ручку

Для начала изобразим овал. Самый, что ни на есть простой овал. А потом поделим его примерно так:

При чём, вертикальная линия должна быть практически на середине нашего овала. Сразу объясню: по горизонтальной будут «проходить» глаза, а по вертикальной линии носа.

Но всё это вовсе не обязательно рисовать строго. Ведь если мы смесям нос нашего, к примеру, дварфа мы можем тем самым показать, что он побывал не в одной передряге. Поэтому наши линии просто ориентиры, а не каноны.



Рисуем дальше!

Мне вот почему-то больше нравится начинать с бровей. Тут особых сложностей нет: свинул брови вроде хмурый персонаж, одну выгнул дугой забавный и с хитрецой, опустил

## ОЧУМЕВШИЕ РУЧКИ

В коробке с карандашами....

Однажды вместе с чаром игрок прислал мне джэлп. Довольно-таки забавный джэлп. Вот он.

Не знаю как вам, но мне он понравился. Захотелось щедрой ДМской рукой отсыпать экспы :)

И именно в этот момент я задумалася вот о чём: Знаете, как получается, придумываем мы нового персонажа, наделяем его всеми чертами, рисуем в своём воображении детальный портрет, воплощаем в жизнь в игре... И тут сталкиваемся с неприятными мелочами! Оказывается, каждый из участников воспринимает нашего героя по-своему! Почему-то в их воображении. К примеру, красавец-эльф приобретает нос юрчком, у орка почему-то уменьшается количество шрамов, уменьшается разрез глаз, а лицо округляется, превращая кровного перса в какого-то монгола! (ничего личного) Обидно до слёз! Но не полезешь же телепатически в чужие мысли, подправлять там фэйс своего чада?! Картинку искать? А где? У каждого человека своё воображение, поэтому шанс, что вы найдёте



бежать в его и его товарища сторону) и забежав за скалу крепко вогнал крюк в камень. Когда лавина прошла, оказалось, что ассаза Шрана таки снесла в бездну...

Знакомство заняло много времени, впрочем, большую часть этого времени отряд пытался выяснить имеет ли эта парочка отношение к тем, кто успел выглянуть из хижины, но сейчас был запечатан сугробами снега в ней же. Парочка отказалась от каких-либо дружественных и родственных связей и предложила откопать тех, кто застрял в домике. Высокому человеку все пытались доказать, что там злые дяденьки, хотя вскоре его простые доводы пошатнули эту уверенность, ведь кто-то знал, действительно ли там еще находятся бандиты - или это были другие путешественники недавно зашедшие передохнуть.

Когда хижину откопали, оказалось, что она пустая, хотя следы пребывания здесь ранее большого числа народа было налицо. Обнаружив потайной выход, группа двинулась по нему вниз следом за удаляющимися голосами. Уставшие и замершие Вася и Мич предложили подожурить пока в домике.

Узкий и низкий коридор довольно долго упорно шел вперед и лишь после второго поворота уперся в стену. В потолке был небольшой узкий лаз по ту сторону которого слышались какие-то голоса. Вместо того, чтобы быстро организовать либо отступление, либо нападение, либо хоть что-то еще разумное, позволяющее выяснить природу звуков, группа решила заняться со всей серьезностью за найденную то ли ловушку, то ли скретную дверь. И за свою беспечность они поплатились. Несколько склянок с едкой смесью быстро вправили мозги пострадавшим и заставили их ринуться в бой. Противников было всего двое, но они неплохо потрепали отряд и даже заставили некоторых из них побывать на грани между жизнью и смертью.

В небольшой пещере, ведущей на свет божий в глубокую пропасть, отряд отыскал двух связанных хоббитов, которым не повезло оказаться чуть ранее бандитов в хижине и стать объектами многочисленных побоев. В конце концов, их вытащили в клетке в эту пещеру и оставили медленно умирать от холода и голода. Следует понять, как рады они были своим вызволителям, хотя, сказать по правде, развязаться и наконец-то сломать деревянную клетку они все же смогли сами.

Пока отряд занимался лечением, а хоббиты готовили вкусный обед, обнаружилось, что из пещеры есть один выход и ведет он по узкому уступу к огромной и древней пещере, в дальнем углу которой располагались громадные ворота полностью испещренные древними рунами. Помимо этого, кто-то рискнул все же активировать ловушку и выяснилось, что эта ловушка образовала в полу туннеля квадратное углубление внушительных размеров. По бокам ямы явно

низко хмурый и туповатый.. Вариантов масса!

Когда брови на месте, можно и пристроить глаза. Тут, думаю, не надо быть художником, чтобы нарисовать прищуренные или ошалевшие глаза.



В нашем случае мы «задвинули» глаза под брови, чтобы придать лицу грозный, насупившийся вид.

Займёмся теперь носом. Его можно нарисовать картошкой, можно сделать прямым, аристократичным, можно с горбинкой сами судите, какой наиболее подходит вашему герою. Можно нарисовать маленький нос, можно непропорционально длинный, можно кривой всё это будет портретной характеристикой вашего героя. Не бойтесь пробуйте, экспериментируйте!

Я вот за одно сделала брови кустистыми и добавила мешки под глазами А нос у нашего дварфа весьма солидный.

За носом следует рот его тоже можно при желании сместить. А можно спрятать в бороду. Полные губы вряд ли будут принадлежать злому персонажу, а вот губы в ровную ниточку чуть искривленные очень даже пойдут герою,

искусственного происхождения виднелись старые железные лестницы, ведущие вниз. После нескольких минут исследований, выяснилось, что глубина ямы где-то метров 30-40. Сброшенный туда труп не выявил никаких признаков зла настроенных существ.

#### Что ждет их дальше?

Удастся ли узнать отряду, что скрывается за громадными железными вратами? Куда подевались люди из хижины (ведь убито было лишь двое) и что на самом деле им удалось открыть - ловушку, предназначенную для гибели или потайной путь?



#### Правила тренинга:

**Правила тренинга, как и место проведения действий в игре неоднократно менялись. Но последнее время ситуация немного стабилизировалась и можно выделить некоторые основные требования. Во-первых, стоит запомнить, что тренинг в первую очередь предназначен для новичков и запретить вступить им в группу может разве что ДМ, который уже не будет справляться с возникшим количеством персонажей. Такая ситуация (когда игроки пытаются противиться присоединению других игроков, уже случалась и мне не хочется ее повторения) Во-вторых, если все игроки, которые уже нашли себе места в других нормальных группах, должны будут без всяких возражений покинуть тренинг, если их попросят ДМ, тем самым освободив место другим начинающим игрокам. Правила для тренинга берутся согласно всем требованиям для самой обычной группы. Основная задача тренинга познакомить игрока ближе с миром проекта, однако, вступая в тренинг, игрок должен сам предварительно прочитать имеющиеся на сайте материалы, чтобы не нагружать ДМ дополнительными разъяснениями. Ну и на последок. Если игрок пропадет (без предупреждения) на продолжительное время, его персонаж будет выведен из игры и в следующий раз игроку понадобятся веские доводы, чтобы ДМ ввел нового персонажа еще раз.**

не привыкшему смеяться в 32 зуба.

Волосы... Это уже разгул фантазии! Прямые, вьющиеся, косматые, висящие сосульками это тоже характеристика героя! Нам дварф, к примеру, заплел свои густые нечесаные волосы в кусок и не особо беспокоится о их состоянии. Вот что получилось:



Не знаю как вам, но, по-моему, видно, что этот типчик без чувства юмора, вечно хмурый, бухтающий и ругающий всё и вся а?

Так за 5 минут у нас родился дварф. Очень даже ничего! И это имея под рукой только чёрную шариковую ручку! Я не говорю, что вам потребуется всего 5 минут тут уже очень индивидуальное дело, но в целом, вам этот процесс доставит удовольствие. Знаете, почему дети рисуют с удовольствием не зависимо от того, получается похоже или нет? Для них рисование это игра! Так пусть и для вас создание портретика вашего героя станет игрой. Своего рода дополнением к квесту! А с ДМов выбивайте за это экспу! Думаю, они и сами будут не против. Ведь всегда приятно посмотреть на творение игрока

Всё это на примере дварфа...

Но точно так же можно нарисовать и хоббита



Вместе с вами художничала Almagama [almagama@inbox.ru](mailto:almagama@inbox.ru)

## НОВЫЕ ГРУППЫ

### Группа «Старая гвардия» - по системе GURPS.

**День:** 22 число месяца Лайтблейда 325 года от ВБМ

**Время:** Рассветный час

**Место:** баронство Королевское, уезд Анютино поле, город Нирм, в 80 километрах от Ардоны на 8 часов.

**ДМ:** Тоска

#### Пара слов от ДМ:

Еще совсем недавно я сама была против того, чтобы использовать какую-нибудь другую систему кроме D&D, но потом я подумала: «Какого черта? А ведь действительно, какая разница по чем играть? Главное чтобы игра шла!». Многие со мной могут не согласится, но я не. Прежде чем что-то предлагать надо это что-то хорошо изучить и проверить. Вот я и решила проверить понравившуюся мне систему GURPS. На мой взгляд, она намного приятнее D&D, но это на мой личный взгляд. Ее будет очень сложно совместить с D&D в одном проекте, но мне все же хочется проверить возможно ли это?

Группа была создана из проверенных временем людей: Кнайта, Злобного и Джека. Посмотрим как они вольются в мир, писанный под D&D. Мне же придется обосновывать принятые магические определения под D&D, например, уровни заклинаний и вообще магия в целом, которая абсолютно не похожа на магию GURPS, но именно GURPS-магия как мне кажется идеально бы описала магию Мин Акрона... Что ж, посмотрим так ли это.

#### Вводная:

...баронство Королевское, уезд Анютино поле, речной город Нирм...

...в 80 километрах на 8 часов от Ардоны...

...21 число месяца Лайтблейда 325 года от в.б.м...

...последний рабочий день...

...ближе к вечеру...

Нирм был одним из многих речных городков Лаома. Не слишком большой - всего десять тысяч жителей, но довольно шумный в светлое время суток. Издали он больше походил на раздавшуюся вширь деревушку, вспыхнувшую обнесенную низкими каменными стенами предназначеными больше для приданья всему этому безобразию какого-то упорядоченный вид, нежели для защиты от нападений. Ну и конечно же отхватить кусочек побольше для возможного развития городка, хотя, те кто прожил в Нирме хотя бы с неделью мог твердо сказать, что эта возможность

А можно и дроу

А можно и просто эльфа или эльфку

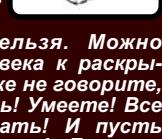


А может, кому-то наш дроу больше покажется полуорком.

А кто-то увидит полуорка в этом герое:

**Научить рисовать нельзя. Можно только подтолкнуть человека к раскрытию своих талантов. И даже не говорите, что вы не умеете рисовать! Умеете! Все умеют! Главное попробовать! И пусть первый блин будет комом! Главное воспринять это как игру, вжиться в роль, самому гриласничать в процессе рисования! Не лениитесь и не бойтесь! Всё элементарно, Ватсон! Берёз бумагу, ручку, себя любимого... Ву-ля! Немного старания, терпения и желания и портрет готов!**

Вместе с вами художничала Almagama [almagama@inbox.ru](mailto:almagama@inbox.ru)



зачала еще в зародыше. А все потому, что Нирм был торговым городом. Мэрия практически не уделяла внимание социальной сфере и полностью погрязла в интригах и мошенничестве, набивая свои сундуки золотыми монетами. Ну а жители... Жителям эта социальная сфера была до одного места - большая часть представляли из себя низкооплачиваемых рабочих, бездушных торговцев, пекущихся лишь о своем доходе и конечно же всевозможная шпана, зовущая себя искателями приключений.

Нирм представлял из себя перепад контрастов, выраженных в кварталах. Большую часть города занимали портовые кварталы. Здесь обитали разнорабочие, трудящиеся на пристанях, а стоит заметить, что Нирм за сутки посещало немалое число лаомских кораблей. 9город находился на реке Сайл, закупавших здесь товар чуть ли не по бросовым ценам (быть может, по этой причине он был столь популярен в Аютином поле?), располагалось бесчисленное множество трактиров и таверн, предоставляющих недорогие разнообразные услуги, начиная от ужина и заканчивая экзотическими услугами, находился небольшой храм Гаал, которую в Нирме почитали и любили больше всего среди всех остальных богов (быть может поэтому река близ Нирма всегда кишила рыбой?). Остальная часть города делилась в равных пропорциях на ремесленный квартал, центральный и трущобы. В последний без определенной подготовки и связей лучше было не соваться иначе существовала вероятность, что назад дороги скорее всего не будет. Многие шутили, что прогулка в трущобы для посторонних всегда оканчивается на небесах.

Достопочтенный гражданин, маг на пенсии, человек Леджо Баун 70-ти лет, проживал, как и положено всем знатным жителям, в центральной части города. Несколько лет назад он ушел на пенсию из-за пошатнувшегося здоровья и практически полностью забросил магию. Практически, но не совсем. С разрешения гильдии магов Леджо открыл небольшую магическую лавку и большую часть времени находился в разъездах, добывая всевозможные редкие вещи или попросту говоря - колесил по свету, получая массу туристических впечатлений. Тогда же, после ухода на пенсию, Леджо взял себе в ученицы четырнадцатилетнюю девушку Хильду и спустя пару лет мужчину по имени Пакаст, ставшим охранником лавки. Нельзя сказать, что Хильда была прилежной ученицей, а Пакаст хорошим охранником. Большую часть времени будущие наследники состояния мага занимались пинанием балды. Впрочем, кажется, это их вполне устраивало.



Два года назад мастер Леджо вернулся из пресловутой и загадочной страны Касуга откуда привез узкоглазого самурая и три книги. После чего жизнь в доме мага стала еще интереснее. Буши (касуский самурай) и Пак на пару просиживали дни в этих книгах. Да-да именно В книгах, а не ЗА книгами. Эти книги, оказались уникальными и, наверное, единственными в своем роде учебниками ведения боя, в которой поединки не описывались, а происходили. Открыв такую книгу, создания погружались в глубокий транс, схожий с комой и мысленно

переносились в вымышленный мир, где и происходили сражения. Каждая книга была своего уровня, но Буши и Пак никогда не открывали второй и тем более третьей книги. Впрочем, вот уже как целый месяц подряд они постоянно думали о том, что пора бы перейти к второй части и даже пытались уговорить пргуляться с ними второго ученика Леджо, завевшегося в этой славной семействе совсем недавно, человека по имени Драго. Но тот пока что не соглашался и предлогал盧чес культурно провести вечер. И так как пойти в Нирме обычно было некуда, то довольно часто культурное просвещение сводилось к очередной попойке...

И этот субботний вечер был не исключением...

Господин Леджо еще засветло уехал в очередное путешествие, сообщив, что вернется не раньше середины следующей недели. День прошел как обычно - скучно и неторопливо. Троица с предвкушением ожидала наступления темноты, когда можно будет закрыть лавку и удалиться в гостиную. Хильда пинала балду за стойкой в лавке, заменяя Драго и раскладывая незамысловатый пасьянс, а Пак мирно дремал на диване для посетителей. Драго как обычно отправили за выпивкой, ибо Хильда была женщиной, а ребята такую важную работу ей не доверяли, так как ее покупки сводились чаще всего к преобретению апельсинового сока и коробки шоколадных конфет, а Пакаст просто не мог оставить свой пост. Ну а Буши никогда не пил здешнее крепкое...

А еще у них был друг Веннит, который до недавнего времени работал на пристани, но неделю назад его родители получили премиальные за выслугу лет и парня решили отправить учиться в лаомскую школу моряков, что располагалась в городе Глендгорн. Парень отправлялся в воскресенье утром с первым кораблем и сегодня собирался во всю отметить свое отбытие.

Закрыв лавку, друзья переместились в гостиную и разместились на мягких дорогих диванах. Обилие выпивки громоздилось в деревянных ящиках в углу комнаты. Все шло как обычно - беседы, шутки, игры в карты, плавный переход к магическим безобидным поединкам после которых Хильда обычно засыпала, однако в этот вечер девушка явно не спешила спать, хотя ее сильно шатало, впрочем, шатало не только ее. Ближе к утру четверка устроила игру "Найди меня", которая плавно переросла в поиски спрятанных предметов, местоположение которых Веннит пытался угадать при помощи телепатии, способности к которой у него сводились к нулю. Но кого это волновало? Главное, что было весело. Однако, вскоре надоело и это. Новая волна активности объявила уже засветло, когда Веннит собирался уходить, а Пак уговаривал его перед отбытием прошвырнуться по одной интересной книге "Обучение боевым искусствам для начинающих".

Но утром 22-го числа месяца Лайтблейда все пошло наперекосяк.

С чего начать? Ну, хотя бы с того, что сцену сражений выбрали наугад - просто открыв книгу, а потом Веннит, отлучившись по нужде не успел попасть в книгу, впрочем, прочитав ее название, он почесал репу и решил, что он не настолько пьян. Оказалось, что ребята достали не тот том. Возле стола, на полу лежало три сопящих и находящихся в глубокой коме тела. Опробовав безрезультатные попытки привести

в сознание друзей, Веннит направился к Буши и объяснив тому ситуацию тихо сделал ноги в сторону ожидавшего на пристани корабля... Буши взял молча свое оружие и немного постояв перед дорожкой заглянул в книгу...

Ну а что же касается нашей тройки, то абсолютно трезвые, ибо сознание вне тела не может быть пьяным, и имеющие при себе лишь то скучное оружие, которое они, храбрясь, все же решили прихватить с собой, они очутились среди полей. Вдалеке виднелись заросли леса и берег моря. Вокруг тройки был очерчен небольшой круг из желтых флагков.

За этим кругом игра оживала. Внутри - замирала. Все шло в реде бы как всегда, если бы не подозрительно большое число противников у места, где располагалась идентичная реальной книге копия и

выход обратно в мир. А так же тот факт, что инстинктивная попытка вернуться обратно при виде такого числа врага не привела ни к какому результату. А значит... Значит кто-то перепутал книгу... Ребята посмотрели на Хильду. Та рассеянно улыбалась и хлопала глазами. Улыбка на ее губах замерла а сама девушка, казалось,

находилась немного не здесь... ну, с ней таковой бывало. Немного похлопать по щекам, покричать на ухо и все в порядке. А еще в метрах тридцати по правую сторону в таком же небольшом кругу (радиусом в метр) сидел Буши...

Значит, здесь было не до хихонек и хахонек...

#### Что ждет их дальше?

Сможет ли троица выбраться из возникшей передряги, ведь если их убьют здесь и сейчас, то там, в реальном мире, на полу в Нирме окажутся четыре мертвых тела...

#### Группа «Папуасы»

**День:** месяц Лайтблейд 325 год от ВБМ

**Место:** государство Лаом, небольшой остров Квермиф в Тавийском море.

**ДМ:** [PAULoondra.pauloondra@internet.kuban.ru](mailto:PAULoondra.pauloondra@internet.kuban.ru)

#### Пара слов от ДМ:

Сейчас проводится набор группы папуасов для облагораживания одного некрупного острова в Тавийском море, Квермифа. На него пока не ступала нога приключенца. Ну а как ступит - тогда и будет о чём написать...

#### Группа «Дети фортуны»

**День:** 13-14 числа месяца Лайтблейда 325 года от ВБМ

**Время:** Рассветный час

**Место:** Юг Лаома, Сосновый лес.

**ДМ:** Эронд [elrond1983@mail.ru](mailto:elrond1983@mail.ru)

#### Сведения:

Путь к башне был занимательным. Остановившиеся на ночь приключенцы, плотно отобедали подстреленной Данкой дичью и запасами остальных. Ночью отряд разбудил дикий хохот и произошла стычка с непонятными личностями. О тех событиях в головах членов маленького отряда остались лишь смутные воспоминания, мурчиши и проклятая чаша, найденная в мешке одного из трупов. Не смотря на все предложения Данки чашу где-нибудь закопать, ребята решили взять ее с собой. Добравшись до башни, народ начал наезжать на друида, точнее начал наезжать Кельт, ибо друид заявил, что ему в башню высшие по званию запретили соваться, но тут случилось нечто: из башни послышался вопль и выплыл человек, которого как заявил друид он очень хорошо знает. Но тут же чья-то разлагающаяся рука затащила человека обратно. Ринувшиеся внутрь приключенцы обнаружили двух зомби, которых и начали методично избивать...



# НЕКРОНОМИКОН

## Группа «Иллюминат». ДМ Амж.

Группа перестала существовать более 2-х лет назад, но все еще всячески пыталась сопротивляться вымиранию ища новых ДМ. Год назад ДМ Тощка объединила две группы в одну, влив персонажей Иллюмината в состав группы «Суматошные злобы». Получив новое задание от покровителей тьмы, группа отправилась в путь, переименовав себя в «Дети тьмы»

## Группа «Плохая прогулка». ДМ Фокс.

Первоначально эта группа называлась «Глубиноходы». Ее ДМ был Рамф, но после того, как игрок окончательно отошел от ролевых игр, за группу взялся один из ее членов, полностью изменив квест и сменив название группы. На протяжении года группа лавировала между жизнью и смертью. Ее бросало в зависимости от настроения ДМ. В конце-концов, около года назад ДМ окончательно забросил группу, ничего не сказав игрокам на прощание. Однако он по-прежнему играет в других группах. Что же, видимо, не всем дано быть ДМами.

## Группа «Морские волки». ДМ Ремизов Владимир.

Группа заснула более года назад. Периоди-

чески игроки пытались отыскать ДМа, но оказалось, что его исчезновение связано совсем не с нежеланием водить, а с личными хлопотами на работе. Недавно, когда уже считалось, что группа умерла окончательно, появились сведения, что ДМ удивлен такой жаждой группы жить (он-то думал давно, что она уже распалась) и пообещал восстановить ее и продолжить игру. Будем надеяться, что этот удивительный человек (прекрасный ДМ, разработчик и отличный игрок) действительно найдет время и вернется в проект!

## Группа «Армия Лаома». ДМ МараZматик.

Группа просуществовала не слишком долго и по сути дела все еще остается частично живой. Вся проблема заключается в том, что ДМ постоянно пропадает из интернета, хотя желание водить у него не убавилось... Стоит ли эту группу отнести к умершим или живым не понятно. Время покажет...

## Группа «Расхитители гробниц». ДМ Злобный Сказочник.

Как многие знают Сказочник водит очень интересно, но мало. Его запала никогда не хватает надолго. К сожалению, стоит отметить, что третью или четвертую по счету его группу постиг тот же печальный исход, что и остальные...

а живут как нищие. Ты когда-нибудь думал почему. Не иначе как сносят куда все свои богатства... В жертву...

Экспедицию образовали быстро. Из молодых да горячих. Я там тоже был. Один вернулся. Все остальные там остались.

Чёрт побери! Мы не знали, что и где мы будем искать, только видели кучи золота и драгоценных камней, что ожидали нас... Где-то там, в пустыне.

Нам следовало сразу понять, что мы неправы... Ох как неправы... Теперь я вижу, что это было понятно сразу. Ещё на границе пустыни чёртовы орки даже не думали препятствовать нам идти в пустыню. Как будто не было никаких сокровищ. А их и не было. Если и были, то нам не суждено было их увидеть.

Да какие к чёрту сокровища! Там была только смерть, слышь меня? Смерть!

У нас было несколько следопытов. К концу второго дня они нашли следы. Никто из нас не видел раньше таких. Пять-шесть... Существ... Мы даже предположить не могли, кто это окажется.

Следопыты отделились от нас, ушли вперёд охотиться. Больше мы их не видели. Зато чёртова пустыня начала двигаться. И это не просто ветер песок гонял. Она двигалась даже когда ветер стихал.

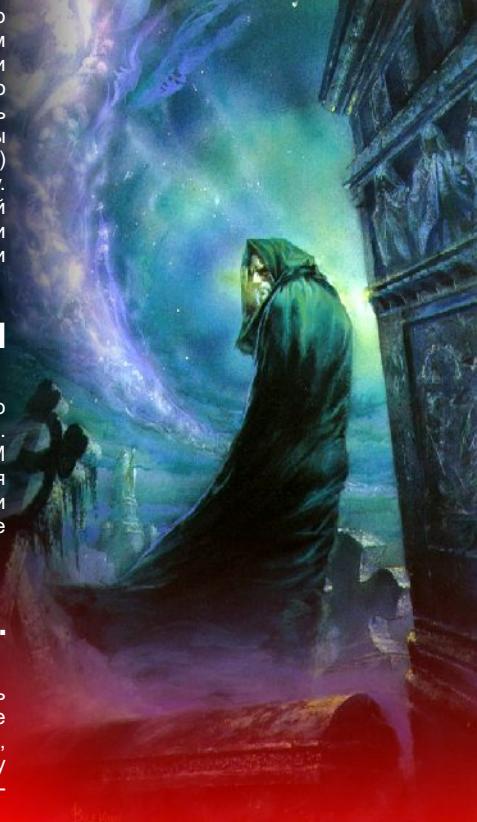
Как будто там был кто-то. Что-то... Я сам несколько раз замечал краешком глаза, как что-то двигалось. Но когда я поворачивал голову, там ничего не было. Только песок... Мы все это видели. Все.

К концу дня, когда до заката оставалось меньше часа, это стало происходить всё чаще и чаще. Когда я поворачивал голову в одно место, краешком глаза я видел движение там, откуда отвёл взгляд. Пустыня как будто ждала того момента, когда я отведу глаза, чтобы начать двигаться.

Это все видели. Все! Все были доведены до предела. Один из нас не выдержал. С криком он пришпорил верблюда и понёсся куда-то. Некоторые из нас поскакали за ним, чтобы остановить, вернуть... Он скрылся за барханом, и крики оборвались. Мы были там через несколько секунд, но нашли только кровь. Много крови. Весь чёртов песок был пропитан кровью, а больше ничего не было.

Тогда мы поняли, что орки правильно делали, что сторонились этой пустыни. Мы сбились в кучу, как овцы, и молились про себя. Это было всё, на что мы были способны тогда.

Постепенно начинало темнеть... И мы начали надеяться это был наш шанс. Мы



продержались день, значит ночью будет передышка. Кто бы ни охотился на нас, ночью им придётся отдохнуть. Значит мы сможем, сделав усилие, оторваться от своих мучителей. К свободе, к безопасности, прочь из пустыни.

Но когда темнота густилась настолько, что вне круга света наших факелов, ничего не было видно... Мы перестали видеть движение. Зато мы стали слышать звуки. Это было как будто потрескивание. Пощёлкивание... Оно раздавалось то тут, то там и двигалось всё быстрее.

Я не успевал повернуть голову в одну сторону, чтобы начать всматриваться в окружающую темноту, как звуки раздавались с другой стороны.

Мы продолжали движение. После исчезновения следопытов и гибели ещё одного члена нашей экспедиции, нас стало двадцать три. Меньше чем через полчаса мы поняли, что нас осталось двадцать и двадцать три верблюда. Те, кто ехали в арьергарде, просто исчезли со своих верблюдов. Не было ни криков, ни звона оружия, хотя ни у кого из нас оружие не покоилось в ножнах.

Возможно, мы так и не поняли бы этого мы в ужасе неслышь во весь опор, почти не оглядываясь назад. Только случайно один из нас обернулся назад, вскрикнул, и тогда мы обнаружили пропажу.

В первые моменты, когда я только увидел пятерых верблюдов, несущихся вслед за нами без своих седоков, я едва не поддался панике. Сердце колотилось так, что, казалось, было готово выско치ТЬ из горла; я почти не видел ничего перед собой, не чувствовал рук, которые вцепились в поводья и рукоять моего скимитара с такой силой, что едва не ломались пальцы...

Все помнили, что произошло с тем беднягой, что запаниковал тогда. Поэтому все держались, хотя у всех моих товарищей я видел это в свете факелов лица были бледнее, чем у мертвцев.

Мы поняли, что бегство не ведёт к спасению. Поэтому остановили верблюдов и спешлились. Двадцать вооружённых мужчин, испуганных до смерти, но переборовших свой страх. Каждый уже был готов умереть, и каждый хотел перед смертью отомстить за себя и за своих товарищей. Клянусь, если бы перед нами появился дьявол, мы кинулись бы на него без раздумий и без страха...

Мы собирались в круг кто-то стоял по периметру, вглядываясь в темноту и готовясь отразить нападение; кто-то держал

# ЗВЕРИНЦ

## Ты хочешь узнать про Ужас Пустыни?

Ты хочешь узнать про Ужас Пустыни? Про то, что держит в страхе несколько орочных племён? Про то, из-за чего моя правая рука уже никогда не сможет взять оружия даже ножа, чтобы отрезать кусок мяса?

Что ж, купи мне кувшин вина и дай пару монет, чтобы завтра было чем привести себя в порядок. Что стоишь как истукан? Если нет денег проваливай, я за так глотку напрягать не буду...

Вот, хороший мальчик... Пойдём-ка отсюда, а то налетят всякие. Как мухи на халеву слетятся, вылакают всё моё вино, даже мне не достанется.

Ну вот, здесь и поговорить можно. А ты из благородных, да? Ладно уж, молчи. И так видно а кто ж ещё в наш район попрётся так старательно лицо закрывая? Хех-хех... Вечно вас, богатеньких мальчиков на приключения тянет. Слышал я про одного годика два назад, так он вообще... Совсем видать крышей съехал. Ходил он в наш район чтобы... Ах, ну да, да... Ужас Пустыни...

Это случилось со мной далеко, на востоке. В пустыне, по краям которой ются орки. Знаешь, почему они не заселяют её? Боятся. Именно от этих орков поползли слухи об Ужасе Пустыни.

Щенят своих они пугают Ужасом этим. Чтобы чего не надо не делали. Боятся его.

Тогда ходил слух, что это что-то вроде божества ихнего. Потому как боялись они не только этого Ужаса, но и говорить о нём боялись. В глубь пустыни даже под страхом смерти не шли. А если шли, то обязательно с дарами. Делали что надо, оставляли дары и тикили со всех ног.

В общем среди нас все думали, что это богихий. Страшный, злобный. Несуществующий... Но по большому счёту и не знали ничего даже вдали от пустыни эти орки пасть боялись развязить...

Прошёл тогда слух, будто бы есть в пустыне место, что связано с этим самым Ужасом Пустыни. Те кто поумнее, смекнули, что это храм древний, и сокровищ там должно быть столько, что вам всем богатеям и не снি�лось. Орки-то всё время кого-нибудь грабят,

факелы и готовился заменить тех, кто стоял по периметру. Наш единственный клирик был готов лечить раны, если бы возникла такая возможность. К сожалению, он не был готов сотворить свет мы были в пустыне, и наш клирик приготовил только молитвы, создающие воду, кроме тех, что лечат...

Мы ждали, но ничего не происходило. Только пустыня издавала звуки. Она... трещала. Этот треск двигался вдоль нашего круга то в одну сторону, то в другую, то в обе сразу; он пропадал в одном месте и тут же начинался в другом. Могу поклясться, что через несколько минут моя готовность сражаться начала уменьшаться. Треск ни на секунду не давал расслабиться, каждая секунда этого напряжения изматывала так, будто мы не стояли на месте, а бежали кудато...

Скоро я потерял чувство времени и ориентацию в пространстве... Поэтому я не могу сказать, когда начала приходить усталость и равнодушие. Возможно, мы стояли так час или два. По тем взглядам, которыми мы с товарищами обменивались, я понял, что их жажда сражаться исчезла так же как и моя как вода, выпитая на горячий песок пустыни.

Мне казалось тогда, что в том треске, который наполнил пустыню, я даже начал различать какой-то голос или голоса... Сейчас я понимаю, что эти звуки не были громкими, но тогда они заполнили всё, они звучали в моей голове так громко, что казалось, что я не услышу грома, если вдруг начнётся гроза... Пустыня под моими ногами закачалась, и мне пришлося опуститься на какой-то валун...

Внезапно вскрикнули сразу несколько человек, охранявших периметр. Как один они начали кричать, что они видели что-то прямо на границе освещённого факелами круга. Что-то, что двигалось... Они были слишком возбуждены, чтобы описать это...

Не знаю, откуда мне пришла эта идея, но я взял второй факел в руку и поджёг его. Затем я метнул этот факел туда, на границу света, туда, где видели это что-то.

Кажется, я видел, как заметалась и кинулась в темноту одна или две тени на песке, отвоеванном светом факела... А когда я взгляделся внимательнее, я увидел, что весь песок, что раньше не был освещён, просто изрыт, как будто какой-то безумный пахарь ходил по нему из стороны в сторону, постоянно меняя направление пашни.

Я встал на валун, на котором сидел раньше, чтобы рассмотреть песок получше. Сзади от меня раздался крик боли, и я стал оборачиваться, чтобы увидеть, что случилось, но валун, на котором я стоял, вдруг разделился на две части. Одна часть, что поменьше, осталась лежать, а другая, большая, взметнулась вверх. Я потерял равновесие и, падая, выронил из рук оружие.

Откатившись, я первым делом бросил взгляд на валун, которыйбросил меня. Но это был уже не валун. Это была тварь... Я не успел даже вскрикнуть, как эта штука вскочила на спину одного из моих друзей, что стояли по периметру, оттолкнулась от него и улетела в темноту, оставив на спине моего друга рваные

раны, из которых хлестала кровь.

Я начал искать глазами клирика, чтобы крикнуть ему, что нужна его помощь. Но когда я нашёл его, клирик был уже занят он пытался помочь тому парню, который кричал раньше. Не знаю, что с ним было, но из-под рук, которыми парень закрывал лицо, хлестала кровь...

К тому времени, как я успел подняться на ноги, я дважды услышал крики товарищей. Поднявшись, я осмотрелся, но увидел только раненых бойцов, но не тех, кто их ранил.

Я взял в руки алебарду и заменил одного из раненых на периметре. Теперь, когда нас атаковали, мы могли делать хотя бы что-то мы могли пытаться защищаться.

Скоро я увидел, от кого мы должны были защищаться. Они атаковали нас постоянно, иногда по несколько раз за минуту. Не знаю, как они это делали, но иногда они просто появлялись как из-под земли, иногда выпадали из темноты, как камни из катапульты. Иногда они просто выбегали на нас.

Они атаковали нас, а затем стремительно исчезали в темноте.

Теперь, когда мы были готовы, большинство их ударов не достигали цели, а когда достигали, то не были настолько ужасны, как самые первые... Однако сами они всегда уходили невредимыми.

Больше всего мне запомнились их морды. Ничего страшнее я в жизни не видывал. Огромные глаза, с мой кулак; а челюсти, если это орудие пыток можно назвать челюстями, - ещё больше. Эти существа... Они были как богомолы, только с верблюда размером. Ну если не с верблюдом, то с меня-то уж точно.

Они разрывали нас своими когтями. Воздух наполнился криками и стонами. Не было только звона оружия. У этих существ оружия не было, а мы по ним не могли попасть они слишком быстро двигались, их просто не оказывалось в месте, куда приходился удар...

Последнее, что я помню, это как из темноты на меня выпало одно из этих существ. Инстинктивно я поднял алебарду между собой и существом. Затем я, как в страшном сне, увидел, как голова гигантского богомола метнулась к алебарде, прямиком к тому месту, где её держала моя правая рука.

Я услышал хрост богомол перекусил алебарду, раскрошив при этом пою ладонь. Больно было только в начале, затем я почувствовал, как моя правая рука онемела, и потерял сознание.

Я очнулся среди трупов. Рука была перевязана и страшно болела. Они были там. Просто стояли и смотрели на меня своими отвратительными огромными глазами...

Один из них обратился ко мне. Выяснилось, что они говорили на коммоне. Видать, у орков научились, судя по некоторым словечкам, которые проскальзывали иногда в их речи.

Они называли себя три-кринами. И их было пятеро. Их с самого начала было пятеро, как я узнал чуть позже. И теперь, когда я смотрел на них, только один из них был ранен...

Они оставили меня в живых, чтобы я рассказал им о мире, который окружает их

пустыню. Три-крини хотели взаимодействовать с миром; кажется, ими двигало любопытство.

Пока я рассказывал им о своём мире, я успел кое-что узнать о них. Казалось, они никогда не уставали, и я никогда не видел, чтобы они спали. Может быть, они делали это, пока я сам спал.

Позже я заметил, что они носили ремни, к которым крепились то, что им нужно было таскать с собой. Инструментов, оружия или одежды я у них не замечал.

К тем же ремням, бывало, прикрепляли и меня я не вынес бы кочевого образа жизни, который они вели. Особенно если учесть то, что от боли в руке я иногда терял сознание...

Я рассказал им о самом надёжном и простом способе взаимодействовать с миром. О деньгах. И предложил им свои услуги, чтобы найти тех, кто готов платить деньги за то, чем они в полной мере обладали. За умение убивать.

И три-крини купились на это. Наверное, потому что в тот момент я верил в то, что говорил я был готов на всё, лишь бы остаться в живых. Они отпустили меня! Даже проводили до краёв пустыни и провели сквозь орочьи племена...

Но когда я оказался в первом же поселении, мысли о том, чтобы помочь этим монстрам, убившим моих товарищ, покинули меня. Я начал рассказывать всем подряд о нависшей над ними опасности. Об Ужасе, что обитает в пустыне. Надо мной только смеялись, называли сумасшедшими...

Когда-нибудь, эти три-крини ещё выйдут из своей пустыни. Тогда все поймут, что я был прав. Тогда все вспомнят мои слова. И хотя бы кто-то будет знать об этих чудовищах хоть что-то, чтобы бороться с ними...

А я... Я бежал от пустыни как можно дальше. На запад; сюда, морю. Здесь я могу жить спокойно, рассказывать свою историю. Сделать так, чтобы мы были готовы, когда эти существа высунутся из своей пустыни.

Кстати, раз уж история закончилась, и ты получил то, чего хотел. Не обижайся, но и я тоже получу от тебя то, что мне нужно. Хе-хе...

Познакомься с моими друзьями. Они стоят у тебя за спиной. Мы люди бедные, поэтому не можем упустить такой случай, когда кто-то из благородных заглядывает в наши места...

Так что извини, но ты отсюда уйдёшь не только без драгоценностей и кошелька, а вообще голышом. Может быть, ты баронет, а? Не стесняйся, открой лицо, всё равно тебе деваться некуда...

О боги! Нет! Этого не может быть!

Записано Fed'ом ([fspirin@mail.ru](mailto:fspirin@mail.ru)) со слов жреца Холуса, проведшего допрос растерзанного тела, найденного в портовом городе Г.

Тело изуродовано до неузнаваемости. Из особых примет обнаружена правая рука повреждённая когда-то до состояния недееспособности. Раны, приведшие к смерти объекта, были нанесены, по-видимому, когтями.

Ведётся расследование...

