

Laomíkon



Доска объявлений

Дорогие обитатели проекта!

Сегодня на нашей доске объявлений имеют место быть следующие информативные нужности и важности:

ВАЖНОСТЬ НОМЕР ОДИН!

Товарищи игроки, боги и демоны, в общем господа и дамы, на форуме прошло активное голосование, «Нужен ли нам чат?». Мы раскиданы по всем миру (ну почти по всему) и иногда аськи бывает мало, хочется коллективного общения. Поэтому, большинство голосовавших высказались «за» и с недавнего времени в нашем проекте есть где пообщаться всем вместе, одной веселой семьей проекта «Дорога Сквозь Миры». Все происходит на IRC канале #rttw. Там постоянно можно увидеть многих ДМ в онлайне, причем всех вместе. А еще больше просто игроков. Так что добро пожаловать. Как зайти в чат, можно узнать здесь:
<http://rttw.roleplay.ru/newforum/index.php?showtopic=173>

Если что-то не получается, можно спросить в том же топике, вам подскажут.



Вступительное слово

Дорогие читатели! И так год прошел с последнего выпуска Лаомикона, и вот мы снова в бою! В проекте произошло много изменений, у нас появился новый форум, новые расы, некоторые группы исчезли, другие появились и еще много чего интересного. А так же изменился и состав редакции. Что ж мы искренне находимся, что мы подхватившие славное знамя журнала Лаомикона, не уроним его в ваших глазах, дорогие читатели.

Этот номер должен был появится прошлым летом, но вышел только этой зимой. И некоторые статьи устарели, но из уважения к предыдущей редакции мы решили их оставить. Иногда, так приятно вспомнить былое. ;)

Дождь не может идти вечно и все меняется. И с нашим появлением изменится и наш любимый журнал. Немного грустно, но такова жизнь. В этом номере не будет рубрики именинный пирог, к сожалению, у нас просто нет актуальной информации.

Но мы с Вами, а Вы с нами! И это замечательно.

Приятного прочтения. А мы со своей стороны обещаем сделать журнал еще интереснее и веселее.

Да прибудет с вами свет Райзы.

С уважением, Мэллис.
e-mail: mallis@bk.ru

С места происшествия

ОТЧЕТ ГРУППЫ

ПОЙДИ ТУДА НЕ ЗНАЮ КУДА

ДМ: Тошка

Игра: Форум

Локация: Мин Акрон, Лаом

Составитель отчета: Марвелл

Вы действительно хотите, чтобы я рассказал о том как всё это начиналось? Я?! Не, ну я, конечно могу, но вы уверены точно? Из меня не особый рассказчик у вас больше сам люблю слушать. И читать. Да? Ну что ж, раз вы хотите, то попробую.

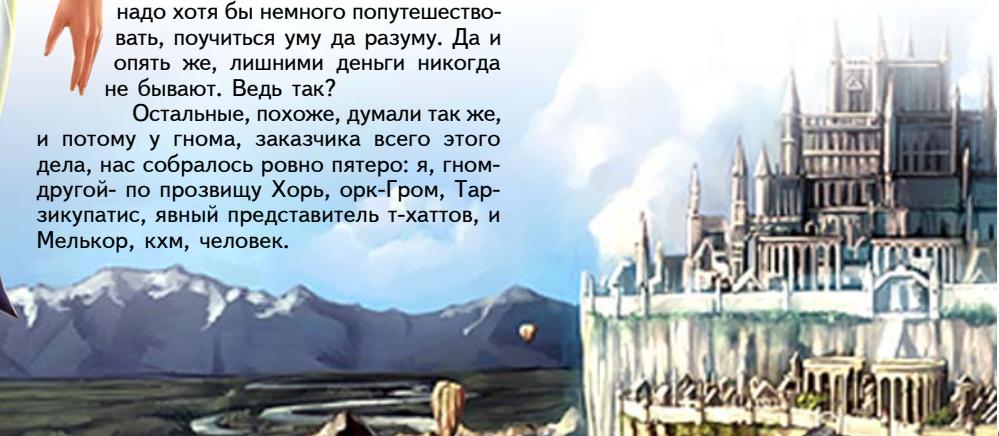
Для меня всё это началось с объявления. Как впрочем, и для остальных. Мол, требуется народ для поиска каких-то магических вещей, за которые обещается крупное вознаграждение, и так далее. Лично мне стало интересно: это давало отличную возможность попутешествовать по миру, да поучиться всеми на личном опыте. А то отец давно уже говорил, что мне надо хотя бы немного попутешествовать, поучиться уму да разуму. Да и опять же, лишними деньги никогда не бывают. Ведь так?

Остальные, похоже, думали так же, и потому у гнома, заказчика всего этого дела, нас собралось ровно пятеро: я, гном-другой- по прозвищу Хорь, орк-Гром, Тарзипатис, явный представитель т-хаттов, и Мелькор, кхм, человек.

Вообще этот Мелькор, странный тип. Мало того, что из себя начал с самого начала строить командира, так ещё и при этом совершенно на других плевал. Хотя когда выяснилось что он дворянского происхождения, это многое объяснило. По крайней мере, мне теперь стало понятно, почему дворянам так не нравятся народ, а простым людям дворяне. Люди думают, что дворяне про них совсем не думают, а дворяне вообще ни о чём не думают кроме того, что они дворяне. Вот, пожалуй, за то, что благодаря Мелькору я это смог понять, ему от меня большое спасибо.

Кхм. Простите. Кажется, я немного увлёкся. Что-то я всё про Мелькора, да Мелькора. Вот ему наверное там в тюрьме сейчас икается. Так что лучше я расскажу, что было дальше. По порядку.

Итак, наш заказчик, гном, оказался ещё тем эксцентриком. Кажется, он слишком увлекается алхимией. По крайней мере, она на него производила ужасающее впечатление: когда мы его увидели, он действительно был в ужасном состоянии. Но постепенно он начал приходить в себя, и кое-как, но смог объяснить нам наше задание.



Мы должны были отправиться одни боги знают куда, и принести- один гном знает что. Да и тот, кажется, если и знает, то уже забыл. Так что единственный наш проводник, это волшебный свиток, да мешок, тоже не самый простой. Мы узнали что за первый компонент должны получить, и где, и когда мы его поместим в мешок, в свитке появится описание второго компонента. И вот так, по цепочке, мы должны будем собрать все четыре - или пять? ... компонентов. А может и больше, потому что и сам гном в этой цифре был не уверен.

В общем, получив в свои руки свиток и волшебный мешок, мы вышли на улицу и задумались и как нам теперь добираться до Города тысячи дорог. Интересное, кстати место. Я про него кое-что читал. Посоветавшись, мы решили, что для нас есть два пути: на корабле в быстро, но дорого, или, нанявшись в какой-нибудь караван охранниками в медленно, но зато можно будет кое-что подзаработать. Да и ногам всё отых. Так что мы в итоге выбрали второе. И это не смотря на то, что Мелькор, зачем-то, очень порывался купить - осла. Странный он всё-таки человек.

Итак, следующей нашей остановкой оказался Базар. Тоже весьма интересное место. Особенно для представителей моей профессии. Куча народа что-то делает, куда-то спешит, что-то кому-то продаёт. Ну или пытается это сделать. Правда, мы на базаре оказались рано по утру, и потому ещё не все лавки оказались открытыми, но зато мы здесь смогли застать именно тех, кого и хотели в торговцев, собирающихся уезжать в другой город. Нам на выбор достались трое: богатый, среднего класса, и похоже с трудом сводящий концы с концами. А может быть просто совсем недавно начавший торговые дела и не успевший ещё сколотить на этом сколько-нибудь заметное состояние. И не удивительно, что нам как раз достался последний. Хотя, могло бы быть и лучше, но Мелькор- эх-. В общем этот тип нагрубил одному, и в довершение всех своих утренних дел, попытался использовать машину на другого.

Видимо Судьба всё-таки существует. И похоже, она дамочка с весьма своеобразным юмором. Стоило только Мелькору взяться за свои тёмные делишки, как тут же его на этом и застукала стражка. Причём, с личным! Так что теперь этому типу придётся немножко подумать над своим поведением в менее комфортабельных условиях, чем может предоставить даже самая захудалая гостиница. Раз его поймали за руку, тут скорее всего даже деньги не помогут отвертеться! Так что я надеюсь, что этого типа мы больше не увидим. - Нет, не то чтобы он мне не нравится. Просто терпеть его умные: предложения и команды. Простите, но это не для меня.

В общем, договорились мы с торговцем об его охране. Правда он нам денег предложил мало, и сразу одну сумму на всех. Но нам ведь было важно добраться до своей цели, и потому деньги тут не имели значения. Ведь так?

Но перед самым отъездом мы всё же по базару пробежались: кто за оружием, кто за вещами, а я вот, за провиантом. А за одно познакомились с дварфом, Даркелем, который сопровождал торговца. Бегло. Он как высунулся наружу из первого фургона- а мы должны были ехать во втором- так обратно и убрался. Хорошо хоть что торговец перед этим успел нас с ним познакомить. Ну а дальше...

А дальше, мы наконец покинули город и наша тройня вереница фургонов, в количестве- двух штук-, отправилась в свой долгий путь по длинному и извилистому тракту. Не знаю, сколько мы за день вот так отмаяхаться успели, но остановились мы, наконец, на отдыхе, в деревне с красивым и звучным называнием Золотая листва. Красиво. Ведь так?

На дворе уже успел наступить вечер и потому почти весь народ поспешил поскорее в таверну. Есть, пить и отдыхать. Ну а у меня вот что-то аппетита никакого не было. И потому я задержался с Хорем в нашем фургоне. Мы даже с ним немного поговорить успели, пока он не заснул. А я ему мешать не стал. Что я, зверь, какой что ли? Пускай себе спит. Чай за день намаялся. Да и не удивительно у он, наверное, и меня будет ниже, а уж я в этом вопросе ещё тот задохлик.

Вот так и получилось, что я остался в фургоне, можно сказать что один. От нечего делать я немного помучил глаза, пытаясь прочитать книгу, а когда убедился, что даже с моими глазами это делать не очень удобно, когда из освещения есть только слушающие слабым освещением окна таверны, да звёзды, читать книгу не очень сподручно. Так что пришлось мне обратить свой взор на последних. То есть на звёзды. Эти огоньки в небесах тоже красивые. По своему. Но и на них нельзя ведь смотреть до бесконечности. В общем, вернулся я с небес да на землю, и стал осматривать двор. И вот тут то!

Тася!!! Сколько прошло лет? 10? 8? Целая вечность! Я даже не мог и подумать, что могу вот так, неизвестно в какой деревне, повстречать своего друга. Друга детства. А как мы тогда с ней гуляли?! А обеды, которыми она меня кормила?! А.

Кхм. Кажется, я опять увлёкся. Простите. Да, это была Тася.

Доска объявлений

ВАЖНОСТЬ НОМЕР ДВА!

У нас на носу первое приближение в юмористическом конкурсе по пяти номинациям:

1. Самый невезучий персонаж
2. Самый курьезный случай
3. Самый необычный персонаж
4. Самый прикольный приклик
5. Самая шикарная фраза

ВАЖНОСТЬ НОМЕР ТРИ!

Мы по прежнему ждём от вас предложений сотрудничества :))))

А также, прошу своевременно отписывать отчёты! Граждане, имейте совесть, а! :)



Оказывается, она сюда пришла поискать для себя работу у она тоже хотела устроиться к какому-нибудь торговцу в охрану. Но никому новых охранников было не нужно, так что ей и некуда было устроиться. В общем, мы с ней поговорили, повспоминали прошлое, и я ей предложил отправляться с нами. А чего? Конечно, то что заплатят нам в конце торговец, будет сущей мелочью, когда мы это разделим на всех. Но если что, я могу ей отдать всю причитающуюся мне сумму у ведь это Тася, а когда речь идет о настоящих друзьях, деньги ничего не значат.

Ну а дальше, мы пошли в таверну, где неплохо перекусили. Правда мне так и не удалось заплатить за её обед у ведь должен я так поступить в ответ за то, что раньше она всё меня кормила! Ну да ничего. У меня ещё возможность для этого будет. - Я на это надеюсь.

На ночь все остановились кто где смог. А Тася так вообще, прилегла под самым нашим фургоном. Я бы ее, конечно, внутрь пустил, или бы устроился с ней рядом, из солидарности. Но фургон итак был забит полностью, да и не знали там её, а спать на холодной земле. Боясь, это могло бы принести не очень приятные последствия, с которыми потом другим пришлось бы разбираться. И очень боюсь, что поскольку Тася должна была поехать с нами, эти проблемы бросилась бы решать именно она. А это не хорошо. Ведь так?

Наконец, с утра, легко уговорив торговца разрешить Тасе ехать с нами, мы покинули пределы этой гостеприимной деревни и отправились дальше в путь. Целых четыре дня мы ехали и ехали, не отклоняясь далеко от дороги. Даже во время ночных остановок. Хм. И вот ведь что интересно, похоже что-то так сильно напугало Нарата. Ах, да! Совсем ведь забыл! Нашего торговца Нарата зовут! Ну так вот, Нарата что-то так напугало, что он первое время даже лошадей на ночь распрягать не велел!

А на третий день пути случилось чудо. Нет, не так. ЧУДО! Не знаю, что на меня нашло, но вдруг меня потянуло поиграть на свирели. Да, конечно, я и сам обычно на неё играл у привык к этому, да и нравиться мне это занятие. Но тогда, как будто что-то из меня рвалось наружу, что-то хотелось выйти, излив себя миру через музыку. Вот я и достал свою свирель, сосредоточился, подождал пока оно придёт и- заиграл. - - - Никогда. Никогда. Никогда раньше у меня ничего подобного не получалось. И я не уверен, что когда-нибудь ещё раз получится. То, что на меня нашло, было -. Я не знаю как это описать. Да и наверное не хочу. Знаю только одно в когда-нибудь, когда у меня будет больше свободного времени, я запишу ноты этой мелодии и буду их раздавать всем встречным менестрелям и бардам. Продавать такую мелодию, было бы кощунством. Её надо слушать. Так. И только так.

- Простите меня. Я кажется опять-. Ну не умею я хорошо рассказывать истории. Прошло ещё три дня, и мы остановились на ночлег, не дотянув немного Кильяк-дана. Да! Я, кажется, опять забыл! По дороге к нам присоединилась одна милая дама. Правда она ехала рядом с Натаром, так что ничего про неё я не знаю. Даже как следует рассмотреть не смог. Знаю только, что её зовут Минерва. - Кажется.

А на остановке нас ожидал неприятный сюрприз. По дороге Тася наловила нескольких зайцев. А готовить их никто не умел. В

общем, за это дело взялись сразу все, и в результате получилась такая гадость, что её даже Чарки, собака Таси, есть не стала. Хм. Может мне стоит у кого-нибудь поучиться еду готовить? Или книгу какую про это купить? А то как-то неудобно получается. Тася провизию добывает, а мы её портим.

А ещё на этом привале, оказывается, нас ожидал ещё один сюрприз. Гораздо более неприятный. Прямо посреди ночи лошади вдруг начали чего-то пугаться, а в окруже появился туман, и что-то ещё светящееся. А когда я выбрался наружу, из фургона, и смог увидеть что нас ожидает ещё! Мамочка дорогая! Столько отрубленных рук за раз мне ещё не приходилось видеть. И что хуже всего, они двигались! То есть они были совсем как живые, и явно собирались познакомиться с ними поближе. И познакомились.

Это сражение не то, о чём могу вспоминать с гордостью. От меня то толку в нём не было никакого. Я разве что только чуть в сторону подвинулся, чтобы Чарки мог броситься на помощь своей хозяйке. Но разве это достижение или Поступок? Эх. Видимо, мне надо больше учиться.

Что? Руки? А, да! Руки. Ну, в общем, мы с ними как-то справились. Нам на помощь пришёл какой-то тип закутанный в плащ, и он же покосил большую часть рук своим двуручным мечом. Правда у меня до сих пор остаются на его счёт сомнения. Уж больно как-то вовремя он рядом с нами появился. Да и что-то он про эти руки знает. А такие совпадения просто так не случаются. Так что я в чём-то даже был рад, когда он собрался после боя нас покинуть. К счастью, в результате этой битвы, все остались живы. Ну разве что та самая Минерва потеряла сознание. Да и то, когда с руками было покончено, она вроде бы зашевелилась и даже попыталась сама встать. Так что дальше-

Хм. Что? Больше нет времени? Извините. Я же говорил что из меня плохой рассказчик. Но, если оно у вас появится, я смогу продолжить дальше? Да? Ну тогда до новых встреч.

ОТЧЕТ ГРУППЫ

ТЕНИ

ДМ: Ремизов

Игра: Форум

Локация: Мин Акрон, баронство Дилаф, уезд Торговый, город Сгоедар.

Составитель отчета: Мэллис

ТЕНИ - РЕЧНОЙ РАЙОН, РЫБАЦКИЙ ПЕРЕУЛОК ДОМ 13

Все началось довольно обыденно, с обыкновенного объявления о работе на улицах столиц неблагополучного города Сгоедара. Вот этот клочок бумаги и привел тех, кто имел глупость его воспринять всерьез к своему будущему нанимателю - капитану Паркеру в самый неблагополучный левобережный квартал и самый неблагополучный Речной район города. Их было семеро. Семеро теней, возникших по одиночке из полумрака утренних подворотон и кинувшихся в омут интриг и предательств тайного воровского мира левобережного квартала.

Первой в подвалчик, указанный в объявлении, спустилась Нейке. Невысокая, страшненькая эльвринка, с крючковатым носом и несимметричными мутными серыми глазами, злобно блескающими из под капюшона.

Второй тенью оказался высоких жилистый юноша лет 23 Клин, голубые глаза уверенно

смотрели на мир хорошей долей издевки и пофигизма. Плавные черты лица менялись медленно, словно полуденные тени, искажая лицо странной ухмылкой, что практически не покидала его. Парень с ходу, не моргнув глазом, придумал себе новое имя Рын Малок.

Третьем был суровый рейнджер Тарг. Человек серьезный, среднего роста и грубо-ватыми чертами лица. Светившиеся спокойной зеленью глаза и белый рубец шрама на правой щеке, словно, предупреждали что шутки с этим человеком плохи, хотя он и не полезет в драку без причины. Перехваченные тесемкой русые до плеч волосы, усы и небольшая бородка дополняли картину. Сразу было видно, что он привык к суровой жизни.

Следующим был Ашабар Сатовар хмурый умудренный опытом воин. Это был темноволосый человек со смуглой кожей. Волосы хотя и были густые, но уже заметны легкие залысины, первые предвестники лысины. Перехвачены они были так же как и у Тарга в хвост кожаной лентой. Темные глаза внимательно следили за происходящим, из под бровей, хотя самих бровей почти не было, отчего взгляд становился еще более угрюмым. Но так было не от природы, а потому что брови и часть ресниц были недавно опалены до корней. Этим же возможно объяснялся и более темный цвет кожи лица, контрастирующий с цветом на рук и шее. Телосложение у него было не мощное, но развитое как у существа почти ежедневно махающего полуторакилограммовой дурой под названием меч.

Пятый - жрец Цинтаро Аманд Кортак, чуть выше среднего роста, темные волосы, сбранные в короткий хвост, многим запоминаются твердый, колючий взгляд его серых глаз.

Шестым был человек по имени Кайол с тонкими чертами лица, темные волосы зачесанные в хвост. Глаза карие, внимательные. На шее талисман с изображением дракона.

И последней кто пришел по объявлению, была красавица эльвринка Диана. Прелестница с роскошной рыжей шевелюрой и живыми задорными огоньками зеленых глаз.

Так собрались они готовые на все и ко всему. Первое задание, полученное группой у Паркера было проверочным. Им предстояло за приличное, даже более чем щедрое, вознаграждение доставить посылку курьеру и получить от него пакет, который надо было вернуть капитану.

«ТЕНИ» - РЕЧНОЙ РАЙОН, УЛИЦЫ ЛЕВОБЕРЕЖНОГО КВАРТАЛА

Коротко обсудив, как им двигаться, вновь испеченный отряд направился по указанному им адресу. Кортак и Нейке, изображая из себя семейную пару после не менее десяти лет замужества, шли впереди, неся посылку, остальные, пытаясь не привлекать внимание, шли следом. Однако, сказать это было проще, чем сделать. И теперь редкие прохожие могли наблюдать как по пустынной улице Левобережного квартала шла семейная пара, а за ней плелись еще пятеро с отсутствующим видом, как будто они не с ними.

Вначале дорога вела к грязной набережной реки Маниловки. Оттуда начиналась довольно широкая улица, которая разделяла Сытный и Речной районы, являясь своеобразной границей. На этой улице уже было более людно, изредка показывались одиночные прохожие, но тут же спешили скрыться или перейти на другую сторону улицы, зияя большой группой головорезов с оружием, ибо так и выглядел разношерстный от-

ряд. Улица заканчивалась трехсторонним перекрестком, с двумя более узкими улочками разбегавшимися направо и налево. На одном из углов перекрестка стояли двое мужчин и мирно беседовали. Они стояли на стороне, противоположной движению группы, и поэтому, Аманд и Нейке спокойно двигались вперед, намереваясь повернуть налево на перекрестке, и там пройти квартал, чтобы выйти на другую широкую улицу. Однако, когда они еще не дошли и пару домов до перекрестка, из какой-то подворотни им на встречу вынырнули три подозрительных личности. Одна из них выдвинулась вперед и преградила дорогу Нейке и Аманду, предложив оплатить проход через улицу. Чего уж им было надо действительно осталось тайной, то ли молодцы хотели срубить побольше денег, то ли просто отгадать лишних людей с улицы пригрозив им непомерной платой... но в дело вмешался Аманд Кортак, пытаясь, откrestится от мэды, сславшись на Стайкера. Имя ближайшего помощника Паркера произнесенное нашим героям произвело умопомрачительный эффект. Главарь молодцов по имени Дыня бросился наутек, возвещая на всю улицу о появлении «Людей Паркера».

Остальные же резво схватились за оружие. Драки было не миновать. Первой сориентировалась Нейке. Девушка, подобно черной молнии метнулась и врезала кулаком в грудь ближайшему к ней типу. Тот захрипел, давясь воздухом, но все же выбросил руку с кастетом вперед, но промазал по ловкой эльвиринке. Второй из оставшихся нападающих

время достал что-то из карманов и выпал на булыжную мостовую, прямо под ноги Нейке. А потом кинулся наутек наискосок по улице. Один из мирно беседавших мужиков, стоявших на другой стороне улицы, услышав вопль Дыни, тут же бросился в ближайшую подворотню. Тем временем остальные только собирались вступить в драку, обнажая оружие и оглядываясь по сторонам в поисках возможных противников. Лишь Тарг заметил в тени подворотни еще одного молодчика. В это время Сактовар вооружился, и пытался оглядываться вокруг, так никого больше и не заметив, но в бой умудренный опытом боец не спешил ввязываться. Второй мужчина из стоящих на другой стороне улицы развернулся и оценив ситуацию, достал из-под куртки арбалет и взвел его. Пока Нейке самозабвенно избивала свою жертву, показывая при этом чуть ли не чудеса кунфу. Аманд бросился вдогонку за Дыней. Тарг караулил своего противника, остальные все еще мешкали. И лишь еще Кайол вмешался в происходящее, пустив волшебную стрелу в спину убегающему Дыни. Но когда появилась угроза от арбалетчика, приключенцы тоже показали что умеют стрелять. Особенно отличилась вторая эльверинка — прекрасная Диана. Снайперскими выстрелами из своего короткого лука она обратила в бегство двух нападавших. После волшебных стрел Кайола дыня убега уже не так резво, но все равно упорно и бежал прочь. Из окна ближайшего дома в бедолагу полетела еще одна стрела.

Тем временем один из беглецов попытался скрыться в ближайшей подворотне, но убежать он далеко не смог, ибо на его дороге возникла еще одна тень, с обнаженным полуторным мечом. Беглец едва успел затормозить, коротко ругнувшись. Его противник в ответ вежливо представился и на-

нес удар. Меч изящно описал дугу, а противник попытался отпрянуть раскинув руки назад и втянув живот. Это не помогло, полуторник легко расчеркнул кожаные доспехи беглеца на две части наискосок от плеча до бедра. Меч пошел на второй замах, как вдруг вежливый молодой человек вспомнил что-то и остановился и так же вежливо задал интересующий его вопрос. (возможно о погоде, надо же как то разрядить обстановку.:)) Но беглец не оценил всей прелести возможной беседы и попытался атаковать. За что и поплатился. Ран, а именно так звали нашего следующего героя, великолепно среагировал, меч по касательной звякнул по кольчуге, да и только. Более того беглец израсходовав на это последние свои силы рухнул к ногам воина.

В это время Кайол выпустил вторую магическую стрелу, она с не меньшим эффектом дрогнула Дыню и оставила ожог чуть ниже первой. Дыня заорал что было мочи, чуть не споткнулся на бегу и дальше уже пошел почти пешком, шатаясь. Сактовар внушительно двинулся к центру улицы. В это время арбалетчик хорошо прицелился и выпустил болт из арбалета, который попал прямо в лицо Аманду... Удар болта получился страшным, болт чудом отрекошелся, порвав щеку, но парень упал на мостовую без чувств. Прикинув расстояние, Диана хладнокровно сократила дистанцию для стрельбы, не спеша прицелилась из своего короткого лука и метко послала стрелу в арбалетчика. Стрела попала прямо в живот присевшему арбалетчику. Тот охнул от боли. Следом выстрелил Тарг. Его стрела лишь чиркнула арбалетчика по плечу.

В это время Клин метнулся к тому кого приметил Тарг и попытался атаковать того. Однако, этот противник оказался очень юрким, за его движениями было очень сложно уследить. Он сорвался с места и скрылся за углом здания и Клин так и не смог поразить его кинжалом. А Дыня скрылся за углом другого здания, уходя от перекрестка влево. Один из тех кто преградил в начале драки дорогу Нейке и Аманду подбежал к раненному арбалетчику и забрав у него оружие стал прикрывать его отход. В пылу боя пострадала Нейке и теперь ей требовалась перевязка. А бой тем временем постепенно сходил на нет. Клин исследовал подворотни, Кайол помогал раненной эльвиринке и жрецу. А остальные методично расстреливали убегающих. Наконец и прикрывающий отход молодчик, видя внушительного бегущего к нему Сактовара, решил, что тоже пора ретироваться, и поспешил вслед за напарником, скрывшись за углом дома, вправо от перекрестка. На мостовой остался лежать короткий меч, который он видимо бросил, когда брал арбалет. Ранагхар к этому времени уже обыскал жертву, что-то нашел и спрятал за пазуху.

Подбегающий Сактовар узрел неординарную картинку в грязной подворотни в луже крови лежит человек, рядом с ним на корточках прижимаясь к холодной шершавой стене дома сидел воин, методично вытирая об одежду мертвца свой меч, по которому все еще медленно расплывались багровые разводы, но вот словно почувствовав чужой взгляд он обернулся. Появившийся из ниоткуда Ранагхар оказался малым не разговорчивым и загадочным, он рассказал компании лишь о том что ему надо к Паркеру и у него для капитана есть какая-то информация. Когда ему посоветовали идти своей дорогой, он коротко возразил что пойдет с ними, на-

кая на возможную засаду и вознаграждение для группы от Паркера.

В общем, скрепя сердце его взяли в партию и быстренько собрав не многочисленные трофеи и стрелы, группа двинулась дальше. Справедливости ради следует сказать, что результатом боя были не только трофеи, но и потери. Самой ощущимой оказалась кража веемешка Тарга, который несомнительно оставил его возле забора в горячке боя. Следопыт было попытаться догнать воришку, но видимо был не его день. Едва не пострадав от проломившегося под ногами заборчика, и едва не заблудившись в подворотнях, Тарг вернулся к группе пурпурным и без своих вещей, после чего все и двинулись. И так их стало восемь.

Ранагхар обладал весьма интересной внешностью. Высокий худощавый юноша лет 20 с копной темно рыжих почти красных волос. Сосредоточенное лицо с правильными тонкими чертами можно назвать красивым, если бы не холодный безразличный взгляд фиалковых глаз, смотрящий, словно, сквозь тебя, напрочь отбивающий охоту продолжить общение. Судя по всему парень относился к тому типу мужчин, на которых женщины просто висли, но с первых же минут общения с ним становилось ясно, что характер у него тот еще. Ведь буквально напросившись в группу, он даже не счел нужным представиться, просто пропустив мимо ушей все попытки узнать кто он.

Не успели приключенцы повернуть налево на ближайшем перекрестке, как заметили подозрительного эльфа, который прямо на улице прижал к мостовой ником другого какого-то типа. Эльф был в стеганом доспехе, на плече висел длинный лук. Почувствовав взгляды, он обернулся, посмотрел на группу, но ни как не отреагировал, а продолжил связывать прижатого коленкой типа.

Хейан не был совсем типичным представителем своей расы. Высокий рост, коренастая загорелая фигура не присущая эльфу, однако на этом расхождения заканчиваются. Его мужественные, одновременно изящные черты лица портил рваный шрам, оставившийся от правой брови до скулы, оставленный по-видимому хищным зверем. Тонкие губы, готовые растянуться в улыбке, волевой подбородок, чуть надменный взгляд зелёных глаз выдавал чистокровного эльфа. Таким был наш последний герой.

Судя по доносящимся вопросам, которыми эльф засыпал пленного, этим пленным был уже знакомый им Дыня. Заметив их приближение, эльф еще немного по орал на Дыни и видимо то ли не справившись с эмоциями, то ли пытаясь пресечь распространение информации отрубил голову несчастному. Но по отношению к приключенцам эльф все таки вел себя более дружелюбно, чем недавно присоединившийся Ранагхар. Эльф представился и рассказал что его направили им в помощь. Но ему поверили еще меньше, чем Рану. (харизма у последнего что ли больше) В итоге едва не случилась потасовка между эльфом и Сактоваром. Но в разговор влез «приблудный» Ран пристав к эльфу, с довольно странным обвинением, что тот дал уйти арбалетчику. И внимание конфликтующих сторон переключилось на него. Долго бы еще спорили мужчины неизвестно, но резкий оклик Нейке вернул их действительности. А затем Тарг подвел итог этой заминке, предложив всем двигаться дальше. Так группа познакомилась с еще одним персонажем - Хэйаном.

«ТЕНИ» - СЕВЕРНЫЙ РАЙОН, УЛИЦЫ ЛЕВОБЕРЕЖНОГО КВАРТАЛА

Пополнившийся двумя проходимцами отряд бросил мертвого Дыню на мостовой и быстренько двинулся дальше. Выйдя на одну из центральных улиц, он благополучно миновал несколько не резких поворотов. Улица была хоть и широкая, но немного извилистая. Здесь уже народу было намного больше, сновали всадники, грохотали телеги и даже один раз проехала черная карета с красивым гербом. Здесь даже на такую большую компанию внимания обращали мало, лишь некоторые прохожие неприязненно или с тревогой поглядывали, но и только. Когда отряд в очередной раз обогнул изгиб улицы, то увидел спешащий на встречу, со стороны улицы Сонной практически по середине проезжей части улицы отряд пешей стражи. Когортой 3 на 3 шли девять стражников в кольчугах, стальных шлемах, поножах и наруках. В руках они несли длинные алебарды, а на поясах висели длинные мечи. Впереди шел дородный мужик в том же облачении, только поверх кольчуги была надета стальная кираса. Алебарды у него не было, только длинный меч в ножнах на поясе. Решив не показывать виду, отряд не остановился и как ни в чем не бывалошел навстречу стражникам. Они бы наверное и прошли мимо. Но дородный мужик, который видимо являлся начальником патруля, все время настороженно косился на подозрительную компанию, которой на самом деле и были наши приключенцы. Наконец, он заметил что-то такое, что отдал приказ патрулю остановиться и приблизился к группе.

- Эй, гражданочка, - громко заговорил он басом,- да, вот вы, вы, - неприлично указал он рукой на Диану. Почему у вас лук в боевом состоянии? Боюсь, вам придется уплатить штраф. Покажите-ка ваше разрешение на оружие.

Начальник патруля пристально разглядывал и остальных приключенцев, хмурясь больше и больше ибо возможно мог заметить небольшие пятна крови на одежде у кого-то или еще что-нибудь криминальное.

И тут группа сработала прямо таки с заивидной сплоченностью, пройдя мимо. Лишь Клин stoически заслонил грудью, сунувшегося было вперед, жреца. Остальные старательно делали вид что они не с ними. А Ранагхар даже подхватив Нейке, увел ее за собой мимо стражи. (парень с похмелья, видимо, не разглядел какую красавицу он подцепил) Эльф же вступил за рыжую Диану, наврав стаже что он ее учитель по стрельбе из лука. Но неожиданному учителю все же еще пришлось заплатить за Диану штраф, на этом инцидент со стажей был исчерпан.

Начальник патруля проверил документы, вернул их Диане и скомандовал завистливо зыркавшим стражникам продолжить движение. А приключенцы поспешили двинуться в противоположном направлении. Быстро достигнув перекрестка с Сонной, отряд повернулся направо, в сторону северных ворот. Пройдя по Сонной, группа вскоре отыскала забегаловку под названием «У дороги», про которую говорил Паркер. Таверна была довольно непрезентабельного вида - такой зачуханый дом, вечно не закрывающаяся скрипучая дверь, табличка с названием не обновлялась уже наверное лет десять и только благодаря тому, что буквы были когда-то аккуратно вырезаны из дерева, сейчас еще угадывалось название. На самом деле оно гласило: «У д рог». Улица Сонная в этой

части была довольно оживленной - со стороны ворот, навстречу приключенцам телеги плелись со скоростью улитки непрекращающейся вереницей, а в обратную сторону проезд был относительно свободен, если не считать большого количества пешеходов и всадников. Каменная мостовая была очень грязной и мусорной, где-то что-то залили, где-то рассыпали пшено и теперь над ним то кружились мелкие птахи, иногда садясь поклевывать, но тут же вспархивали, когда мимо проезжал всадник или проходил пешеход. Приключенцы оглядели улицу и заметили какую-то черную карету, которая плелась в веренице телег и повозок со стороны ворот и скоро должна была поравняться с таверной.

Но эта карета, как ни странно, поравнялась с таверной и не останавливалась проехала мимо. Зато, из таверны вышел человек в дорожной одежде, подошел к Аманду Кортаку, партийному жрецу Цинтаро, который держал на виду посыльку, как было условлено.

Человек был одет в пыльный дорожный плащ, кожаные штаны и кожаную куртку поверх тонкой кольчужки и круглую шляпу с плюмажем.

- Меня зовут Генри Харман, и похоже, эта посылька для меня? - осведомился он у жреца.

- Возможно. Вы не могли бы назвать мне нашего общего знакомого? - а то кое-что не сходится. Аманд показал глазами на удаляющуюся карету.

Харман слегка удивился и проследил за взглядом Кортака, затем кивнул и, подозрительно оглянувшись по сторонам, сказал негромко:

- Вы имеете в виду капитана Паркера? Просто я прибыл немного раньше, чем расчитывал, - добавил он.

Когда имя Паркера было произнесено «странно - вроде как знакомы и через посыльных передают», - подумал Аманд и протянул коробочку Харману, со словами: - Что передать капитану? - и, немного замявшись, словно заранее извиняясь - господин Харман, теперь не скажете, что всё же в ней?

На лице была полуулыбка и выражение некоторого смущения.

- Я должен прочесть послание, - ответил тот, - тогда я буду знать, что вам передать для Паркера. Подождите здесь, я скоро вернусь, - сказал Харман и скрылся в дверях таверны. Вскоре следом за ним нырнул какой-то мальчуган, да и другие посетители входили и выходили. Прошло несколько минут, Харман все не показывался. Зато черная карета добравшись до перекрестка неожиданно вывернула из потока медленно двигающихся телег, развернулась и довольно быстро стала приближаться к таверне. Она была запряжена четверкой гнедых лошадей а на козлах сидел возница в кожаном плаще и широкополой шляпе, правда без украшений. С козла ее спрыгнул другой человек и тоже (какой сюрприз!) представился Харманом и попросил передать ему посыльку, которую он видел в руках Кортака когда ехал мимо таверны. Пока Кортак и Кайл пытались объяснить ситуацию Харману №2, остальные приключенцы разделились, понимая, что нужно действовать быстро. И только Ранагхар с Сактоваром как ни в чем ни было, пошли в таверну пить пиво, как будто их это все не касается. Вместе с ними в таверну вошел Тарг, он искал следы скрывшегося там Хармана. Проверив подконник открытого окна, и ничего не обнаружив там,

следопыт на этом ограничил поиски и, заказав стакан воды и буханку хлеба, присоединился к пьянке Сактовара с Ранагхаром

А Клин и Хэйан углубились в подворотни вокруг таверны, надеясь перехватить беглеца. Вместе обыскав задний двор таверны, парни случайно разделились, и Хэйан, проявив чудеса упорства все-таки напал на след лже-Хармана и бегом направился по его следу, скрывшись в подворотнях.

У входа же в таверну продолжался разговор с Хараманом №2

Кайл попытался обманом выманить пакет. Он достал из сумки черепушку Паркера, лениво показал Харману, убрал и произнес:

- Мы люди Паркера и шкатулка которую вы видели предназначалась для вас, но ваши обычные порядки нам неизвестны. Велено получить пакет для господина Паркера.

Харман глянул на черепушку, удовлеторенно кивнул, затем посмотрел в глаза Кайлу.

- Пакет у меня, - кивнул он, - Но мне также поручено отдать его в обмен на посыльку в известном мне футляре, - Харман номер два хмыкнул, отошел на два шага и достал из-за пазухи тканевый коричневый конверт, обвязанный бечевкой и запечатанный сургучом.

- Покажите футляр, - потребовал он, быстро оглянувшись.

Кайл постарался выглядеть твердо и с достоинством, будучи убежден что не его вина в пропаже шкатулки. Слегка наклонившись, внимательно глядя в глаза но без нажима:

- Да господин Харман, конечно мы постараемся показать Вам шкатулку, но вас опередили. Если вам дорого содержимое, нам нужно немедленно определиться, кто еще знал о сделке все те подробности, которые убедили нас что он - это вы. Более того, Паркер предупредил нас что содержимое мmm... ну вы понимаете что оставаться сюда может небезопасно.

Харман минуту размышлял, глядя непонимающим взглядом, затем убрал пакет обратно за пазуху.

- Я что-то не пойму, вы хотите сказать что отдали футляр с содержимым кому-то другому? - очень удивленно проговорил он, - да еще буквально передо мной? Очень странно. И вы хотите, чтобы я поверил, что кто-то другой назывался моим именем и приехал в черной карете? Я не заметил здесь другой черной кареты, а из моей никто не выходил, я уверен... По-моему, вы темните, - настороженно добавил он, - зачем вы хотите оставить себе футляр, который я точно видел у вас, я не знаю, но предупреждаю, вы играете с огнем, капитан человек опасный, как и мой работодатель. Последний раз вас спрашиваю, вы отдаете мне посыльку?

Нам незачем темнить, уважаемый. Тем более вы уже видели, что шкатулка при нас была. И мы все еще здесь. Иначе нас здесь бы не было, верно? Думаю я не выгляжу шутником - серьезно и вежливо ответил Кайл.

- Этот кто то достаточно знает: как ему представиться, как себя вести, что от нас требуется. Он был мmm... весьма убедителен.

Харман покал плечами.

- Так или иначе, вы не отдаете мне футляр.. А что тут у вас произошло, меня не касается. Мой вам совет, теперь остерегайтесь Паркера.

С этими словами Харман запрыгнул на козла кареты и тронул лошадей.

- Эй, мистер! Где вас можно найти? - попытался крикнуть вслед карете Аманд.

Харман поглядел на Аманду и покал плечами:

- Я себе не господин, куда пошлют, туда и приду. В любом случае я не могу задерживать.. - он видимо хотел что-то добавить, но лошади почему-то взбрыкнули, и он отвялся на управление. Люди вокруг опасливо стали коситься на чего-то испугавшихся лошадей и старались обойти их подальше.

- Что за холус, - выругался Харман, и подозрительно оглянулся вокруг, - что происходит? Но!! Пошли родимые!

Лошади с некоторым трудом, но справились с каким-то странным страхом и двинули карету вперед. Кайол не разглядел каких-нибудь опознавательных знаков на карете. Но запомнить ее можно было по множеству мелких деталей - темно коричневый сундук на задних рессорах, забитое какой-то дощечкой заднее окошко, треснутый обод на заднем правом колесе.

Пока Харман пытался справиться с лошадьми и поводьями, Нейке догнала карету, прикинула, что на заднем рундуке вполне можно прокатиться, а если забраться внутрь, то даже и незаметно. Однако, ее залихватская попытка запрыгнуть на карету, которая двигалась не так уж быстро, не увенчалась успехом, девушка не удержалась одной рукой, а когда попытала помочь второй, та отозвалась резкой болью и Нейке совсем сорвалась, пребольно ударившись плечом о камни мостовой. В ключице что-то неприятно хрестнуло, оставалось надеяться, что это не перелом. Карета продолжала двигаться дальше в сторону ворот, но управлению что-то мешало и Харман никак не мог справиться с этим чем-то.

- Господин Харман... господин Харман! - крикнул Кайол - ваша карета задела девушку, когда лошади рванули назад! У вас есть аптечка?

С этими словами Кай направился к карете, изображая крайнюю степень тревоги.

Харман обеспокоено выглянул с места кучера назад, видимо заметил упавшую Нейке и завращал головой, осматриваясь по сторонам. На него и так уже глазели прохожие, поскольку кони все еще пытались шарахнуться в сторону. Спасало положение то, что запряженная четверка видимо привыкла к городским затарам, поэтому вела себя достаточно сдержанно, хотя поводья дергались как будто их дергал кто-то невидимый.

Аманд, пристально наблюдавший за всем происходящим, вдруг хлопнул себя по лбу и вскинулся, словно чего-то сообразив. Реакция Хармана оказалась прямо противоположной той, которую ожидал Кайол. Тот достал откуда-то длинный кнут и щелкнул им над лошадьми. Они рьяно заржали, едва не вставая на дыбы и сильно дернули карету с места, набирая скорость.

Возле таверны все так же было людно, Диана стоявшая рядом подошла к мальчишкам, что мельтешили туда сюда и были свидетелями отъезда «второго Хармана»: - Э... пацаны! Вы слышали не знаете хозяина этой кареты? - показывая пальцем в ту сторону, куда она отбыла - За правдивую информацию плачу монеткой.

Вокруг красавицы эльверинки в мгновение ока собралась небольшая толпа ребятишек разного возраста и они наперебой сообщали свои версии, чья бы это могла быть карета, видимо все хотели получить монетку.

- Ша! - сказал подошедший бандитского вида паренек, в кепке, шортах и жилетке на голое тело. Ребячий гомон немного стих и он обратился к Диане, - знаю я чья это карета, но одной монеткой вы не отделаетесь, красавица барышня.

- Спасибо за комплимент, мой юный cavalier - при этом кокетливо улыбаясь. - А сколько ты хочешь? И действительно ли верна, твоя информация? За ложу я плотить не хочу.

Паренек в кепке расплылся в похотливой улыбке.

- Можете мне не верить, красавая барышня, - поклонился он, - но меня в этом квартале все знают. Шнырь я, и знаю хозяина кареты как облупленного. Серебряный пятак удовлетворит ваше любопытство.

- Шнырь, говоришь... Молодец - ты Шнырь, хороший из тебя выйдет делец... Согласна заплатить пятак серебром, но лишь, если вместе с именем, ты мне сообщишь, где он живет или хотя бы как его найти...

Шнырь хитро прищурился:

- Это уже вона какая история большая получается... Ладно, пятак серебром и один поцелуй, - дерзко сказал паренек, и озорно посмотрел на Диану.

«Все мужчины одинаковы... денег мне гораздо больше жалко, чем какой то поцелуй...» - подумала Диана.

- Я конечно девочка приличная... но уж очень мне нужна эта информация... Я согласна. - Достав кошелек, эльверина вынула монетку и, держа ее в руке, с «много обещающей» улыбкой, произнесла:

- Сначала информация, а после деньги и поцелуй.

Шнырь кивнул:

- Только, чур не вырывайтесь, - подмигнул паренек.

Он сделал знак рукой детской гурьбе. И пацанята и немногочисленные девочки, которые сплошь были одеты по пацански, окружили Диану со всех сторон, видимо, чтобы не сбежала. А Шнырь стал рассказывать:

- Эта карета господина Жана Жака Прусто, он королевский сборщик налогов и живет в нашем Северном районе. Его дом на Садовой улице, это если пройти сейчас туда по Сонной,- Шнырь показал в сторону откуда пришли приключенцы, затем на перекрестке налево, потом еще раз налево на следующем перекрестке, потом пройти по улице далеко, почти до самой городской стены. Вот там и будет его дом. Только он обнесен высоким забором и во дворе злые собаки.. И сам он злой как собака, так что я вам не советую

ходить к нему в гости, красавая барышня. А теперь я хочу свою плату, - нагловато сообщил он, - и если вы разрешите мне поцеловать еще раз, то я вам скажу одну нестыковочку, которую я заметил... - Шнырь улыбался и явно был в такой ситуации как в своей тарелке, - не обижайтесь только, просто я так зарабатываю на жизнь, - развел руками он.

- Ну, что ты честно заработал свой пятак, бери - эльверина отдала монетку пареньку. - А теперь поцелуй... И насчет дополнительной информации... если она того стоит, то я согласна.

Шнырь взял серебряную монетку, попробовал ее на зуб, спрятал в карман жилетки, и чуть прищурившись, сказал:

- Вот что я заметил. Этот возница, который был на козлах кареты.. Не работает он у Прусто, я знаю. У него кучер седой старикан, он меня сколько гонял, когда я на сундуке норовил прокатиться. А этот дядька.. я его не видел никогда раньше.

Паренек хитро посмотрел на Диану и, вдруг как впился прямо в ее губы, у девушки аж глаза от удивления округлились. Она инстинктивно отпрянула.

- Раааз, - хором сказала ребятня как на свадьбе, а Шнырь сказал, - так не честно,

мы же договаривались не вырываться... Во второй раз паренек, видимо поняв свою ошибку, не спеша приблизился, приобнял Диану за талию и аккуратно присосался, довольно надолго. Ему пришло немного приподняться на цыпочках, так как Диана была слегка выше ростом. На пятой секунде девушка поняла, что хотя на вид Шнырю было лет пятнадцать-шестнадцать, у него уже какой-никакой опыт в этих делах был.

- Двааа, - хором сказала ребятня, им видимо надоело таращиться, и Диана прикрыла ладонью рот Шнырю, мол «иж, присосался». Тот немного смущился и сказал:

- Спасибо, красавая барышня... А.. как вас зовут? - спросил он, еще больше смущаясь и глядя себе под ноги.

Слегка приятно огигевшая от поцелуя эльвирина:

- А ты Шнырь... я думаю, девочонки от тебя без ума... Я Диана. - Заметив, как Кайол наблюдает за происходящей ситуацией: «Пусть теперь думает, как тяжело «честным девушкам» на свете... зарабатывать на три корочки хлеба и стакан обычной воды...» И обращаясь опять к паренеку:

- Раз ты так зарабатываеть... то может быть, ты заметил, как несколько минут назад, здесь, на крыльце у таверны, один тип передал другому футляр? И если да, то знаешь ли ты кого-нибудь из них и как их найти?

Шнырь простила, восприняв слова Дианы как похвалу, и важно задрал нос, поглядывая на окружающую их мелюзгу. Услышав следующий вопрос девушки, Шнырь почесал репу, сделал знак ладонью, мол «минутку», и отошел немного от Дианы, подзывая к себе остальную ребятню. Они все вместе пару минут о чем-то оживленно болтали, изредка были слышны громкие команды Шныря «Ша!» и «Ты говоришь!», наконец, он вернулся и по его лицу было видно, что он расстроен.

- Я сам не заметил этого события, красавая барышня,- сказал паренек,- а эти мне все рассказали. Один из них вроде как в таверну только что вошел, но он ведь с вами пришел, так? - испытывающе посмотрел на девушку он,- а вот второй, который что-то унес.. мне его тоже описали.. кто он, никто не знает из моих.. - он по-хозяйски кивнул в сторону ребятишек, которые стояли за его спиной,- не нашенский он, точно, - обреченно выдал приговор Шнырь, и было видно как ему жаль, что не удалось сстрясти больше денег. А может и не денег...

- Диана, - вдруг назвал девушку по имени он, и улыбнулся,- если вы захотите что-то еще узнать, то зовите меня сразу. Меня здесь вся ребятня знает. Просто подойдите к любому и скажите, меня зовут Диана, позови Шныря, он мне нужен. Или назначьте встречу где-нибудь в нашем районе.

Паренек улыбался, видимо был рад за получить постоянную «клиентку».

- Я тоже рада нашему знакомству... И если будет необходимость, я обязательно с радостью воспользуюсь твоим предложением и встречусь с тобой. А теперь, мне, наверное, действительно, уже пора в таверну... До встречи...

Попрощавшись, эльверина вошла в таверну.

ТАВЕРНА «У ДОРОГИ»

В итоге, вся группа (и даже вернувшийся после непродолжительной слежки Хэйлан) собирается в таверне, пообедать и держать военный совет. Хэйлан подошёл к столику, где сидели Аманд с Нейке, и без при-

глашения, взял стул, подсел к ним:

- Не нужно слов радости о моём возвращении и не стоит делать вид, что скучали и считали минуты до нашей встречи, - как обычно с юмором начал эльф, затем тут же сделал серьёзное лицо и продолжил:

- Судя по спектаклю перед входом в таверну вы передали что-то не тому кому нужно. Мне удалось проследить за этим некто, не буду утруждаться описаниями с помощью каких чудес ловкости и мастерства и богов всё получилось, - он выдохнул, сделал паузу, а затем продолжил.

- Теперь ваша посылка принадлежит Хино или кому-то из его личных помощников. Между прочим весь северный район принадлежит ему и его людям. Шкатулку передали Химуре-баку, он работает на Такэши Хино, он опять задумался и медленно проговорил - и есть одно обстоятельство, которое меня очень тревожит.

Видя что подсевший эльф призадумался, Нейке решила его слегка поторопить:

- И что ж именно? Ну кроме того что мы все какись попали между молотом и наковальней. Ну по крайней мере те что подрядились на это задание.

Вернувшись к реальности, эльф сконцентрировал взгляд на Нейке и продолжил:

- Тёмную личность, что увела шкатулку я встречал среди людей Паркера, боясь зашёлся крот. Я отправляюсь к капитану - ему следует знать о случившемся, а он ох как не любит грызунов. Да и своё добро Ладно, кто надумает вернуться вместе со мной - милости просим, времени мало ждать долго не буду.

- Не думаю что есть смысл всем переться в Паркеру, - возразила монашка, - Где сейчас этот Химуре-баку? Или где его можно найти?

- Если вопрос ко мне, то не знаю - ответил Хэйан, - это северный район, ищите здесь, но я в этом неучаствую по крайней мере без Страйкера, или прямого приказа Паркера, не за бесплатно конечно же. Поэтому как изучу местную кулинарию - отчаливаю.

- Я имела ввиду, где ты его в последний раз видел, с кем, и в каком направлении он двигался или собирался? - не унималась Нейке.

Во время этой занимательной беседы остальные приключенцы занимались своими делами. Кто чутко прислушивался к разговору эльфа с монашкой, кто к тому же и давал комментарии, кто увлеченно обедал, кто вообще решил сходить на задний двор по своим делам.

- В ваших самоубийственных поисках я неучаствую, где и что кому было передано говорить не буду - захотите найдёте сами, свою задачу я выполнил, поэтому сейчас же отправляюсь к Паркеру, - резко и холодно проговорил эльф, совсем чужим, глухим голосом, совсем не похожим на тот весёлый и звонкий, что был при встрече с приключенцами.

Он встал и повернулся к Рану:

- Если тебе нужно к Паркеру - пошли, и не дожидаясь ответа подошёл к стойке бара, выложил два серебряных, таким образом расплатившись за обед.

Однако Ранагхар отреагировал довольно резко (впрочем, что было ему свойственно):

- Стой! - негромко, но резко ответил Ранагхар, таким тоном можно было бы заморозить океан. - Сядь и жди. - затем добавил уже обращаясь к бармену. - Еще два пива.

Хэйан презрительно усмехнулся:

- Приказывать будешь у себя в курятни-

ке, - и направился к выходу из таверны, под неприкрытым издевку в шутках Сактовара. Однако Ран успел подняться и молча преградить дорогу эльфу.

Официантка Хельга, которая все еще крутилась рядом, собирая плату с приключенцев, испуганно обернулась, а бармен резко сказал:

- Э! Э! Все разборки на улице, нечего крашить таверну, и так все сломано! Иначе позовем стражу.

Это подействовало и вначале показалось, что неожиданная перепалка закончится мирно, однако все получилось не так спокойно. Ран твердо стоял на пути эльфа, а Хэйан говорил мол либо пропусти, либо пойдем выйдем. Наконец Ранагхар не выдержал:

- А может и правда прогуляться с ним до ближайшей подворотни и потолковать по душам. Уж очень много к нему вопросов скопилось. - постепенно на дне зрачков Ран словно начал разгораться зловещий огонек.

- А то наш остроухий уж очень не хочет, появляясь перед Паркером в нашей кампании. Ну что пойдем, ты ведь так упорно зовешь меня с собой.

Хэйан хищно оскалился:

- Пойдём на задний дворик, там место тихое никто не будет мешать.

Оба драчuna пошли через подсобку таверны на задний двор. Что произошло между ними доподлинно не известно, однако через несколько минут они вернулись как ни в чем не бывало, за исключением практически одинаковых фингалов под глазами. Хэйан же вообще казался довольным жизнью и как ни в чем не бывало сел за столик вместе с Раном и Сактоваром, хотя недоверие между ними уже практически перешло во вражду.

Когда официантка принесла заказ, с отсутствующим видом Ран подвинул одну из кружек к эльфу.

- К капитану мы возвращаемся все вместе. - вновь вернувшись к созерцанию своего недопитого пива, объявил воин ни к кому конкретно не обращаясь.

Явление блудных, оторвало Нейке от тягостных дум, да и рыбка уже подошла к концу.

- А почему вы так уверены что мы вернемся к нему? И тем более с вами? Предлагаю так - поднимите руку кто хочет идти к ... (она уж хотела было назвать имя но вовремя спохватилась, мало ли что их слушает) капитану прямо сейчас.

- Брось, Нейке, - возразил Сактовар. - Ясно дело к капитану идти надо. Если не хочешь жить с подобным шилом в за\$%@це... но вот стоит ли идти всем? Может стоило бы двоим-троим поискать след посылок? И возможность ее вернуть? Свои ошибки надо заглаживать самим. Ну а если капитан решит сделать что-либо по иному - так те, кто к нему пойдет сообщат оставшимся об изменении планов. Тем более что информация лишней не бывает.

На фразу Ашабара возразил Хэйан:

- Поиски могут затянуться до вечера, но результат не дать. А вечером здесь начинается совсем другая жизнь и тех троих можем и не увидеть. Разделяться не стоит. Да и обратный путь может быть не беззлачным.

Такие разговоры между Сактоваром и эльфом продолжались некоторое время, иногда и Ранагхар бросал фразу - другую в общий котел. Однако, дискуссия затянулась, вот уже в нее вступила и Нейке и остальные приключенцы.

В это время все и произошло. В разгар

беседы в таверну вошли трое вооруженных личностей. Первая из них выглядела довольно эффектно. Бритая под мелкий ежик голова, лицо почти без бровей, так едва заметная полоска, узкие глаза, худощавая высокая фигура, превосходная длинная кольчужка с рукавами, за спиной широкий фиолетовый плащ, из-за плеч торчат рукояти двух экзотических мечей. Экзотическая личность уверенно вошла в таверну, как к себе домой и прямиком прошла к бармену, что-то ему тихо сказав, бармен вежливо поклонился и спрятался куда-то под стойку.

Две другие личности вошли и замерли у дверей, как заправские телохранители. Один был как ни странно широкоплечим не очень высоким дварфом в стальной кирасе и шлеме. Из-за спины выглядывала внушительных размеров дварфья секира. Он остановился у дверей со стороны зала и стол Сака и Рана был от него в четырех шагах. Дварф подозрительно уставился на сидящих приключенцев. С другой стороны дверей, у стены остановился угасающий эльф. Лицо его было непроницаемо как маска игрока в покер. Одет он был в какой-то зеленый кожаный доспех со шлемом и всеми причиндалами, включая плащ и перчатки. Оружия у этого вроде заметно не было.

Личность с узкими глазами обвела взглядом таверну, уверенно стоя рядом со стойкой и не облокачиваясь. Взгляд задержался на двух столах недалеко от входа, за которыми сидела наша группа.

Как ни странно, Хэйан отнесся к вошедшему довольно фамильярно. Возможно, он узнал эту узкоглазую личность:

- В ногах правды нет, может присядете к нашему столику, шлённем пивка или чо по-крепче за знакомство, - предложил он.

Гомон в таверне удивленно затих, узкоглазый слегка удивленно поднял бровь, глянув на Хэйана, но отреагировал как-то странно, ничего в ответ не сказав, он сделал три широких уверенных шага назад к двери, и что-то тихо сказал телохранителем.

Дварф в кирасе мимолетно зло зыркнул на Хэйана и тут же снял со спины секиру, как бы просто поигрывая ей в руках, а эльф в зеленом доспехе тут же испарился через двери в сторону улицы.

В это время дварф бармен вылез из-под стойки с какой-то темной бутылкой, оплетенной до половины виноградной лозой. Заметив это, узкоглазый вернулся к стойке и забрал бутылку, положив на столешницу серебряную монетку.

Компаний за другими столами с занитетесированными улыбками следили за развитием ситуации, на время даже прекратив свои интересные беседы.

Хэйан, глядя на действия узкоглазого и дварфа, понял что что-то не так, но такие авантюры на полдороге не бросают, вежливо продолжил изображая из себя увальня, но довольно сообразительного:

- Ежели обидел чем, то прошения просям, как обращаться к вам не обучены. Смотрю у вас дела какие-то свои здесь, так может какая работёнка для меня найдётся. Токмо скажите вмig сделаем.

Узкоглазый посмотрел прямо в глаза Хэйану взглядом, не предвещающим ничего хорошего. В таверне все так-же было тихо, только с кухни доносились позвякивания посуды. На пороге дверей в подсобку появилась Хельга и оторопело застыла с подносом на котором оставался барашек Дианы и бокал вина.

Узкоглазый молча смотрел на Хэйана, в

воздухе зависла напряженная пауза, ее нарушило хлопанье входных дверей. В таверну вошел эльф в зеленом доспехе. Он вел за собой Шныря, тот мельком хмуро глянул на Диану и вместе с провожатым подошел к узкоглазому. Узкоглазый что-то тихо спросил, а Шнырь стал рассказывать, судя по тому что он изредка оглядывался на Диану и Сактовара, разговор шел именно о них... Дварф в кирасе все так же стоял у двери и поигрывал в руках секирой.

Приключенцы напряженно ждали развития ситуации.

Выслушав Шныря, узкоглазый еще раз оглядел таверну, задержавшись взглядом на приключенцах и коротко что-то скомандовал эльфу в зеленом доспехе. Тот кивнул, развернулся и прыжком подошел к столу где сидели Сактовар, Ранагхар и Хэйан. - Добрый день, господа,- вежливо поздоровался он, лицо его напоминало каменное изваяние мертвца,- господин Химура-баку очень рад вашему желанию сотрудничать, поэтому он приглашает тех, кто хочет ему чем-то помочь завтра в полдень в свой дом по адресу Ветряная 12, а сейчас он со всем уважением просит вас всех, - эльф кивнул и в сторону другого стола, где сидели Аманд, Нейке, Кайол Диана и Тарг,- удалиться из северного района как можно быстрее и заранее благодарит вас за понимание.

Конечно, это вызвало тихое негодование среди приключенцев и в особо мягкой форме его решился высказать Сактовар:

- Передайте наши искренние благодарности Химура-баку за его любезное согласие принять участие в наших судьбах, -вежливо ответил он,- Мы воспоследуем мудрым советам уважаемого господина не откладывая, сразу же как только воздадим должное местной кухне и закончим наш скромный обед. Прерывать начатую церемонию приема пищи - тем более дамы! - невежливо не только по отношению к хозяину данного заведения, но и к самим богам. Думаю мудрый Химура-баку с пониманием отнесется к нашей невинной и маленькой просьбе.

Однако слуга Химуры-баку остался непреклонен:

- К сожалению, у всеми уважаемого Химуры-баку очень мало времени, и ваше присутствие здесь мешает ему выполнить одно очень важное дело. Он просит прощения за столь бесцеремонную просьбу и с удовольствием пришлет ваш обед в двойном размере по адресу, который вы укажете, чтобы вы могли не спеша насладиться кулинарными изысками нашей знаменитой Матильды. Отдельные извинения он приносит дамам, с обедом он пришлет цветы для них.

Поскольку цветы приключенцам еще не понадобились, им осталось только внутренне кипя негодованием покинуть таверну. Что правда не помешало некоторым клептоманам прихватить кое-что из денег и кухонной утвари на прощание.

Выйдя на улицу, приключенцы заметили отряд стражи, который торопился по улице от городских ворот в сторону таверны и предпочли поспешить в сторону речного района.

На половине дороги к Сактовару пристал какой-то пацан, который утверждал, что тот обещал ему монетку, в обмен на информацию. Поговорив с ним и действительно заплатив, Сактовар нахмурился и дальшешел в плохом расположении духа. Да, собственно, и всем остальным особо радоваться было не от чего - задание они не выполнили. Разве что Хэйану и Ранагхару на это было

плевать, ведь они не занимались это задание выполнять.

Итак, когда приключенцы вернулись к Паркеру (а Ранагхар пришел впервые), то естественно, получили крупный разнос от капитана, который особо-то не поверил в рассказы приключенцев, масла в огонь добавил Сактовар:

- Я родился в этом городе, Паркер. Родился и вырос,- сказал он,- У меня еще остались тут знакомые. Одного из них я попросил подстражовать меня лично в этом деле. И он видел, как ТВОЙ человек встретился с тем фальшивым посыльным, спокойно с ним поговорил и отпустил. С твоей посылкой. После чего вернулся как ни в чем не бывало к нам и совершенно четко объяснил нам, что посылька уже у главаря местной банды и нам ее уже поздно возвращать. Вот только не погодился сказаться откуда у него такие достоверные известия. Все это, капитан, наводит на мысли, а не хотят ли нас подставить?

Паркер рассвирепел еще больше, и возможно, не миновать бы приключенцам репрессий, если бы не Ранагхар, переключивший внимание Паркера на себя, впрочем не надолго, капитан лишь посоветовал ему закинуться. Но тут появился Страйкер, ближайший помощник Паркера, который, видимо, заинтересовался этим парнем, по наводке Хэйана. После не продолжительного выяснения «а кто здесь РАН?!». (Наш загадочный опять забыл представится. Может у него склероз?) Беседа перешла в иное русло. Здесь была какая-то другая темная история, часть которой и поведал всем Ранагхар с разрешения Паркера.

- И так. - Ран по обыкновению разглядывая пол начал свой рассказ Паркеру. — отряд Дыни напавший на твой отряд смог похитить лишь свиток, точнее письмо дядюшки Оливера, в котором он предупреждает своего племянника об последствиях ритуала, сам ритуал описан в первой части письма, которой у тебя нет. Зато у тебя остался камень, за которым идет такая же охота, как и за второй частью письма. Как я понимаю, этой операцией руководил, вовсе не Дыня, а другой человек, у него и был твой свиток, его имени я не знаю, зато знаю его лицо, для простоты назовем его пока арбалетчик. И так арбалетчик передал, похищенное у тебя письмо курьеру. Но курьера встретил я, и теперь это письмо у меня. К сожалению, курьер мертв, но как минимум арбалетчик в курсе кто является заказчиком и у кого первая часть письма с описанием ритуала. Так же думаю, имя заказчика знает босс Дыни и возможно кто-то из его окружения. Вот в общем то и все на данный момент.

После этого Ран назвал цену за свою информацию, запросив аж 6 золотых, и еще раз удивив Паркера, как точно молодой парень разбирается в ценах.

И так боссом Дыни со слов Ранагхара оказался некто Лютий, глава семьи, которая промышляет в Бедном и частично Сытом районе. Поскольку группа привела к нему Рана, а Ран принес Паркеру такой необычный ему свиток, капитан все-таки решил дать группе новое задание и даже выдал авансом 2 золотых каждому.

Перво-наперво приключенцы отправились на новое место обитания - бывшую базу отряда Страйкера(в котором до этого некоторое время работал Хэйан и который почти полностью был уничтожен как выяснилось людьми Лютиго) База из себя представляла несколько заброшенный двухэтаж-

ный дом с большой печью, совмещенной с камином, гостиной и кухней на первом этаже, двумя спальнями, кабинетом и кладовой на втором. Ранагхар почему-то сразу оккупировал кабинет(в котором впрочем и спать то было особо негде), остальные разместились как могли. Дело было к ночи, необходимо было дождаться появления Страйкера с дальнейшими инструкциями, к тому же все устали и проголодались поэтому легли спать в надежде на лучшее, не особо заботясь о безопасности. Некоторые спали более чутко, не чувствуя себя на курорте. Поэтому, около полуночи половина дома проснулась от резкого шума откуда-то со второго этажа, а может, с чердака. Проснулись Аманд, Кайол, Нейке, Тарг и после непродолжительного осмотра дома не обнаружили ничего подозрительного. От их хождений проснулся еще и Хэйан и даже сбежал на улицу, вокруг дома, поглядеть, нет ли чего подозрительного. А непоседливая Нейке собралась слазить на крышу и на чердак через дымоход печной трубы, так как единственный выход на чердак был через кладовку, дверь в которую так и осталась закрытой, а ключ от нее видимо был у Страйкера. Однако, спустившийся всклокоченный и злы Ранагхар положил конец всем этим копошениям, объявив, что шум, который разбудил часть приключенцев произвел он, наткнувшись в темноте на стул. Ему не очень-то поверили, вначале, но потом решили, что утром вечера мудрее и снова легли спать. Но ночь оказалась беспокойной, и часа через три почти весь дом снова разбудил резкий грохот и шум сверху. Первым желанием проснувшихся приключенцев было хорошенько промыть мозги Ранагхару, но тут же выяснилось, что в этот раз это был не он. Кто-то ходил по чердаку и еще одну подозрительную тень Ран заметил на улице. Правда, вскоре выяснилось, что тревога была в общем-то ложной. Это просто люди Страйкера с людьми некоего Дрына, который тоже работал на Паркера, по всем правилам военного искусства брали приступом собственную базу. От чего им это взбрело в голову осталось не совсем ясным (возможно, повлиял полуночный переполох), но при штурме немного пострадал Тарг, так как его срацило магическим сном, и он сильно приложился об каминную решетку.

Но, в общем, все прошло благополучно, за исключением того, что Нейке, еще не зная о том, что их штурмуют люди Паркера, все-таки исполнила свою угрозу и полезла в каминную трубу (вот ведь неймется некоторым), для того чтобы видимо выйти в тыл к ним нападавшим врагам. Девушка благополучно почистила печную трубу и вся чумазая вылезла на крышу. Попытавшись пробраться на чердак, девушка наткнулась на простую ловушку — натянутую поперек входа тонкую нить и грохнулась об пол. Сверху на нее кто-то сел, прижав к полу. Так она познакомилась со Снежинкой. Эта хрупкая девушка, которую привели люди Страйкера на базу и была той фигурой, которая должна была обеспечить успех следующего задания. Предстояло пробраться в дом Лютиго и украсть у него второй свиток, о котором говорил Ранагхар. Вот что рассказала Снежинка:

- Дело в том, что вот так просто проникнуть в дом без шума будет очень сложно. Но я знаю, что в подвал дома есть входы через канализацию. Естественно, они сейчас закрыты и открываются только изнутри. Я

знаю, как попасть внутрь, но не знаю, как их найти там, под землей. Поскольку меня в доме знают, я смогу пройти и думаю, смогу провести кого-то одного. Провести вас всех вряд ли получится. Хотя, если вы придумаете что-то правдоподобное... девушка пожала крупными плечами, - я итак очень рисую, предлагая это вам... Итак, если кто-то покрепче,- при этих словах Марианна почему-то посмотрела на Рана,- проникнет со мной в подвал дома, то можно будет вырубить двух охранников и открыть двери в канализацию. Остальные зайдут и будем прорываться в кабинет, туда где скорее всего тайник со свитком. Вот такое у меня предложение,- пожала плечами Снежинка,- думаю, что Лютого не будет в доме почти до обеда.. А охраны там не очень много, человек 10-15 вместе с прислугой, но многие из них сильные бойцы.

Страйкеру не понравился план, и он отучился на некоторое время, за которое приключенцы успели обсудить предстоящее задание, и к тому времени пока он вернулся, даже приготовить каши из тех остатков продуктов, которые не были испорченными на кухне. Вернувшись, Страйкер услышал новые предложения от Ранагхара:

- Есть еще вариант отвлечь охрану во дворе помостью девушке, если получится опоить, тем временем двое зайдут в дом. Пока девушки отвлекают охрану, запалить конюшню, правда остается проблема собак, которые могут поднять шум. Есть вариант, что охрана дома отвлечется на пожар, если повезет, выйдет из дома. Тогда девушки сваливают, а те кто в доме блокируют входную дверь и впускают остальную группу из канализации. Дальше выносим всех кто остался в доме и ищем свиток. Уходим так же через канализацию. Если свитка нет - то те кто остался снаружи следят за домом и ждут появления Лютого. Затем без шум следят куда уходит Лютый со свитой. А там уже по обстоятельствам. Засада по дороге к заказчику не пойдет, так как слишком много не известных. Дорога, количество и уровень охраны, местность и точное время когда люди Лютого будут идти.

Страйкер был похоже удивлен такой проницательностью парня и сказал:

- Короче. К твоему плану добавляем вот что.

Страйкер развернул сверток. Там оказался десяток зажигательных стрел. На наконечниках которых была намотана пакля, пропитанная смолой.

- Вот этим надо выстрелить внутрь конюшни, в стог сена. Там все полыхнет. Но предварительно надо открыть двери конюшни. Для этого я вам пригнал фургон, он там, на улице. Пока кто-то отвлекает внимание охраны у калитки, двое на фургоне открывают кованые ворота (там не должно быть серьезного замка) и подъезжают на фургоне к дверям конюшни. Стреляют горящей стрелой в стог сена и сматываются на фургоне, отвлекая на себя внимание охраны. Ну, все остальное по плану Ранагхара.

Таким образом, выработав основной план выполнения этого трудного, практически невыполнимого задания, приключенцы решили не медлить, так как времени было мало, солнце неумолимо поднималось из-за горизонта. Быстро собравшись и погрузившись в телегу группа направилась по адресу, который должна была указать Снежинка. А Страйкер направился к Паркеру по своим делам.

ОТЧЕТ ГРУППЫ

В ПОИСКАХ САМИХ СЕБЯ

ДМ: Тошка

Игра: Форум

Локация: Мин Акрон, Лаом

Составитель отчета: Лана

Примечания: Отчет составляется по мере озарения Ланы и события описанные здесь дела давно минувших дней, но мы надеемся, что Лана продолжит писать свой отчет и постепенно доведет события до нынешних событий.

Приключенец: Моя беда в том, что я не верю в себя.

ДМ: И действительно, это иллюзия...

В прошлых выпусках мы уже рассказывали вам как группа героически сбежала из гостеприимного до жути ночного городка Ласка, притащилась высоко в горы в городок Поднебесный и за хорошее вознаграждение взялась отмстить шайке людей-разбойников за честь поруганной гномихи. Наиболее умные уже тогда ломали головы к чему бы это? Гномиха была не слишком красивой и привлекательной, это еще очень мягко говоря. Переход к указанной заказчиком хижине на перевале прошел относительно гладко, но в дверях группу недвусмысленно встретили двое в добрых кольчугах и с арбалетами в руках. Было сделано немало глупостей, но наибольшей оказалась оглушительная гневная тирада бардессы – приключенцы едва успели укрыться от спустившейся с гор лавины.

Оглядевшись все поняли, что одного молчаливого лаомского стражника всё-таки унесло. Но тут к группе присоединился хоббит неопределённого рода занятий и человек-варвар. Перезнакомившись, народ стал дружно откапывать хижину.

Прорвавшись внутрь, приключенцы с удивлением обнаружил, что хижина пуста, но покинута была совсем недавно. Группа отыскала люк в подземелье и пошла по открывшемуся ходу (наиболее замёрзшие остались стоять). Мы не будем подробно описывать произошедшую стычку, скажем только, что виновата во всём была бардесса Лана, воин Ричард лишился щита, стражник Тихий вообще чуть не расстался с жизнью, все заработали кислотные ожоги, а героем дня оказался Фрактал. Приведя себя в порядок, перевязав раненых и освободив из плена пару хоббитов группа двинулась дальше. За скальным карнизом был обнаружен зал со статуей дварфа в боевом

облачении и огромные закрытые ворота, исписанные рунами с низу до верха. Народ побежал и расставшись с освобождёнными хоббитами, решил продолжить исследования. По ходу экспедиции в пропасть сорвался Шустрый, решивший, что он хорошо умеет лазать без страховки. Впечатлительная бардесса пошла тихонько плакать в уголок, а остальные стали биться над вопросом открытия ворот. Ничего у них не вышло и все силы были брошены на то, чтобы спуститься вниз в открывшуюся шахту в полу.

Приключенец: Все, пора вешаться...

ДМ: Погодите, вы ещё в следующей комнате не были

Итак, группа отказалась от попыток открыть странные и непонятные ворота в подземелье дварфов, решила попытать счастья с непонятной «ловушкой». С неоценимой помощью недавно присоединившегося к борцам за бабло и справедливость варвара Фрактала удалось укрепить верёвку и спуститься на пару десятков метров вниз в открывшийся проём. Внизу обнаружился ещё один коридор и уходящие в тёмноту две одинаковые параллельные металлические полосы. (Ну мы-то с вами образованные существа и все уже догадались, что это рельсы!). Потыкавшись, народ обнаружил, что странная опустившаяся вниз площадка всего-навсего лифт. Гном Лимш просветил всех, что такое рельсы и как по ним ездят, а эльврина Лана догадалась, как вывести из строя лифтовой механизм – путь назад был отрезан, но зато и у возможной погони сразу возникло немало проблем. Пройдя вперед по подземному коридору, обнаружили полуживого и явно брошенного



умирать орка. Орк, назвавшийся Чёрным Псом, рассказал немало интересного и занимательного об искомой «шайке разбойников». Оказывается, это была большая и сильная группа людей абсолютно незнакомая с магией, но хорошо экипированная и вооружённая. Эти, так называемые «разбойники», были истинными расистами — они убивали всех, кто не человек. А ещё у них (со слов Чёрного Пса) было странное оружие, которое делало «тыц-тыц». Народ повздыхал, но награду за голову главаря получить всё-таки очень хотелось. Практически сразу обнаружился эдакий поезд, состоящий из дрезины и вагонеток для руды. Всё было маленькое — рассчитанное то ли на гномов, то ли на дварлов. Кое-как разместившись, народ тронулся в путь. Вообще, группа явно переоценила свои силы — было очень мало припасов, воды, а главное факелов. Но всё оказалось фигней по сравнению с тем фактом, что какая-то сволочь испортила на дрезине тормоза. Обнаружилось это далеко не сразу, а начавшийся спуск был длинным и довольно крутым. Гном Лимш решил остановить состав с помощью крюка-кошки и, разумеется, полетел вслед за ним. Бардесса призвала всех бросать вещи и прыгать, первой показав пример. Народ попрыгал, но пара добровольцев всё-таки решила выкинуть из уже порядочно разогнавшегося состава вещемешки товарищей. В результате варвар Фрактал и жрец Чёрный Пёс здорово покачались, а состав победно улетел в темноту, унося с собой вещи всё более грустнеющей бардессы и единственный на всю группу фонарь. Издалека доносился удаляющийся рокот поезда, а затем страшный грохот и тишина. Наступила кромешная тьма.

Приключенец: А вдруг ко мне придет озарение?

ДМ: Сейчас узнаем... Ага, есть! Тебя озарило, что ждать озарения бесполезно...

Раздались мелодичные фразы вербального компонента закла и вокруг бардессы Ланы появилась стайка разноцветных огоньков, как эффект чары «фокусы». В неверном свете народ зажёг факелы и стал собирать вещи. Среди вещей с удивлением обнаружили сильно пострадавшее полуодетое тело. «Тело» попыталось угрожать и рыпаться, за что чуть не ограбло. При ближайшем рассмотрении выяснилось, что это вполне ещё живой Полуэльф. Сей бодрый эльврин с красивым именем Игаэль оказался магом, сильно насытившим какому-то кругому колдуна и, как следствие, сбежал через магическую дверь куда попало. Вот уж действительно попал! Народ собрался уже двинуться дальше но вдруг открылась дверь между измерениями и из неё вышел страшно разъярённый колдун, видимо тот самый! Народ попытался наброситься и убить гада, на худой конец просто скрутить, но не тут-было! Колдун мановением руки превратил нацелившегося было из лука следопыта Вомака в утку (ускоренное заклинание 4-го круга!!!) и накодовал на себя невидимость. Группа обмерла, дружно порешив, что наступили кранты. Но, то ли колдуну возиться было лень, то ли боевых заклов на всех не хватало. Короче, телепортнул он приключениев куда-то в предгорья, в тепло и на свежий воздух. Да ни куда-нить а прямо к логову огров. Эх, жило себе в горах семейство огров: огр мама, огр папа, огр сын и огр дочка. Жили они мирно, никого не трогали, ловили приключениев и варили на обед.

Именно идеаллическую сцену готовки обеда народ и застал. «Обед» состоял из нескольких бедолаг, которых совсем недавно раздели, связали, сунули в огромный котёл с водой и поставили на нехилый костёр повариться до готовности. А тут ещё выяснилось, что телепортнувшись не все, а часть народа куда-то потерялась. В том числе недосчитались варвара, причём именно тогда, когда его помощь была бы просто неоценимой! Группа малость прифигела от такого разворота событий и застыла. А вот огры явно не обременяли себя всякими раздумьями и обрадовано потянулись к огромным дубинам при виде новой еды. Детишки огров с любопытством уставились: «А что же предпримут мама с папой?». Приключенцы начали нехотя доставать оружие. Превращённый стараниями злобного колдуна в утку следопыт Вомак выбрался из капюшона бардессы и взмыл вверх. Исс-Шу скостовал волшебную стрелу, но, похоже, огра было пофигу. Назревала кровопролитная драка.

Первым очнулся Ричард. Он оказался справным стражником — вытащил меч и, не дрогнув, направился в левый край площадки на встречу огрчихе, стремясь отвлечь её от своих менее боевых товарищей. Бардесса Лана вытащила свой страшный и ужасно составной длинный лук и, наложив стрелу, попыталась пригнозить огра. Жаль, что огры были ни разу не образованные и ничего не поняли. Когда бардесса догадалась перейти со всемобщего на орочий было уже поздно — битва закипела.

Последний раз, когда ты умер, у тебя было три хита

Описать бой в двух словах — сложное и неблагодарное дело, ну да ладно, слушайте. Дубина огрчихи со страшным свистом опустилась на Ричарда и всё что тот сумел сделать — это извернуться и подставить под смертельный удар левую руку. Быль была зверская, но воин сумел устоять на ногах и, в свою очередь, ответил обидчице страшным ударом длинного меча, отрубив огрчихе левую нижнюю конечность нафик (критическое попадание). В тоже самое время на другом конце поля боя дела шли из рук вон. Колдун Исс-Шу получил дубиной по руке и отступил под защиту Ричарда. Лана запела песню, чтобы вселить отвагу в души товарищей, но те, завидев трёхметрового огра с дубиной, разбежались кто куда, галантно предоставив единственной в группе девушке разбираться с разъярённым монстром. Бардесса выпустила в огра стрелу и приготовилась бесславно умереть с песней на устах — бежать с маленькой зажатой между склами и обрывом площадки в горах было абсолютно некуда. Тонкая ирония ситуации состояла в том, что поющая боевую песню эльврина не могла не то что куда-то спрятаться, но даже как следует обругать своих не слишком-то храбрых защитников. Внезапно между девушкой и надвигающимся огромом вклинился безоружный Чёрный Пёс. Повидимому сердце жреца Лайтблейда не вынесло столь душераздирающей сцены, и пока плут Тихий делал вид, что пытается ударить огра сзади, орк буквально закрыл собой сжавшуюся в ожидании неминуемой смерти эльврину. Свистнула дубина, чертя смертоносную дугу, и опустилась прямо на голову несчастного жреца. Чёрный Пёс с раскрыенным лицом и пробитым черепом отлетел обратно, точёхонько под ноги перепуганной эльврине. В это самое время утка-Вомак приземлился в котёл и на глазах изумлённой публики нырнул в нагревающуюся воду, чтобы попытаться развязать незнакомых ему бедолаг. Огр сын бросился защищать покалеченную маму, и шатающийся от ран Ричард был вынужден отступить. В это же время народ из котла пытался вылезти, попутно уворачиваясь от дубины «малышки»-огрчихи, которая была сильно разозлена тем, что «обед» в конец обнаглел и начал расплазаться. Кто-то увернулся, а вот кому-то и не повезло — практически бездымящее тело вывалилось из котла и расплывалось на голой земле. Народ в ответ раскачал и уронил котёл прямо на раскапризничавшегося «ребёночка». Внезапно из ниоткуда раздались слова заклинания, и в четыре раунда всё было кончено — непонятный злобный (и всё ещё невидимый) колдун оказался рядом и почему-то выступил на стороне партии. Огры, поисчезали в никуда,



а Вомак даже превратился обратно в человека - загадочный колдун оказался не таким уж и злым. Живые партийцы были в большинстве своём настолько изранены, что попадали где стояли. Воин Ричард опустился на землю, баюкаю повреждённую левую кисть, колдун Исс-Шу валялся рядом ни жив ни мёртв, бардесса Лана перевязала незнакомого бедолагу из котла и, осознав, что Чёрный Пёс мёртв, впала в натуральную истерику. Пожалуй, только ловко избежавший стычки Тихий да превратившийся обратно в человека Вомак могли порадоваться жизни. Они помогли незнакомым бедолагам выбраться из котла и обнаружили в пещере ещё одного. Народ начал активно знакомиться. Внезапно из ниоткуда появилась ещё одна эльварина. Незнакомка представилась – Гильвен, сестра жены того самого злобного колдуна. Она-то и ввела обалдевающий народ в курс дела. У них там, оказывается, случился небольшой семейный скандал на почве ревности, и озвевшийся колдун начал наказывать направо и налево. В том числе под раздачу «подарков» попала и эта несчастная - колдун закинул её, как он сам выразился, в «плохое место» и обещал позже заглянуть. Когда все наконец обрели способность соображать, то заметили, что уже темнеет и пора думать о ночлеге.



ОТЧЕТ ГРУППЫ

ДЕТИ ФОРТУНЫ

ДМ: Элронд

Игра: Форум

Локация: Мин Акрон, баронство Эдви, уезд Сосновый, Сосновый лес, Проклятая башня.

Ринувшись на помощь знакомому Рэна, компания устроила бой двум зомбикам которые если бы умели бояться то умерли от страха, но все же пришлось их рубить, с чем партия и справилась на отлично. После боя Кэльт и Маэглин отправились в разведку в глубь башни, а друид стал лечить полуумертвого друга. Когда последний вернулся к сознанию, он сообщил что где то «там» внизу остались еще знакомые. Поскольку в комнате стало изрядно вонять, Стратокастер и Рэн вынесли больного на свежий воздух положили на траву и со словами «нас

ждут великие дела» отправились в башню. Тем временем команда эльфов обыскивали следующую комнату. Результаты поиска оказались нулевыми, посему двинули дальше.

А вот в следующей комнате оказалось поинтересней. На полу валялись двое бездыханных зомби, а возле них стол, вниз столовницей, который никто не смог сдвинуть. Стол обыскали, то есть обыскала. Поскольку все мужчины в партии оказались джентльменами и на возможную ловушку вперед пустили девушки. Но Данка оказалась не глупее и найдя что-то (подозрительную ножку у стола) попросила Рэна подергать её. И вот группа в ожидании толи файербола, толи еще что хуже.

Партия нашла вход в убежище похитителей каравана и вошла в него. В ходе разведки было ликвидировано 2-е стражников. И вот-вот намечается серьёзная стычка.

ОТЧЕТ ГРУППЫ

ЗАЩИТНИКИ СВЕТА

ДМ: Тошка

Игра: Форум

Локация: Мин Акрон, Островная

провинция Торакун

Составитель отчета: Жрица Мэллис

ДЕРЕВНЯ СТАРАЯ ИВА. ДОМ ЖРИЦЫ РАЙЗЫ МЭЛЛИС

Еще один осенний день еще одного печального ноябряского месяца еще одного года подходил к концу. Мэллис продолжала общаться со Светлейшей и потихоньку привыкать к этому своих деревенских друзей и близких. Но вот ночью что-то прервало ее сон. Девушка заворачалась на постели быстро проснулась. В такое время года волки все чаще спускались со стороны заброшенного замка озверевшие от голода и холода. Но ее они никогда не трогали. Однако, осторожность брала свое и девушка всегда просыпалась от любого шороха. Как и сейчас. Открыв глаза, она уставилась в низкий деревянный потолок. Видимо, кто-то вновь рыскал возле ее дома. Наверное волки. Когда же девушка все же решилась открыть дверь, оказалось что возле ее калитки стояли двое очень странно одетых человека. Высокий и широкоплечий молодой парень с русой шевелюрой и красивыми, правильными чертами лица. Словно герой сошедший с картин древних книг о бессмертных паладинах Светлейшей. Рядом с ним стоял пониже совсем еще мальчишка лет 15-ти или 16-ти. На вид самый настоящий сорванец. Оба юноши были перемазаны грязью, однако это никак не приглушало белоснежный цвет их одеяний. Мало того что их одежды были белого цвета та еще и такой фасон деревенская девушка видела разве что только на картинке в священной книге. В ответ на ее вопрос кто эти странные гости, к огромному удивлению Мэллис полыхнул яркий свет Райзы. Как оказалось пришельцы были посланниками Райзы. И вскоре подтянулись еще четверо. Войдя в дом жрицы посланники Райзы рассказали ей о своих злоочущениях и то ради чего они попали на остров. Они пришли сюда спасти остров, где жила Мэллис, от тьмы и деспотизма короля оборотня. Хотя некоторые из слуг Светлейшей возможно и думали иначе, считая что попали сюда случайно, но жрица видела в этом волю Светлейшей. Лорин рассказал что они все шестеро из далекого для вас королев-

ства Лаом. Их группа называется «Зашитники Света» и они стараются нести людям добро и справедливость. Еще несколько часов назад они находились в Лаоме, на званом обеде в честь дня рождения дочери сэра Вунка Дора, мэра города Глендгорн. Но затем случились странные события.

И Лорин коротко описал как группа блуждала по коридорам, затем попала в странную комнату, про призрака Хелен и про огромного волка, про то, как его убила Аурика и что Стил и Онис пострадали от его когтей и зубов. Рассказал историю, которую они узнали от призрака про дверь и про оборотня-мага и про то, что этот оборотень натворил на этом острове. И что их единственным шансом вернутся туда, откуда они пришли было отобрать ключ от волшебной двери в старом замке у короля оборотня, который правил этим местом.

И так командиром группы был паладин Райзы Лорин, именно он призвал свет Райзы возле калитки, что бы жрица смогла узнать их. Вместе с паладином возле калитки стоял Логрус, молодой парнишка с быстрыми проворными пальцами. Невысокого мускулистого человека звали Онис, русый голубоглазый человек оказался Стилом. Так же в команде были две девушки: Тесс черноволосая, гибкая и смуглая с удивительными янтарными глазами и Аурика зеленоглазая эльфийка с водопадом пшеничных волос до пояса.

Друзья только что буквально вырвались из волчьих лап и среди них были раненые, поэтому накормив приключенцев, уложила их спать.

Утро наступило осеннее и хмурое. Туман покрыл деревушку с рассветом, но чем сильнее приближался день, тем прозрачнее он становился. Отправив свою худенькую коровку с остальным стадом в поля, девушка принялась за еду, пока уставшие путники отдыхали после страшной ночи. Затем из старых вещей подобрали им одежду, что бы ее гости не выделялись и удобнее им было ходить по деревенской слякоти. Девушка ушла в деревню.

Когда же она вернулась ее гости более менее уже освоились и даже стали помогать ей по хозяйству. А за завтраком начались обсуждения их планов. Мэллис рассказала что остров был не такой уж и большой. Его можно было пройти за два дня с запада на восток и за четыре с юга на север. Местность здесь была пригодная для выращивания льна, пшеницы и гречки, чем собственно и занималось большая часть населения острова. По всему периметру еще 80-т лет назад были отстроены высокие стены с башнями. В этих самых башнях обитают приспешники Владыки. Они стерегут границы, а на подходах к башням обитают огромные страшные волки. Владыка живет в дне пути от деревни на скалистом возвышении у моря, где стоит старинный замок. Замок окружен густыми лесами, которые не слишком жалуют здешние края. Ташанский лес, в центре которого стоит заброшенный замок бывших владык находится непосредственно в центре острова, а по его краям раскиданы деревушки. На западном берегу есть город Лукадан. Ему от силы лет десять и он все еще похож на большую деревню. Деревня Старая Ива находится в километре от руин бывшей столицы провинции. В те старинные времена город подвергся ужаснейшим разрушениям и теперь там остались покрытые землей и травой руины старинных зданий. Поговаривают, что там можно найти несметные сокровища, однако, все те же



страшные волки тщательно охраняют руины, как и сам старинный замок в лесу. Волки не пускают далеко обитателей деревень, позволяя им лишь на немного проходить во время охоты или сбора ягод и грибов. Чужаков здесь не то, что не жалуют - их просто нет. О всех подозрительных или инакомышляющих следует сразу докладывать в город. Недавно, где-то года два назад, к острову приплыли десяток эльфийских кораблей. Они попытались при помощи магии проникнуть на остров и уничтожить владыку, но тот напустил на них вампиров ночью и по каким-то странным причинам эльфы не смогли с ними справиться. Поговаривают, что после тех страшных событий выжило несколько десятков эльфов, которые скрылись в Ташанском лесу. Они перебили довольно много огромных волков, но похоже и сами все погибли.

И тогда Лорин пригласил жрицу пойти с ними. Это было так великоложно с его стороны, что девушка не раздумывая согласилась ибо видела в этом волю Светлейшей. Потом выяснилось у ее новых друзей совсем нет оружия. Это было большой проблемой, ибо и думать нечего было выходить за границу деревни безоружными, впрочем приключенцы и так уже это знали. Пару кинжалов можно было купить у кузнеца, но вот проблема - золото которое было у приключенцев было не входу на острове. По этому его решили переплавить. Так же Мэллис рассказала про свое наследство доставшееся ей от бабушки, цеп и арабет. А пока суть да дело Мэллис решила сходить к деревенской знахарке бабушке Фроне. Ей вызвала составить компанию Аурика и когда они вышли за ворота эльфийка поведала жрице свой план как достать оружие. Самым сложным моментом в нем было уговорить на этот план паладина, потому как план предложенный Аурикой трактовать можно было двояко. Она предложила взломать кузницу ночью и забрать кинжалы оставить кузнецу слиток переплавленного золота в замен. Мэллис несколько сомневалась насколько честен такой обмен, но выбора у них не было тем более что это оружие послужит на благо всех жителей этого острова. За разговорами девушки дошли до дома знахарки.

Бабушка Фроня любезно согласилась осмотреть раненых Стила и Ониса. Знахарка оказалась не зрячей, но Онису почему-то чудились, что она и без глаз прекрасно все видит. Старая знахарка была очень добра и когда Мэллис провожала ее до дому дала приключенцам корзинку, в которой было восемь горшочеков с различными зельями и мазями. Остаток дня группа провела в подготовке к ночной операции на которую удалось уговорить даже паладина.

Когда же наступила ночь новые друзья Мэллис ушли «покупать» кинжалы. Их не было очень долго. Мэллис успела собраться и попрощаться со своим домом, а защитники света все никак не возвращались, в итоге девушка пошла им навстречу. Сначала девушки было очень грустно, но демоническая кровь что текла в ее жилах не терпит скуки. И вскоре девушка начала тихо напевать, а под конец так развеселилась что запела в полный голос.

Тем временем защитники Тесс и Логрус света уже проникли в кузнецую и даже забрали там кинжалы оставив в замен слиток золота, хотя парнишке и было очень жаль отдавать столько золота за несколько обычных кинжалов. Но когда они выходили словно по волшебству передними возникли два эльфа. Обстановка была напряженной так как эльфы подумали что защитники света хотели просто обворовать кузницу. Но вскоре недоразумение разрешилось, благодаря Аурике, и вся компания собралась вместе, и направились к дому Мэллис. Когда в ночной тишине послышалась веселая песня Мэллис заглушенная расстоянием. Развеселившаяся Мэллис совсем забыла о возможных неприятностях, которые могут возникнуть с неосторожными жителями ночью на улице. Где-то в лесу послышался недовольный вой, а потом еще один и еще один, уже ближе. Казалось, стражи леса и блюстители порядка переговаривались между собой. Нет, конечно, саму Мэллис они редко когда трогали. Точнее, никогда пока что, да и она не искала с ними встреч, но все же по деревне сейчас бродили и другие живые существа, которые уже с одним волком повстречались до этого. Со стороны тифлинга было довольно не осмотрительно привлекать внимание. Вдруг в темноте послышались шаги и присмотревшись, девушка увидела возвращающуюся компанию. Логрус, Тесс, Аурика и Стил в компании двух незнакомцев - эльфов. Они приблизились было к воротам, когда сзади послышался шум ивой. Пожале, волкам не понравилось, что кто-то потревожил ночь. Вот только пока что противника видно не было и приключенцы вместе с эльфами бросились к дому Мэллис по дороге конечно же встретив перепуганную жрицу. Только теперь девушка сообразила как она была беспечна. Нападавших волков было двое, и все могло бы закончиться весьма плачевно если бы не магия Аурики которая призвала ужасное заклинание одним ударом уничтожившее обоих волков. Но дело все равно было очень плохо. Один из эльфов Алдарион и Тесс очень пострадали и были на грани смерти практически. Такова была цена за беспечность. Разволновавшаяся и перепуганная Мэллис была практически

ки бесполезна. Друзья быстро перевязали раненых, а Мэллис бросилась домой за вещами, ибо решено было уходить сразу же, не заходя к ней домой в деревню эльфов. Тем более что вдалеке опять послышалась вой волков.

Но дома жрицу ждал еще один сюрприз. Ворвавшись в сени, девушка заметила, где лежит оружие и побежала дальше в свою комнату за священной книгой Света, но на пороге ей пришло резко затормозить. На ее кровати кто-то спал!!!! Этот кто-то был явно по размерам как любой человек да и очень похоже это было на молодую девушку в грязно ночной льняной сорочке. Вот только у этой девушки были кошачьи уши и длинный хвост. Так Мэллис встретила нэкки, будущую свою лучшую подругу Кэрри-Кэрриану. Сначала конечно обе девушки ужасно испугались друг друга, но потом все таки нашли общий язык. Тем более что у новой знакомой Мэллис тоже оказался хвост, только в отличии от ее не чешуйчатый, а мягкий и пушистый. Забрав книгу и вещи, Мэллис и Кэрри вернулись к остальным. Те тоже очень удивились, увидев девушек, и даже отнеслись подозрительно к новой знакомой Мэллис. Но Кэрри была так напугана и беззащитна, что Мэллис просто не могла ее оставить. И Рейнджер согласился отвести всех в эльфийскую деревню.

ДЕРЕВНЯ ЭЛЬФОВ

Путь через лес оказался довольно опасным и очень трудным. В компании с двумя ранеными преодолеть его было бы практически невозможно, если бы отряду не пришла помошь из еще 5-ти эльфов. Все они были как на подбор молоды, изящны и красивы. Среди них поначалу затесался совсем молодой эльф, который тут же исчез, видимо отправившись вперед то ли разведывать дорогу, то ли докладывать обстановку. Пару раз приходилось залегать где-нибудь в овраге, пережидая когда мимо пройдут рыскающие волки. Это было чистой удачей, что они не ощущали запаха недавно пролившейся крови... Спустя некоторое время путь продолжался снова. Несколько раз приходилось поворачивать обратно и казалось этому походу не будет конца. Силы постепенно покидали идущих, а ведь была ночь, время когда в принципе положено спать. Да еще и после такого стресса и смены климата.. В лесу было очень сырь и холодно. Очень холодно. Осень, точнее конец осени. Скоро наверное уже начнет выпадать снег, а на идущих были легкие одежды (за исключением местных эльфов), пригодные разве что для поздней весны или даже лета.

Свет появился как-то неожиданно, только что вот его не было, а потом раз, и есть

Местность вокруг разительно изменилась - пышные кроны деревьев, словно и не было никакой осени, тихое стрекотание кузнечиков, но все тот же прохладный осенний ветер. Новенькие хижины эльфов, а их в полуутыне, освещенной лишь странными плавающими огоньками в стеклянных сосудах, подвешенных у входов, отряд насчитал не больше десятка, располагались высоко над землей. Между ними были проложены подвесные дорожки и лишь одна, вытесанная в старинном могучем дубе вела по спирали с земли на верх. В центре этого единения на земле располагалось небольшое деревце, отливающее ярко-зеленою листвой. Эльфы помогли раненым добраться до постелей и вскоре пришли лекари, которые занялись осмотром и лечением ран, пока остальные приключенцы отдыхали. И лишь Аурика зачарованно уставившись на маленькое деревце в деревне пошла к нему. Пара эльфов было дернулись и их руки легли на рукояти мечей, но тут же расслабились и отвернувшись пошли по своим делам, оставив девушку наедине с Древом. Эльфийка подошла ближе и соприкоснулась лбом с шершавой корой дерева, закрывая глаза, и обнимая еще тоненький ствол...

Задержавшемуся на мгновение Стилу показалось, что эльфийка кого-то увлеченно слушает. Хотя лично он ничего не слышал. Если парень правильно понял, то это и был тот самый саженец, который за несколько лет превратился в небольшое, но крепкое деревце. Остальные уже отдыхали в доме на одном из деревьев. А Рейнджер отправился докладывать обстановку старейшинам деревни. Вечер же для остальных приключенцев прошел в мирных беседах, Кэрри поведала о своей не легкой жизни и у злого хозяина, который бил ее и всячески обижал, и о том как она от него сбежала. А на утро их вызвали к себе старейшины деревни. Старейшины выслушали Лорина и дополнили его рассказ сведениями о короле обратно и о себе и своем появлении на острове. Вот что поведал Защитникам света мудрый эльф Инион:

- Дабы вы не задавали потом дополнительных вопросов, я расскажу вам все по порядку. Насколько мы видим, историю этого несчастного острова вы знаете в принципе на нужном для ваших целей уровне. Могу лишь добавить кое-какую информацию с нашей стороны. Мы родом из Солнечного леса - этот лес был основан потомками эльфов Эльфийского леса, который находится внутри той страны, на чьем языке вы говорите. Это кстати большая удача для вас и видимо для нас, что в небольшую экспедицию вошли не только эльфы, но и люди - лаомчане, которые поселились недалеко от Солнечного леса и там за пол сотни лет превратились в довольно солидную провинцию Эйзен. Мы - жители Рааха - континент, что

расположен южнее Аталаса. Эти земли никогда были заселены, но после Трехлетней ночи там никто практически не выжил - лишь мелкие племена, которые только сейчас, последние сотни лет поднялись на ноги и начали приемлемое существование и торговлю друг с другом. И тем не менее, Раах по прежнему малозаселен.

- Тарокун - это небольшой остров в серии островов, расположенных на юге Рааха. Довольно далеко от большой земли, чтобы туда можно было добираться на обычных лодках. Однако, эти острова примечательны тем, что здесь очень плодородная почва, на которой можно выращивать редкие травы, что очень ценятся на Раахе. А прибрежные рифы полны жемчуга...

- Когда мы прибыли на Раах, на Тарокуне еще правила династия Лакгон, но буквально за несколько десятилетий все изменилось. Понимаете, нам в действительности не было дела до перепитий этого места. В принципе потеря поставщика редких трав и жемчуга не такая уж и большая потеря, но вот сам Элиренди... Он был не из нашего леса, а из Артилионского. Да-да, не удивляйтесь - там обитают потомки тех эльфов, что еще до становления Империи Меднолицых решили удалиться далеко на юг. Они уплыли на Раах и там обосновались в небольшом лесу, окруженнем неприступными горами практически со всех сторон. Но и это сейчас не имеет особого значения. Элиренди из обычной семьи обычных эльфов - он еще в юношестве ушел бродить по свету, а когда вернулся, то сильно изменился. Помимо того, что он стал немеряно богатым, он овладел наукаами магии, а еще он каким-то образом стал оборотнем. Скажу честно, лично я и мои коллеги считаем, что он либо был укушен оборотнем, либо что более вероятно разработал какое-то снадобье или быть может волшебную вещь, позволяющую ему трансформироваться в волка столько раз, сколько ему это необходимо. Даже для очень мощного мага довольно частая трансформация приводит к истощению крови, но вот у него подобного мы не наблюдали. Тем не менее, за три года пребывания здесь мы и не смогли удостовериться, что он подвержен влиянию луны. К сожалению, после того, как артилионцы попросили нашей помощи... Этот умелец чуть не уничтожил дерево, желая в своих познаниях понять, каково это стать падшим - Инион поморщился и продолжил - На понадобилось немало времени, чтобы понять, что Владыка это и есть тот самый Элиренди, не меньше времени ушло на то, чтобы собрать достаточно войско и снаряdzić корабли. У нас было 10 кораблей и порядка 500-та воинов. Вот только нас ждал неприятный сюрприз - предатель не только чуть не угробил древо он еще и обчистил сокровищницу артилионцев и смог неплохо обустроиться на острове и укрепить его.

Помимо этого в наших рядах оказался предатель. Мы получили ложную информацию, а о нашей силе враг знал все досконально. В итоге... После довольно жестокой битвы - глаза эльфа потемнели - нас выжило так мало, что нам ничего не оставалось делать как отправить небольшой отряд из 10-ти эльфов и посадить дерево, а в это время отвлечь удар на себя. Из тех, кто вызвал огонь на себя выжило лишь 15-ть. Хотя, до деревни добралось куда больше. Девятерых пришлось убить... Они были укушены вампирами... Мы выжили, но мы и проиграли. Все самые сильные воины, обладающие магическим оружием и амулетами были в первых рядах сражавшихся. Конечно, они сделали неоценимую услугу уничтожив практически всю армию Элирендила. То, что от нее осталось - это один вампир и стая волков-охранников. Но наши силы - Инион развел руками - это все, что вы видели. 20 взрослых воинов не самого высокого уровня, скучные остатки хоть и хорошего, но не магического оружия и один эльф-подросток - эльф улыбнулся - да и тот самовольно пребрался на один из кораблей. На острове очень плохо с серебром, а волки-охранники научились унохивать его не смотря на защиту деревни, поэтому нам пришлось спрятать его в развалинах старой столицы, но мы не знаем осталось ли оно еще там или его уже давно нашли ищейки Элирендила.

Эльфы были очень добры и предложили свою помощь вооружив и дав броню и одежду приключенцам, более того к отряду даже присоединились двое из деревни Алдарион и Рейнджер Алексей, а один из старейшин даже позволил Стилу переписать его магические заклинания. А Аурике эльфийский маг подарил книгу, которая могла приоткрыть тайну ее происхождения. Защитники света задержались у эльфов еще на один день. За это время Мэллис успела рассказать Лорину о своем не совсем обычном происхождении и предупредить паладина о том что иногда ее кровь, играет с ней весьма дурные шутки. Но паладин Райзы принял ее не оттолкнув несмотря на то что она тифлинг. А еще в эльфийской хижине произошло чудо. Райза послала Мэллис свой медальон, признавая в девушке свою последовательницу и обещая помочь и благословление им. Аурика прогуливалась со Стилом, Тесс отыходила после ранения. Остальные занимались своими делами. А вечером Мэллис и Лорин читали книгу Света, устроившаяся рядом с ними Кэрри внимательно слушала их. На следующий день группа отправилась в заброшенный замок.

ОКРЕСТНОСТИ ЗАМКА, ФАМИЛЬНЫЙ ЗАМОК ЛАКГОН

Путь к замку предстоял долгим. Маленький отряд выдвинулся с рассветом, медленно и осторожно передвигаясь неведомыми



для остальных и понятными лишь эльфам тропами. Дорога была очень сложной. Буквально каждые пол часа отряду приходилось забирать и хорониться то в овражке, то прятались в кустах. Повсюду рыскали волки, и было это просто чудом, что они все еще не засекали отряд. Эльфы путали следы, а потому дорога к замку выдалась еще длиннее, чем могла бы быть. По лесу, напрямик к замку нужно было идти часа два-три, но в этот раз поход затянулся практически на весь день. Очень часто приходилось останавливаться и поворачивать обратно, а иногда чуть ли не целый час валяться на сырой мокрой земле, нюхая запах гнилых листьев и выжидая, пока волки пройдут мимо...

Нервы были настолько на пределе, что о еде и питье даже никто и не думал. Каждый был готов сорваться в любую минуту. настолько поднялось сильно напряжение. Иногда, когда казалось, что боя не избежать, многие уже с мрачными лицами доставали оружие, но в очередной раз все обходилось и вот, когда солнце стояло уже высоко в зените и даже начало свой обратный путь к горизонту, стена деревьев расступилась обнажая высокую каменную стену, окружавшую замок.

Остановившись возле стены, отряд принялся размышлять, каким же путем пойти дальше. Сначала Лорин предложил попробовать перелезть через стену, с помощью веревки. Кэрри внимательно изучала стену, а Стил ощупывал камень, заявив что так как он знаком с архитектурным делом то возможно придумает более легкий способ преодолеть стену. Небольшой выступ, присыпанный землей и листьями, парень и девушка заметили одновременно. В метрах тридцати, в противоположную сторону от ворот, стена слегка обвалилась, образуя неровные уступы по которым можно было взобраться куда проще чем по дереву, да и спускаться было куда ниже и менее опасно. Первым на стену взобрался все же Рейнджер. Тем временем Аурика и Стил решили пройтись вдоль стены и посмотреть, нет ли там дальше какого лаза внутрь. Вскоре к эльфу присоединилась и Кэрри, для которой подъем был намного легче. Они уже с помощью веревки помогли подняться Тесс. Рейнджер огляделся, осматриваясь. Замок представлял из себя вытянутую форму, которая постепенно вплзала на высокий холм и возвышалась над лесом. Отряд подобрался к Лакгону со стороны, где местность постепенно перестала в холм. Некогда здесь был большой глубокий ров, но за сто лет он не только пересох, а превратился в самый простой овраг, поросший деревьями. Река, которая питала ров, видимо еще очень давно изменила свое русло, решив радовать своим видом более приятные места. В этой части, стена была куда более тонкой, чем ближе к воротам. Осматриваясь, Рейнджер

пришел к выводу, что старинный, заросший парк теперь находился по левую руку от него. Замок же, а точнее скопления строений, которые можно было назвать в сумме замком, располагался по правую руку. Когда Тесс поднялась возникла небольшая заминка. В небольшой впадине стало очень тесно - комуто нужно было спуститься уже на другую сторону. Стена посыпалась так, что лишь с одной стороны образовала пологий подъем, а с другой по прежнему оставалась практически ровной и гладкой и составляла высоту около 4-5 метров. Веревки Рейнжера хватало с большим трудом и то не до самой земли. Но для нэки такой проблемы не было и она вызывалась посмотреть, а что же там внизу. И прежде чем ей кто-нибудь мог ответить, Кэрри сиганула со стены. Вниз головой. Однако, уже в воздухе девушка изогнулась, её тело совершило несколько оборотов, и в завершении этого сальто, приземлилось уже внизу, на все четыре конечности. Что называется, «по-кошачьи». Кэрри ловко приземлилась на мокрую влажную землю, покрытую тухлыми листьями. Некогда здесь была широкая мощеная дорога, ведущая вокруг всего замка, но сейчас камни за сотни лет покрылись толстым слоем грязи и их с трудом можно было нащупать руками.

Аурика и Стил задерживались и это не могло не тревожить Лорина и паладин решил пойти им на встречу позвав с собой Логруса. Не смотря на то, что было еще достаточно светло, все же местность вокруг была довольно опасной. Пока Кэрри отправилась в одиночку на свой страх и риск обходить замок со стороны, в которую направились Стил с Аурикой, по ту сторону, Лорин и Логрус двинулись на поиски эльфийки и человека. По пути парни наткнулись на вывороченный камень, который вполне можно было использовать для лаза, если бы его вытащить, впрочем и Лорин и Онис вдвоем вполне могли это сделать. На камне были видны совсем свежие следы. Видимо, его чуть раньше нашли Стил и Аурика и благодаря тому, что они его расчистили, осматривая можно ли тут что-то придумать, ребята тоже его заметили. Постояв немного, Лорин и Логрус двинулись дальше. Они старались идти тихо, но у Лорина получалось не слишком удачно. Наконец-то, довольно скоро они увидели сквозь стройные ряды деревьев Стила и Аурику. Как и раньше эти двое держались за руку слегка осторожно как малые дети, которые не понимали, что можно не только дружить, но и любить. Они возвращались обратно и ребята заметили в стене небольшой проем. Кладка здесь была снесена напрочь, приблизительно в три метра высотой и в два шириной. Лорин сразу понял, что старением и дряхлением стен тут даже не пахнет. Что-то или кто-то давно или недавно вынес этот кусок стены, впрочем, скорее всего давно. Кустарник изрядно за-

тянул проход, закрывая обзор практически по максимуму даже не смотря на отсутствие листьев и дневной свет.

С другой стороны замковой стены Кэрри набрела на тот же пролом и сквозь ветки кустарника девушка все же смогла рассмотреть собравшихся на другой стороне друзей. Совместными усилиями, компания довольно быстро и тихо расчистила проход сквозь стену. Еще немного посовещавшись, все двинулись обратно к остальной части отряда. Когда все собрались и подошли к дыре, Стил сказал:

- Я предлагаю двинуться к Хелен. Если наша веревка на месте мы убьем двух зайцев, быстро проберемся в замок, и узнаем нужную нам информацию. Планировка замка классическая.. Если веревки нет, то можно войти во вход церкви, которые тут должен быть, а там уже можно проникнуть во внутренний двор замка или в интересующие нас помещения. Просто нам нужно как можно меньше гулять по открытой местности.

Лорин согласился с предложением Стила, отправив Логруса в качестве разведчика в комнату Хелен и в церковь. Логрус быстро покидал вешички и отправился выполнять задание Лорина. Довольно быстро вернувшись, паренек стал делиться впечатлениями:

- На кладбище вроде все тихо, обыкновенное такое кладбище. Вообще нигде никого и близко не заметил, но может просто повезло. Веревка висит. Я за нее подергал - вроде крепко висит. Но лезть вверх на такую высоту - все равно страшно. Заглянул в церковь - давно там никто обрядов не служит - все тихо и пыль кругом вроде. Дверь есть ведущая в глубину замка, наверняка я ее смогу открыть. В общем пути два. И оба без больших помех. Я вот только не помню размеры комнаты Хелен. Уместимся мы там все? Тогда лучше опять кто-нибудь залезет по простыням с нормальной веревкой и тогда уж точно все заберутся. - Предложил парнишка.

Посовещавшись отряд решил не разделяться, а просто подождать пока Логрус слазит в окно комнаты Хелен и узнает у нее, сможет ли она спуститься к ним или в церковь и могут ли они с ней где-то встретиться, кроме ее комнаты. «Если же она не может покидать комнату, то выспроси сразу у нее все», - дал указания парнишке Лорин, - «То есть, надо спросить у нее, может она знает, где можно относительно спокойно переночевать в замке. Далее, как можно безопасно пробраться в летнюю резиденцию, затем, спросить знает ли она про подземные тоннели под островом и где есть ближайший вход, и есть ли выход в летней резиденции. Потом спроси где тайник в этом замке, пусть объяснит подробно. Но лучше бы, чтобы она нас все-таки проводила». Итак, порешив, отряд пробрался в пробоину в стене и двинулся по грязной дороге в





обход замка в сторону заросшего дикими деревьями и кустарниками кладбища. Сырой воздух и слегка прохладный постепенно делал свое дело. Носы подмерзали, а одежда была не такая уж и теплая, чтобы разгуливать ближе к концу осени и начала зимы в таком вот виде. И тем не менее, все старались идти как можно тише. Кладбище было самым обычным кладбищем богатых семей. Большие каменные, мраморные надгробия, увенчанные фигурами и различными вензелями, стершииеся за долгое время надписи на непонятном языке... Мягкая, влажная земля. В общем, ничего такого. Церковь, которая была слегка встроена и частично пристроена к замку казалась не такой уж и мрачной, как ночью, проломленная покатая крыша зияла мрачной дырой, но не более, а за небольшим дверным проемом виднелось запущенное помещение часовни Азраила и дверь, ведущая куда-то далее. Остановившись возле веревки, отряд принял озорство по сторонам и ожидал, пока Логрус вернется обратно. Парнишка полез наверх и вскоре он скрылся в оконном проеме. Логрус отсутствовал минут десять, после чего из окна вновь появилась его физиономия, и парень принял быстрый спускаться, пока не оказался внизу, рядом со всеми. Спустившись, Логрус одевая обратно свои вещички рассказал о новостях.

- Она сказала, что как только станет достаточно темно, а луна будет находиться там, где ее место за час до полуночи, она будет возле входа в часовню. В комнате ее ничего не изменилось. Я не стал ее дополнительного ни о чем спрашивать, так что новостей больше нет, но зато у нас как раз будет время перекусить и перекусить.

И тогда отряд отправился ждать появления Хелен в часовенку.

«ЗАЩИТНИКИ СВЕТА» - ФАМИЛЬНЫЙ ЗАМОК ЛАКГОН

Пройдя в небольшую часовенку Азраила, отряд решил проверить, что же находится дальше.

За небольшой и уже ветхой дверью располагался узкий коридор, ведущий налево. Стил сразу заметил, что никогда проход вел совершенно в противоположную сторону -

направо, но его заделали и пробили новый - в сторону храма, и видимо после этого как раз и переделали небольшое помещение под часовню Азраила.

Храм оказался действительно большим, но пустынным. Грязь за сотни лет, сквозь разбитые витражи высоко над уровнем земли и большую пробоину в массивных деревьях, словно что-то тяжелое было запущено в них, была наметена толстым прочным ковром. Следы изморози и сырости чувствовались в каждом кусочке помещения. Здесь было еще прохладнее чем на улице и сырь. Но, по крайней мере помещение окружали крепкие стены. Разве что дыра наводила на сомнения. Через нее кстати проглядывался в уже наступающих постепенно сумерках внутренний двор, поросший кустарниками и сорняками, которые с наступление осени высохли и превратили двор в жалкое зрелище. Осматривая храм, который тонул в темноте из-за слабого поступления света (там где витражи были не разбиты, на них налипала грязь да пальые листья, занесенные ветром из леса), отряд не мог не заметить кое-какую символику, которая относилась к всем известному богу порядка, что в лаоме и большинстве близлежащих стран звали Петрайденом. Бог порядка, соблюдения усыновленных законов и норм. Здесь же были небольшие ниши, в большинстве из которых если оттереть рукой или присмотреться, можно было узнать символику других добропорядочных ну или просто скажем так, не плохих божеств как старших так и младших. Но главой в этом храме само собой был Петрайден. Все украшения и атрибутику давно уже кто-то вынес, сорвав даже безжалостно различные каменные украшательства и выковыряв мозаику. Ныне храм представлял жалкое зрелище. По правую сторону от главного входа в храм, что вел на внутренний двор, была небольшая, совсем крошечная винтовая лестница, ведущая наверх, скорее всего она могла рассыпаться под легким весом, но кто знает. Лестница вела на второй этаж. Быть может, в жилые коридоры замка, а может быть там находилась ранее опочивальня жреца, если таковой был при замке. Тесс и Логрус склонились над лестницей, изучая ее, там они нашли люк, который скорее всего открывался, когда его

чем-то поддевали, например ломиком или другим подобным рычагом.

Пока остальные осматривались, Лорин, подобравшись в своих поисках ближе к проходу, неожиданно уловил присутствие нечто отрицательного, бродящего парой по двору. И тогда же через дыру, он заметил двух мощных волков-охранников, что вальяжно прогуливаясь и мило так терлись мордами друг о друга. Впрочем, прошло буквально несколько мгновений и волки покинули двор, уйдя куда-то в глубь замка.

Прогуливаясь вдоль стен, и всматриваясь в темные углы, Аурика резко наткнулась на кое-что, что заставило ее вздрогнуть и с большим трудом сдержать крик. В углу валялись полуизголоданные еще местами свежие, но подветрившиеся и сгнившие кости. Прямо на девушку смотрели пустые глазницы эльфийского вполне красивого лица... Все это было погребено вперемешку с одеждой, оружием и какими-то вещами. Сырость прекрасно делала свое дело, заставляя гнить и пованивать эту кучку из двух эльфов. Это видимо были пропавшие разведчики. Такая неожиданная находка действовала очень удручающе на отряд, особенно на эльфов и Лорина, который тут же решил похоронить останки павших воинов, не обращая внимание на возможную опасность. Но жрице все-таки удалось отговорить его от столь опрометчивого шага, более того им удалось заметить приближение вольного патруля. Отряду пришлось быстро собираться и спускаться в найденный Тесс и Логруском люк, который они закрыли на засов за собой.

Спустившись по мрачному темному коридору друзья оказались в небольшом помещении в котором обнаружились старые, но еще прочные вещи, так как сырость сюда не успела добраться по каким-то неясным причинам, хотя холод стоял еще тот. В небольшой комнатке стоял стол, да две лавки, на стене висели полки, правда две все же успели рухнуть на пол, разбив их содержимое с соленями в дребезги. На остальных стояли рядами тарелки, чашки... Из комнатушки был проход в еще одну. Там отряд обнаружил три стареньких и промерзлых от холода кровати, прикрепленных к стене железными штырями, впрочем, похо-





же в надежности конструкции можно было смело начинать сомневаться. Здесь же стоял большой сундук и висело изображение Петрайдена, великого из величайших богов, который покровительствовал порядку и соблюдению законов. Законов не всегда добрых и не всегда злых, а именно законов таких, каковыми они были придуманы той или иной властью, культурой или даже другой религией. Пока остальные осматривались Кэрри начала свой обход помещения. Впрочем, он был довольно коротким, скоро под самым потолком в комнате с кроватями, девушка обнаружила на одной из стен, той что противоположная входу целый ряд мелких, приблизительно толщиной с два пальца и длиной с три фаланги, щелей, через которые и тянуло свежим, прохладным, но сухим воздухом.

В это время Тесс занялась открытием сундука и простой замок поддался довольно легко. Внутри оказался небольшой запас вещей первой необходимости для пребывания в данном месте: спальники и некоторые теплые вещи. Время тянулось медленно, пока отряд отдыхал. Аурика со Стилом занимались изучением магии, остальные кто спал кто дежурил в ожидании появления призрака Хелен.

Время шло, и постепенно в небольшом тайнике под храмом наступила тишина. Минуты медленно сплетались в часы, Лорин не знал сколько прошло времени, казалось совсем немного, но вот проснулся даже Алдарион и сменил Лорина, который упав на спальник рядом с Мэллис, но кутаясь в одеяло в которое кутался и Логрус, провалился в сон. В помещении было довольно прохладно. Еще прохладнее, чем раньше. Видимо потому, что сейчас на поверхности была ночь, а оттого температура значительно понизилась. Дежурство Алдариона прошло так же тихо, лишь когда уже даже большая часть народа принялась ворочаться, просыпаясь, сверху послышался душераздирающий вой, которому присоединился еще один, а потом прямо сквозь камни в помещении сверху появилась прозрачная фигура девушки с кинжалом, спутанными белоснежными локонами и в ночной сорочке. От одного ее вида и осознания, что это призрак и кинжал в руках свидетельствовал что

вполне даже не с добрыми намерениями, заставляла стыть кровь в груди эльфа, настолько, что он замер не имея возможности пошевелиться. После первого шока когда все более менее привыкли к призраку Хелен наконец ответила на их вопросы и даже согласилась провести их тайными ходами замка к тайникам в тронном зале и в кабинете.

Перекусив отряд, отправился вслед за призраком по лабиринтам тайных переходов замка до тронного зала. Там немного поспорив все таки решили что сначала будет лучше забрать карты из кабинета отца Хелен.

В кабинете короля друзья нашли тайник, который Стил смог открыть заклинанием. Ощупывая стены тайника, маг нашупал небольшой камень, который оказался совсем не камнем а небольшим, но длинным ящичком внутри которого Стил обнаружил жезл, завернутый в тряпицу и еще один кожаный мешочек. Но вот если в первых на ощупь скорее всего были монеты, то во этом явно что-то другое. Так же, на дне лежал и плоский деревянный короб приблизительно по высоте в три пальца, а по ширине половина стандартного листа. Забрав свои находки друзья едва успели убраться из кабинета как туда ворвался волк охранник, но они ловко оставили того с носом.

Вернувшись к тронному залу Лорин раздал указания группе и открыли потайную дверь. Тайный ход открылся с довольно сильным гулом труящихся друг о друга камней. Открываясь он точно так же как и в кабинете, только в пустынной огромной зале звук этот казался еще более громким. Волчий вой словно обрушился на отряд и те не сразу сообразили, что выли не здесь рядом, а далеко, просто отгороженные толстым слоем стены, парни и девушки хуже слышали, что творится в коридорах замка. Молча и стараясь как можно меньше шуметь, команда быстро разделилась на две части. Хелен жестом указала тифлингше направление к трону, который она все еще не могла разглядеть в темноте, а свеча ей даже наоборот мешала, но делать было нечего - Лорин сказал держи, значит держи, а другую часть повела в сторону, где были двери.

Вот только... Бежать было не очень легко, да и на первых мгновениях, отряд даже слегка застыл в так называемом шоке... Только-

ко сейчас те, кто слушал рассказ Хелен тогда в башне, начали вспоминать, что она говорила - все самое страшное случилось в тронной зале. Да, так оно и было. За сто лет здесь мало что изменилось, разве что плоти на костях совсем не осталось, а кости смешались в общую кучу и были раскиданы то кучками, то валяясь по отдельности. Какую-то часть несомненно волки все же утащили или пытались утащить, но что-то или быть может кто-то их остановил, не позволяя более этим заниматься. Костей было очень-очень много. А ведь оно и понятно. Если вспомнить рассказ Хелен, то все случилось в день ее рождения, когда был создан весь высший свет тогда еще процветающего островка. Все знатные господа и дамы, лучшие мастера и кузнецы. Все, кто хоть как-то проявил себя в маленькой островной провинции.

Логрус и Кэрри застыли в нерешительности, глядя себе под ноги. Они находились в какой-то легкой пространстве, увлекаемые остальными в сторону трона, где на каменном сиденье, некогда окутанном дорогой матерью был распластан скелет. По одной лишь позе было понятно, что смерть настигла его не сидящим, а стоящим, просто мощный, очень сильный удар откинул его на кресло. Здесь же на полу валялся старый проржавевший до основания длинный меч. Теперь он уже был не пригоден для сражения, но раньше вполне мог считаться качественным оружием. Влажный климат и сотня лет сломила даже столь мастерски-выкованное оружие.

Добравшись до трона, который находился по правую руку от тайного хода, вся компания, кто был, конечно, в состоянии, принялись обыскивать трон. Тайник должен был располагаться непосредственно под ним. И удача повернулась вновь лицом к отряду. практически одновременно Стил и Аурика надавали в каком-то месте и трон под их хоть и недюжей, но силой сдвинулся в сторону, открывая длинную нишу. Уже всем отрядом, который занимался поисками, ребята еще немного сдвинули в сторону трон и обнаружили там большой сундук, на котором так же были обнаружены руны, как и на сейфе. Впрочем, Стил был знаком с этой охранной системой уже и поэтому знал, что сундук можно вытащить без проблем, но вот



с открытием пройдется повозиться, но поже. Подхватив довольно тяжелый сундук. Вся компания двинулась обратно, благо, до тайного хода было не так уж и далеко. А в это время... Перескакивая через груды костей и задевая их ногами, остальные двинулись в сторону дверей. Кэрри к дальней в полном одиночестве, прядя ушами и вслушиваясь в звуки, но похоже, с ее стороны все было чисто, а остальные к парадному входу. Они успели точь в точь. Ухватившись за дверные рукояти, ребята принялись закрывать двери так быстро, насколько были способны. Не обращая внимание на безумный скрип петель. Первыми огромного несущегося волка заметили эльфы, тот даже не отреагировал на Хелен и ее попытку застести призрачный кинжал, но волк слегка не рассчитал и его огромная масса ударила о створки дверей лишь помогла им быстрее закрыться. Тут же Онис вдел топор через дверные ручки, а Рейнджер заученным движением принялся наматывать веревку. Двери содрогались, а волчий вой, прямо под самым ухом чуть ли не раздирав барабанные перепонки. Когда же дело было сделано, эта часть отряда поспешила ретироваться, попутно зовя и Кэрри.

И вот, наконец-то. Когда до тайного хода оставалось всего лишь пара шагов, сзади послышался ужасный треск и грохот, содрогнувший казалось весь замок. Грохот ломающихся и срывающихся с петель огромных дверей и ужасный вой не одного и даже не двух и не трех волков. Подгоняемые притоком адреналина, мужчины пропустили вперед Кэрри заскочили в тайный ход и всеми силами навалились на панель, пытаясь ее закрыть. где-то в сторонке предостерегающе вскрикнула Аурика и Мэллис практически одновременно, а плита встала на свое место вместе с ужасным противным хрустом от которого в душе стало совсем не по себе. Это один из волков умудрился просунуть свою лапу в закрывающуюся дыру и остался без нее. Вой волков пополнился еще и громким скрежетом. Отчего этот самый вой стал еще громче. Складывалось ощущение, что весь замок за многие десятилетия вновь ожила, наполнившись звуками. Наверное столь похожими на те, которые витали здесь в момент общей резни. В какой-то момент, Хелен сказала:

- Вам туда. Идите прямо. Я вас догою... И прошла сквозь стену.

Отряд остался один, окруженный звуками, которые просто не могли сейчас существовать в тронной зале. Звуками прошлого. Теми звуками, которые разносились по коридорам замков, когда оборотни и волки убивали безоружных обитателей замка. Иногда сквозь крики женщин и мужчин слышались звоны мечей.

Сложившаяся обстановка еще больше подстегивала и нагоняла адреналин в кровь, заставляя всех, даже, привыкшего не бояться и держаться до последнего, Лорина уходить как можно быстрее назад в тихую келью.

Вернувшись в келью и переведя дух друзья стали осматривать находки. Первым, что развернул Стил была тряпица с жезлом. Внутри оказался действительно жезл из материала, похожего на железо, вот только сохранившегося очень даже хорошо. Длинной приблизительно с пол руки и толщиной не более трех пальцев, жезл имел два небольших набалдашника и им вполне можно было пользоваться как каким-нибудь оружием. В двух мешочках оказались золотые

монеты. Посчитав их общее число и прикинув на вес и размер, Стил смог предположить, что здесь в среднем где-то около двух тысяч золотых. Если считать по лаомским деньгам. В третьем мешочке оказалось четыре колечка из золота с небольшими вкрапленными драгоценными камнями синего, красного, белого и зеленого цветов, а так же браслет с сочетанием всех этих цветов. Украшения были простыми и в то же время очень красивыми. Самый большой ларчик содержал в себе ворох бумаг. Какие-то договора, расписки, сроки которых были наверное уже давно просрочены. Впрочем, более подробно даже не могла сказать Мэллис, так как большая часть бумаг была написана не на местном языке. Повозившись еще с ларчиком, Стил обнаружил в нем второе дно, где оказались скорее всего семейные драгоценности. Большая часть из которых состояла из добываемого ранее здесь же жемчуга. Сколько это богатство стоило, Стил мог только приблизительно догадываться. Не менее двух тысяч золотых. В плоской коробочке же оказалось то, собственно ради чего отряд и отправлялся в кабинет - карта замка Лакгон, карта острова, а так же карта летней резиденции. Правда, все же планы эти были уже столетней давности. Покопавшись еще немного среди карт, Стил выудил ту, где отмечались входы в подземные ходы со стороны ныне разрушенного города, замка Лакгон и летней резиденции. Правда, карта была прорисована не до конца, видимо, подразумевалось, что туннель шел все время прямо без разветвлений и поворотов. Вот только места пересечения всех трех ответвлений отмечено так же не было. Что же касается сундука, то на нем были начертаны защитные руны, а поэтому открыть его просто так не представляло возможным. А для этого Стилу надо было снова учить заклинание. Пока Маг заучивал заклинания остальные отдыхали. Наконец Стил оторвался от книги. Как и в предыдущий раз, ничего страшного не произошло. Замок щелкнул и Лорин успел открыть сундук. Внутри оказалось совсем не то, о чем говорила Хелен, когда имела ввиду тайник под троном, который как она говорила располагался совсем не там откуда изъяли этот сундук.

Еще один жезл, но теперь уже деревянный и отполированный сотнями рук за многие столетия использования. Хороший двуручный меч, большая двулезвийная двуручная секира, еще два кольца и браслет из слегка покрывающейся зеленым налетом, меди, стянутые кожаным шнурком, а так же кожаные перчатки и пояс с множеством кармашков.

Деревянный жезл Стил отдал Мэллис, так как по словам мага он мог лечить. Оружие, кольца и амулеты были зачарованными, но точнее маг пока не мог сказать, а так же и тот кубик который они нашли у останков эльфов.

Прошло довольно много времени и отряд успел хорошо отдохнуть прежде чем призрак Хелен снова появился в келье. Она рассказала, что еще один тайник есть в подвале замка и там же есть выход в подземные тунNELи. Туда и направился отряд ведомый добрым призраком.

Вскоре Хелен вновь остановилась и сказала замершему отряду:

- Вот здесь выход в подвал, откуда ведет одна дверь в другие кладовые и есть люк в подземный ход.

Девушка скрылась за стеной на какое-то время и потом вернувшись, сообщила:

- В соседней комнате находится тот самый трон под которым тайник. Оттуда же ведет лестница наверх. Дверь там сорвана с петель, но волков не видно. Пока что.

Немного посовещавшись, отряд открыл тайную дверь. За ней было как и во всех остальных частях замка темно... Небольшое помещение, в котором оказался отряд, было приблизительно десять на десять шагов и завалено каким-то старым, уже непригодным хламом, представлявшим из себя сгнившие тюки с тканями. Запашок сырости здесь не то, что стоял, а висел топором. Неприятный запах гнили.

Хелен показала на одну из огромных куч полуслонившихся покрывшихся плесенью тюков, видимо сообщая, где находится люк в подземелья. Здесь же была полуоткрытая старенькая дверь, которая похоже на одном доброму слове держалась на покрытых толстым слоем ржавчины петлях... За дверью, видимо, была та самая комната со старым троном. Вроде бы все было тихо.

Аккуратно выбравшись, приключенцы осмотрелись.

Прислонив секиру к стене, Онис принял разгребать тюки. Те, к сожалению, были совсем не истлевшими, а сгнившими. Что такое гниль знает каждый. Неприятные липкие и слизкие ошметки ткани расползались под руками, липли к коше и одежде, источая ужасное зловоние гнили. Онису приходилось очень сильно держать себя в руках, чтобы не податься зову организма и не опорожнить желудок, пока он раздвигал слизкие комки того, что некогда было тканью... Вскоре к Онису присоединилась и Мэллис.

В комнатке стало довольно светло от двух фонарей и свечи. Прислонившись к стене и всматриваясь в темноту, Лорин не обнаружил поблизости источников зла, а засунувшая в проем голову Кэрри обнаружила широкую комнату, заваленную различным деревянным баражлом - столы, стулья, шкафы, ковры и все те же тюки с тканями и боги знают чем еще. Взгляд девушки выплыл среди всего этого хлама дверной проем, ведущий куда-то еще, вроде как в какой-то узкий коридор. Двери там не было, но запах сырости и холода стал ощущимее. Через прикрытую дверь вполне могли притиснуться Аурика, Кэрри, Стил, Тесс да Логрус. Остальные были немного покрупнее сложением для таких манипуляций. Но даже этим пятерым пришлось бы сильно постараться, чтобы не касаться двери...

Всё еще морща свой носик от неприятного запаха гнили, Кэрри внимательно осмотрела новую комнату и, не заметив никакой опасности, решила пробраться туда. Отпустив концы одеяла, в которое она до сих пор куталась, девушка чуть-чуть наклонилась и потрясла плечами, с тряшивая его на пол. Правда, в другой комнате было еще холоднее, чем в этой, но с одеялом было бы гораздо труднее пролезть внутрь - оно сильно мешало.

Освободившись вот так от лишнего груза, Кэрри оглянулась назад, чтобы посмотреть, кто чем занимался, а затем, снова обернувшись к двери, попыталась притиснуться внутрь.

Начало попытки было вполне удачным и Кэрри даже успела притиснуться ровно наполовину, когда все же вспомнила о том, что за спиной у нее рюкзак. Спохватившись, девушка попыталась от него избавиться аккуратно, так как дальше притиснуться не могла, но в этот момент дверь не слишком громко, но заскрипела слегка приоткрыв-

шись чуть больше... В стоящей тишине, нарушаемой чавкающим звуком расплзающихся спальников, скрип прозвучал все-таки довольно громко...

Не успел кто-либо сказать Кэрри, как та уже скинула рюкзак и снова попыталась протиснуться. На этот раз более удачно и вот, девушка оказалась по ту сторону, но в самый последний момент, она все же защепила дверь и та вновь заскрипела, но уже по дугому - звуком вырываемых из деревянной лудки гвоздей верхней петлицы. Дверь как-то медленно и скрипя начала вываливаться из проема.... Девушка резко обернулась и, бросившись к двери, схватила её за ручку, которая и осталась в ее руках, а дверь продолжала падать дальше, пока Лорин и Логрус не остановили ее, стараясь держать так, чтобы эта слизкая доска, которая чуть ли не под пальцами разваливалась на гнилые щепки, не вздумала снова скрипеть...

Пробравшись следом за Кэрри, молчавшая Тесс, принялась быстро и аккуратно изучать станинnyй трон, выполненный из цельного куска кранита, на который некогда была натянута мягкая обивка. Сейчас же камень потускнел, метсами обломился и вообще выглядел очень уныло. Кэрри же, изучив трон, так ничего и не нашла, хотя, может быть, потому, что она слишком много внимания уделяла вслушиванию и всматриванию в дверной проем? За проемом, в узком коридоре, перекрывая его наполовину, лежала дверь, которую то ли время, то ли нечто высыпало из петель вместе с косяком. Сейчас дверь прислонилась к противоположной стене прохода и тем самым затрудняла передвижение по тому самому коридору, который находился за дверным проемом. Где-то там, по словам Хелен должна была быть лестница, ведущая наверх. Где-то с правой стороны. А слева, длинный коридор, терялся в сети таких же самых комнатушек-подвалов, в которых хранили не только старую мебель да ткани, но еще и еду да выпивку... да и только ли это?

Ушки девушки осторожно вздрогнули, когда Тесс, исследуя трон наконец-то нашла как его сдвинуть с места. Послышался тихий шелест трущегося камня о камень, а затем царапание - это девушка пытлась подковырнуть плиту за троном, где находился тайник.

Плита вскоре поддалась и аккуратно отложив ее в сторону, Тесс уже было потянулась к большому матерчатому и продолговатому свертку, когда Кэрри осторожно подняла палец вверх, словно что-то услышав. И, действительно, где-то не очень далеко, но все же и не рядом, со стороны противоположной лестнице, Кэрри услышала шорохи, еле еле заметные или, если быть точнее не шорохи, а тихое фырканье и прерывистое дыхание...

В комнате с троном находились пока что двое. остальные все же не рискнули прописнуться во внутрь по причине того, что не были уверены в своих силах. А дверь, которую уже даже Лорин держал в таком положении с трудом (не из-за того, что тяжела, а из-за того, что двигаться нельзя, а позиция для руки не очень удобная) могла в любой момент издать такой пронзительный скрип, что барабанные перепонки, казалось, полопаются, ведь вокруг было так тихо... и тревожно...

И все же паладин не ощущал присутствия зла, по крайней мере где-то достаточно близко...

В это время те, кто занимался люком, наконец-то его очистили, перепачкавши до-

вольно сильно и теперь пованивая гнилью и плесенью... Люк оказался таким же ветхим, как и все дерево в этом месте. Казалось, его легче проломить, чем открыть, впрочем, толстые железные пластины, стягивающие дерево, вполне удерживали то от расплзаания и при удачном стечении обстоятельств и сноровке, люк можно было открыть за большое железное кольцо, которое на радость остальных, крепилось к железной полоске, а не дереву... Петли же люка были покрыты толстым слоем слизи отчего можно было практически не бояться, что они будут скрипеть... Рейнджер сам, без чьей либо помози открыл люк откуда пахнуло холодом, но не такой сыростью, которая ощущалась здесь везде. Каменные ступени убегали вниз. В свете факелов был виден каменный пол помещения.

Тесс быстро вытащила сверток, который оказался перетянут бечевкой и довольно тяжелым для столь хрупкой барышни, однако, все же, сама, сей скарб черноволосая дама тащить могла, поэтому, кивнув Кэрри, девушка бесшумной тенью скользнула в сторону двери, прижимая огромный, или если быть точнее - длинный, сверток к себе. Кэрри, последовала за Тесс, продолжая вслушиваться. На какой-то миг ей показалось, что она слышит какой-то тихий плач или завывание... Нет, скорее все же плачь или хныканье... От этого по коже пробежались мурашки, а воображение тут же начало рисовать какие-то страшноватые и неясные образы тех, кто мог обитать в темноте этого зловещего места.

Хелен, все это время стоявшая в сторонке, неожиданно зашевелилась, словно сама вслушиваясь в какие-то звуки. Затем, что-то быстро бросив Аурике и Логрусу, она растворилась в одной из стен. Аурика, все это время молча кутавшаяся в теплую одежду, лишь удивленно заморгала и затем обернулась в сторону комнаты, откуда пришли Тесс и Кэрри, а затем быстро прошептала:

- Она.. сказала, что ей нужно уходить и что она нам советует сделать это тоже как можно быстрее и иди не оглядываясь, пока не наступит рассвет. Я не...

Девушка осеклась, так как то, что доследе слышала лишь Кэрри теперь услышали совершенно все - тихое завывание или точнее плачь нечто или некто и шлепки босых ног по полу, сопение и какое-то неясное бормотание... доносившееся со стороны темного узкого коридора... с той стороны, что была противоположной лестнице. От этих вроде бы простых звуков волосы вставали дыбом, а кожа покрывалась гусиными мурашками... Настойчивая мысль лезла в голову - что же это такое, что даже Хелен, которая вроде как уже давно мертва или испугалась или просто решила удалиться подальше от этого места и того, кто шел в сторону отряда, в сторону света и шума... Звуки постепенно приближались и ничего хорошего от издававшего их обладателя не стоило ожидать. Иногда до Лорина доносились слова «съесть», «мозги», «печень», «вырвать», «руки», «сердце», «вкусно», а затем звуки, словно кто-то что-то жует или громко плямкает губами. Когда же все наконец-то спустились вниз, Лорин наконец-то бросил дверь, которая с ужасным скрипом начала вываливаться из лудки не смотря на подставленный огромный топор, чья рукоять просто продавила дерево и более не препятствовала ему, а даже наоборот, начала

скользить вместе, а затем еще и с лудкой. Этот звук заглушил остальные звуки, но то, что краем сознания благодаря силе Светлейшей смог уловить паладин было достаточно для того, чтобы быстро сделать ноги в сторону люка. Это было нечто злое. Очень злое. Злое настолько, что волки по сравнению с ним представлялись жалкими щенками, которые слепо тыкаются во все преграды, что попадаются им на пути. Не смотря на врожденную выдержанку, липкой пот заструился по спине паладина от тех ощущений, что нахлынули на него вместе со зренiem зла. Нет, с таким наврядли будь здесь все паладины великой Райзы, не справились бы...

Быстро опустив крышку люка, которая слегка просела из-за того, что дерево начали понемногу ломаться, заключенное в железные тиски ржавых полос, Лорин спустился следом за остальными. Чувство опасности все еще не покидало человека, а только лишь нарастало. И, надо сказать, не только у него. Появилось ощущение, словно отряд натолкнулся на что-то очень мерзкое и опасное. На то, с чем лучше было бы вообще не сталкиваться. Никогда...

Небольшое помещение, совершенно пустынное, отделанное каменной кладкой, приблизительно 10 на 10 шагов без всяких дверей и прочего выводило в узкий (3 шага) коридор, который шел прямо-прямо-прямо... и терялся в темноте.

Не задерживаясь, отряд двинулся по туннелю в неизвестность. Нечто гнало их без остановки и без оглядки вперед. Может быть, это был лишь обман слуха, может, всего лишь преувеличение, ибо все знают, что у страха глаза велики, но тихий, то удаляющийся, то приближающийся звук все время преседловал идущих по узкому прямому коридору. Сколько прошло времени с того момента, как отряд двинулся в путь - не известно. Никто не оглядывался, ибо каждый страшился обернувшись увидеть то, что за ними шло, увидеть и быть может, больше никогда не видеть... Не было причин не доверять Хелен после того, как она им стольким помогла, но и не было причин ей верить...



Однако, как только отряд замедлял шаг, в надежде, что сможет сделать перерыв, звуки появлялись снова, словно настигая их и они шли дальше.

Впрочем, отряд успел достаточно хорошо выснуться, чтобы идти путь и не бодро, но равномерно и постоянно. Перекусить пришлось на ходу, а воду цедили по чуть-чуть, но даже и в этом случае, за один присест отряд выпил целый бурдюк. Воды было катастрофически мало и уж точно надолго ее не хватит... Факел, который подобрал Онис, дрогнул, а следом за ним через некоторое время потух и факел Рейнджера. Парень еще дважды менял паклю, когда впервые появилась надежда, что их больше не преследуют. Еще трижды он накручивал новую паклю, когда измученный отряд уже еле волочил ноги, особенно девушки. По подсчетам, если опираться на время горения факела, на поверхности уже как пол часа назад рассвело... Вокруг было тихо... Коридор тянулся дальше все такой же прямой и узкий....

Решив сделать привал, отряд стал обустраиваться на ночлег. Лорин же решил проинспектировать находки. Развернув прочную ткань, паладин разложил на холодном полу следующие вещи: два кругляша из дерева с вырезанными рунами, на кожаных шнурках, три кольца из серебра с выгравированными рунами по всей поверхности, серебряный кинжал, длинный лук, колчан со стрелами, с красным оперением, морнингстар, чья рукоять была так же украшена рунами. И странный плащ, который все время менял свой цвет.

Внимательно изучив вещи, а так же припомнив слова Хелен, Стил пришел к окончательному выводу и подтверждению слов призрака. Амулеты и кольца были защитными. Они создавали вокруг носящего некую защитную ауру, которая на немного отклоняла враждебные атаки. Кинжал был как ни странно самым обычным, серебряным, а вот плащ, как помнил и понимал Стил являлся в себе комбинацию скрытности, заставляя носящего становиться менее заметным, но еще и хранил в себе заклинания Невидимости, но вот какого типа - не известно. Морнингстар, как говорила Хелен, причинял урон холодом, а стрелы - огнем.

Внимательно изучив вещи, а так же припомнив слова Хелен, Стил пришел к окончательному выводу и подтверждению слов призрака. Амулеты и кольца были защитными. Они создавали вокруг носящего некую защитную ауру, которая на немного отклоняла враждебные атаки. Кинжал был как ни странно самым обычным, серебряным, а вот плащ, как помнил и понимал Стил являлся в себе комбинацию скрытности, заставляя носящего становиться менее заметным, но еще и хранил в себе заклинания Невидимости, но вот какого типа - не известно. Морнингстар, как говорила Хелен, причинял урон холодом, а стрелы - огнем.

По совету Аурики и Лорина распределив находки среди партии и составив расписание караулов отряд уже хотел лечь спать, как выяснилось, что у Логруса начался приступ клаустрофобии:

-Спать? Вы тут собирались спать? - голос Логруса звонко отразился от стен - ойкнув, он постарался говорить потише.- Нам надо идти вперед. Как можно спать в этом ужасном месте. Тут сырь. Мы все простудимся и заболеем. Наши горла перегрызут ночью. Нас захватят в плен. Нас будут пытать, а потом оставят на съедение крысам. Вперед! Только движение может спас-

ти нас. Нам обязательно надо побыстрей выйти на свежий воздух.... Встав Логрус начал лихорадочно собираться. Засунул серебряный кинжал за пояс. Взял магический плащ в руки и обратился к Стилу:

- В плаще меня никто - никто не увидет? А запахи он отбивает? У крыс очень хороший нюх. Они могут тихо подкрадываться и залезать в рот и нос. Выедать внутренности. Ты даже можешь и не заметить, а они уже у тебя отъели печень.

Увидев, что остальные сидят на своих местах и никто не начал собираться, Логрус опять повысил голос - Что вы сидите! Вы хотите быть съеденными? Я-же говорю вам - мы тут все погибнем. Надо быстрее идти вперед. Бежать, пока не увидим небо над головой. Наше спасение - в движении.... Логрус подскакивал к сопартийцам и пытался поднять их на ноги. ТО одного, то другого...

- Ээ, Логрус, спокойно! - вмешался Лорин,- не пори чушь.

Когда Логрус подошел к паладину, чтобы попытаться его поднять на ноги, то Лорин неожиданно быстро поддался на инициативу Логруса и вскочил. Но тут же схватил парня за грудки и прижал того к стене тоннеля.

- Успокойся, парень, - как ни странно довольно мягким тоном сказал он,- соберись. Вспомни, мы с тобой еще не в таких опасных местах ночевали. То же мне, крыс испугался. У тебя в руках кинжал или хвост сабачий? Ты Зашитник Света или трусливая тень, бегущая от света нашей свечи?

Паладин помолчал, давая парню возможность осознать эти слова, но отпускать его не спешил.

- Логрус, я буду на страже. Ты знаешь, я владею способностью заранее видеть зло, даже сквозь стены и в кромешной темноте. Ни одна тварь не подберется к нам незамеченной. Ты веришь мне?

Логрус не смотрел в глаза Лорину. Тяжесть так долго державшая его в подземельях немного отпускала, но мысли еще все равно путались. Хотелось бежать, хотелось солнца или хотя бы звезд. Хотелось безумно голубого неба. Он начал шепотом причитать Лорину:

- Ты не понимаешь! Твари! они везде. В подземельях мы бессильны. Я ведь тоже тогда был уверен, что ничего не случиться. А меня поймали и целый месяц пытали. Ты даже не представляешь что это - целый месяц видеть только противоположную стену перед собой. Не видеть ни хоть кусочек неба. И эта постоянная боль. Мы все тут погибнем, если сейчас же не выберемся отсюда. Лорин! Ты-же сильный и умный. Ты-же должен понять. Как ты не понимаешь! Смерть нас ждет тут всех. Мы должны отсюда уйти наверх. Только под небом человек может нормально жить. Тут и развернется негде. Как мы тут будем сражаться? Ну увидишь ты этих тварей. И что мы сможем сделать? Нет. Давай пожалуста отсюда уйдем побыстрей. Да я воин света, но я не хочу, что-бы мое мертвое тело гладили крысы. Я хочу умереть увидев луч солнца. Я хочу умирать на поле боя, что-бы мои пустые глаза смотрели на небо. И что-бы кто-то там наверху видел меня с неба. Я не выдержу еще раз пыток. Ну пожалуста...

- Лорин, что с ним? -Мэллис с тихим ужасом смотрела на сползающего по стенке юношу. - О, Светлейшая, никто не собирается умирать здесь.

Девушка, выбравшись из теплого спальника, подошла к мужчинам. Она совершенно не понимала что происходит, одно было ясно Логрусу было очень плохо.

- Ох, Райза. Да отпусти ты его Лорин, не виниши ему плохо, помоги его усадить. - вмешалась жрица. - Логрус, успокойся. Милый, ты чего, никто не собирается здесь умирать.

- Девушка опустилась рядом с юношей на землю, и протянув руки прижала к себе, обнимая и по-матерински глядя по голове. - Милый ты, здесь ни один, с тобой твои друзья. И никто не даст тебя в обиду. То что было то прошло давно-давно. А я щас попробую сделать так что бы было светло. Все будет хорошо миленький, успокойся.

Паладин несколько смущился от слов жрицы и от некоторой своей черствости. Он усадил Логруса на спальник, и пока Мэллис с ним нежничала, сходил за сухлайком и бурдюком в котором еще оставалось немного воды после того как попили Кэрри, Мэллис и он.

- Возьми, покушай лучше, - немного неловко сказал Лорин Логрусу, протягивая сухлай и бурдюк - вот увидишь, все будет хорошо, - добавил он непонятно к чему.

От объятий Мэллис шум, наполнявший голову Логруса стал уходить. Стало тепло и спокойно. На губах почутился вкус материнского молока. Уткнувшись в грудь Мэллис, парнишка наконец-то приходил в себя. Через некоторое время он вдруг понял, что это в сущности грудь достаточно красивого существа женского пола, отпрянул от нее и повернулся к Лорину. Взял сухлай и стал его есть, запивая водой. От такой нервной встрижки его теперь начало колотить даже от легкого голода. Немного успокоившись, Логрус произнес в воздухе слово «прости» и пряча глаза опять стал есть и пить...

Уложив парня Мэллис села рядом, продолжая гладить того по голове. Давай я тебе про сонного рыцаря спою, а ты засыпай. - И девушка тихо запела.

Колыбельная девушки успокаивающе повлияла на всех, не только на Логруса, и постепенно разместившись на спальниках отряд погрузился в сон, за исключением дежурных.

ОТЧЕТ ГРУППЫ

СКИТАЛЬЦЫ

ДМ: Тошка

Игра: Форум

Локация: Лаом, баронство Муден, уезд Мятежный, город Урганзартык, Новый квартал.

В ПРЕДЫДУЩЕЙ СЕРИИ:

Получив помощь от Цессии из форта Тихое пристанище, отряд, значительно изменив свой состав, двинулся дальше в сторону баронства Муден. Перелистывая дневник Эллис, Глуми находит обрывок непонятного, но явно важного текста, который отряд безрезультирующе пытается расшифровать, строя лишь догадки. Возле деревни Малая земля, караван нападает на след, по их мнению принадлежащий тем, кого они ищут, но ближе к городу с белоснежными стенами, так не вписывающимся в общий интерьер, группа наталкивается на место битвы, где находят лишь орка и раненную лошадь с клеймом форта...

НОВАЯ СЕРИЯ:

Беседа с орком выдалась не слишком плодотворной. Лошадь он как, оказалась

нашел и в усмerte уставшие и раздраженные приключения решили попросту лошадь эту конфисковать, залечив ее раны. Самого же орка они оставили далеко позади, а потом и вовсе забыли о его существовании. С места битвы следы разбегались в разные стороны. Однако, группа уже выяснила, что девушка похитила банду местных и увезла в Урганзартык, где проводились ежесезонные торги рабами. Вообще торговля рабами была официально запрещена в Лаоме, но то там то тут можно было слышать слухи, а иногда и даже открытые заявления о предстоящих торгах.

Добравшись до ближайшей к странному городу деревни, отряд сделал суточный перерыв, так необходимый не только животным, но и их всадникам. Пообщавшись с местными, порой не слишком вежливыми, группа выяснила, что отряд не останавливаясь проскакал мимо. Не мешкая более ни секунды, караван двинул в путь. И это хорошо, что они не мешкали, ибо на Муден обрушился сезон дождей. Пепельная земля то обильный ливней с грозой превратилась в настоящее болото, в котором отряд потерял лошадь, которую они конфисковали — та не выдержала здешнего климата и чуть не потеряла нескольких своих парней. К Урганзартыку отряд добрался практически на автопилоте. Ничего не соображая и не вникая в подробности, они поселились в одной из гостиниц и погрузились в глубочайший сон. Утром же следующего дня, они узнали что чудом остались живы, однако, многая амуниция была испорчена и требовала длительного и тщательного ухода, а несколько парней свалились с тяжелой простудой.

Весь следующий день, отряд выяснял обстановку. Оказалось, что в горде кипит мятежная война и он разделился на две части. Рынок рабов находился в той части города куда простым путем никак нельзя было попасть. А до торгов оставались уже считанные дни. Радовало лишь то, что из-за дождей теперь никто не мог как покинуть так и въехать в город. Хотя, то, что подкрепление, высланное из соседних уездов теперь прибудет не скоро было отнюдь не на руку местному правлению, борющемуся за свою жизнь.

Облизав все и вся, группа выяснила, что просто так им в Запретный квартал не проникнуть, а поэтому надо искать обходные пути. И их было два. Один — это найти какого-нибудь воришку или менялу, у которого есть связи и такого вроде как Брольф отыскал. Второй — вступить в ряды ополчения и помагая страже как-нибудь добиться такого задания, которое даст им возможность искать беспрепятственно пути для проникновения.

Немного подумав над первым, отряд направился ближе к вечеру в гильдию Воинов, где заполнил анкеты и обязался утром первого дня новой недели, явится на линейку.

Ранним утром, отряд, как и многие другие добровольцы получил себе задание методом «кому что попадет». Не смотря на такую халатность в раздаче вроде как секретных заданий, к отряду был приставлен один орк, который вроде как был уже давно в страже и в каком-то плане контроль за группой был.

Получив, обещанный сверток на складе, отряд принял размысливать, что еще им понадобится для выполнения очень сложного и очень секретного задания....

Ничего не решив, отряд нашел лучший способ решения сложившейся ситуации — так и не заглянув в гостиницу и не забрав

свои вещи, он активировал свиток и тут же оказался у заброшенного колодца в нескольких километрах от западного колодца, который стоял в притык к Старому кварталу. Цель отряда была проникнуть в заброшенный, но охраняемый колодец и добраться до того, что находится у стен города. Вызвать удар на себя и активировать свиток-послание по которому на помощь отряду с тыла должно было прийти войско все тем же методом телепорта.

Проникнуть внутрь колодца оказалось проще простого, однако, все же за время всей операции, отряд потерял своего командира, но зато нашел двух отставших членов новоиспеченного диверсионного отряда. Посидев еще немного, отряд дождался прибытия патрульной лодки, убил охрану и взял языка, но язык оказался хитрым (именно он убил командира отряда, а потом убил и себя), а оттого никакой толковой информации от него не было получено.

Поняв, что делать-то особо нечего как идти вперед, отряд так и поступил. Добравшись до основного колодца, он вступил в схватку и начал терпеть потери. Глуми активировал свиток-послание, но время шло, а помочь пока что не приходила...



ОТЧЕТ ГРУППЫ

ДЕТИ ТЬМЫ

ДМ: Тошка

Игра: Форум

Локация: Мин Акрон, Лаом, баронство Джус, уезд Драконий глаз, Лабиринт Смерти.

В ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЯХ:

Оказавшись возле трех деревушек, размещенных близ устья реки, впадающей в Тайванское море, отряд выяснил, что обладатель кинжала умер, а кто-то украл его серебряный зуб. В шахте же случился обвал и под ним оказался староста, который являлся последним счастливым обладателем кинжала.

НОВЫЕ СЕРИИ

Группа стоически просидела до самого утра, а потом была распущена командиром в лагерь. Оставшись вместе с Джимми, Рустер помог горстке гномов разбирать завал. Когда же обнаружилось тело старосты, выяснилось что при нем кинжала нет. Бабулька, безутешная вдова, рыдающая у штолни, сообщила, что кинжала давно уже нет в деревне. Ее муж продал его какому-то приезжему купцу, который повез его куда-то на север, скорее всего в Сор.

Размышления командира прервало эффектное появление Гака, отставшего от отряда. Птица не справившись с заданным ею Гаком управлением вписалась в проем штолни отчего и померла. Тушку решено было отнести обратно в лагерь и разделать птичкам на жратву.

Вечером того же дня в деревне намечалось новое избрание старости. Кто-то пропагандировал объединиться деревням в столь тяжелое время.

Вернувшись в лагерь, команда пережила эффектное столкновение двух религий — вакхабита и холосовца. Обменявшись любезностями, те пришлось временно забыть о своих спорах, так как с утра нужно было отправляться в путь, а вечером предстоял славный отдохн так как Маррику понадобилась жертва для его ритуалов.

Однако, до того, как наступила еще ночь, в деревне случилась очередная катастрофа — загорелся один из окраинных домов. Заживо сгорел мальчишка, а старуха и отец паренька сошли с ума, что-то лопоча о том, что Холос гневается и теперь после того как появилось кладбище, он спешит поскорее его заполнить.

С наступлением темноты, Джимми был отрапортован на сходку местных до утра, а Маррик и монахи отправились на поиски жертвы. Где-то спустя час-полтора, жрец вернулся злым и очень недовольным. Видимо ему не только не удалось отыскать себе жертву, но и выдать как-то себя. Спустя некоторое время появился и мокрый монах Чен. С телом мальчишки, но без напарника. Как кратко сообщил Чен — Меланиста можнно было больше не ждать.

А тем временем в деревне случился очередной переполох и объединившиеся под одни знамена селяне двинулись по следам монаха, но добравшись до реки, вернулись обратно. Однако, радоваться пришло не долго. Ведомые сразу несколькими собаками, селяне шли по следу вакхабита, не додумавшегося путать свои следы....

В то время как Рустер размышлял о том, сможет ли их новое и женское пополнение отряда от которого ни на шаг практически не отходили эти розовые тупые птицы, поднять их вверх ночью, как появилось еще одно пополнение о двух метров роста. С письмом от организаторов задания....

Благодаря очаровательной незнакомке, за которой птицы шли по пятам, отряду удалось все же стартовать из деревни и прибежавший Джимми весь мокрый, словно искупался в озере, еле еле успел до отлета. Отряд спешно покинул деревню и направился в указанном в письме направлении, однако, на первом же привале ближе к вечеру у них опять случились неприятности.

На этот раз неприятностью оказался красный дракон, который принял облик странника и присоединившись к костру принялся наигрывать веселую мелодию, которая зачаровала всех. После чего отряд по-

пал в лабиринт, который дракон прозвал Лабиринтом смерти. Он что-то плел про то, что отряду суждено уже в новом составе (видимо, кто-то из отряда здесь ранее все же был) пройти лабиринт до конца и теперь никто их раньше срока отсюда не вытащит. Лишившись какого-либо выбора, отряд и занялся этим, казалось, простым делом. Но пройдя всего лишь пару комнат, он уже лишился трех сопартийцев да и весь отряд находился, мягко говоря, в полуживом состоянии....

ОТЧЕТ ГРУППЫ

ДИКИЙ ОСТРОВ

ДМ: Akzium

Игра: Форум (временно заморожена)

Локация: Мин Акрон, Лаом, отдаленный остров

Буря, подхватившая корабль и уже в течении нескольких дней проверявшая на прочность его, команду и пассажиров, так и не думала утихать. Никто уже не сомневался, что это был не просто разгул стихии. Ни один штурм не мог продолжаться столько времени. Здесь явно не обошлось без волшебства или божественной воли. Но это для уже вконец измученных невольных узников, оказавшегося на редкость прочным кораблем, было далеко не самым актуальным вопросом. Их мучил всего один - когда же все это закончится?

И вот, неожиданно наступила развязка. Но совсем не так, как надеялись все на корабле. Неожиданный толчок и последовавший за ним треск корпуса сообщил всем, что путешествие конкретно на этом корабле если не подошло к завершению, то уже совсем в ближайшее время подойдет. Поплышились первые вопли смываемых или уже смытых за борт.

Судно начало крениться на борт и уже через несколько мгновений весь корабль был охвачен паникой. Спустить шлюпки не было никакой возможности, ревущий ветер и волны как будто нарочно охотились за всеми живыми, что еще оставались на уже почти скрывшемся под водой корабле.

Дальнейшее, то что происходило в кромешной тьме, когда палуба корабля скрылась под водой, вообще трудно описать.

Кошмар, закончившийся почти для всех кто был на корабле смертью в лапах этого ужасного шторма.

Но не для всех. Оказалось, что кто-то смог выжить наперекор всем теориям вероятности там, где, казалось, просто оставаться в живых - это непосильная задача.

Утром на берегу вне досягаемости от бившихся в исступлении, не смирившихся с тем, что жертвы ушли волн, оказались все-го шестеро подававших признаки жизни.

Каким чудом они смогли добраться до берега оставалось загадкой, причем, наверняка, самой счастливой загадкой в их жизни. Но у них не было сил радоваться. Изможденные они просто забылись сном или потеряли сознание. И прошло еще несколько часов прежде чем они смогли начать осознавать происходящее и, возможно даже двигаться.

Те, кому посчастливилось выжить при крушении начали медленно приходить в сознание и даже пытаться производить какие-то телодвижения.

Но не все. Бесформенной кучей на берегу валялся ужасный орк, так еще и непришедший в сознание. Практически все спасшиеся узнали бы в этой полуживой горе Шаграта. Песок возле него был изрыт, видимо он из последних сил втаскивал тело на берег, цепляясь за ничтожный шанс выжить.

Сентинелл, оказавшийся рядом, и приведший в себя немного раньше заметил орка, узнав его и даже, несмотря на то, что в глазах еще часто мелькали цветные круги, схватив за руки, начал медленно оттаскивать того от полосы прибоя.

Кроме того, чуть подальше он заметил еще одно пятно на песке пляжа отдаленно напоминающее тело, но разобрать кто это был, да и вообще жив ли не представлялось возможным.

Мелисанту возможно тоже бы заметила его, но радость по поводу сохранности талисмана и голос Эльроса отвлекли ее от осмотра окрестностей. Через несколько же шагов, которые она сделала в направлении эльфа, разобрать, что находилось неподалеку уже было невозможно.

Эльрос же, обнаружив что лишился своего плаща, был все же несколько обрадован сохранностью кольца и цепочки. Все, кто

на пляже находился в сознании услышали его голос:

- Надо убираться от берега подальше, кто знает что эта погодка еще может выкинуть.

И тут эльф заметил, что девушка поднялась и начала медленно переступая двигаться в его сторону. Осмотревшись по сторонам, Эльрос заметил, что недалеко от него, дальше по берегу сидя на песке расположился кто-то похожий на дварфа, но на корабле он не видел представителей этого племени и не представлял себе кто это.

Морад же тоже заметил и эльфа и девушку, но никаких слов и действий не предпринимал. Он безмолвно сидел на песке не понимая зачем море выбросило его живым на берег лишив единственной частички, связывавшей его с родиной - его молота, настоящего боевого молота, которым был повержен не один враг и который верой и правдой служил дварфу.

Дождь немного успокоился, но была ли это лишь передышка, взятая стихией, или нет было неясно. Ветер же продолжал яростно вздымать волны раз за разом обрушивая их на берег, видя, что добыча ускользнула.

Тем временем уцелевшие все еще отходили от шока, радуясь тому, что остались живы. Эльрос и Мелисанту держася рука об руку, борясь с порывами ветра направились к гревавшему по поводу утраты молота Мораду. Девушка в одной руке плотно сжимала медальон. Эльрос же, после того как море поглотило его плащ, оставшийся в темно-синей рубашке, заправленной в черные штаны, поеживаясь от порывов совсем не теплого ветра, месил своими мягкими черными сапогами песок пляжа. Его немного согревал тот факт, что серебряная цепочка и кольцо остались при нем, но совсем недостаточно.

Шаграту же сквозь чуть проредившуюся пелену дождя удалось разглядеть дальше, в глубине острова что-то очень напоминавшее дерево. Отметив для себя этот факт, он двинулся догонять удаляющуюся пару.

В это время босоногий эльф в, непотерявший своего блеска, кольчуге, так и не получивший даже малой благодарности от вытащенного в безопасное место полуорка также брел по песку, выглядывая что-нибудь полезное. Но волны не достигали до того места, и, соответственно, ничего не вынесли. А подходить ближе он, видевший только что разыгравшуюся трагедию с еще одним безвестным пассажиром так не кстати рас slabившемся на берегу вблизи бушующего моря, не решался.



Еще одно тело, про которое в суматохе все забыли, принадлежавшее Лаэтину все же начало подавать более отчетливые признаки жизни. Он даже сумел подняться и стоял, покачиваясь, то ли от ветра, то ли от слабости в опасной близости от бывающих о берег волн. В борьбе с морем за жизнь ему пришлось рассстаться с вещмешком, туникой и доспехом. Но остальная одежда состоящая из белой рубахи, штанов и жилетки цвета охры, низких сапог и кожаного пояса оказалась на месте. Под льняной косынкой, обычно используемой как бандана, но сейчас сбившейся аж на шею оказалась невредимой тесемка с простым бронзовым кулоном, изображающим два скрещенных меча с сидящим под ними младенцем. Двуручный же меч, бывший постоянным спутником эльвина тоже исчез.

Тем временем Шаграт догнал Мелисант и Эльроса уже подходящих к дварфу. Видя, что народ начинает кучковаться, свои боевые ноги направил к ним и Сентинелл.

Эльрос почему-то был очень удивлен тем фактом, что девушка не сможет развести огонь под проливным дождем без дров, о чем ей и сказал, но та доходчиво объяснила, что без древесины никак.

Совместными усилиями втроем, они все-таки убедили дварфа немного отойти в более безопасное место. После чего Эльрос предложил Шаграту пошукать по берегу, оставив горемыку с девушкой, куда и отправился. Однако пройдя вдоль берега он ничего не обнаружил кроме песка и грязи.

Сентинелл, добравшись до остальных, предложил поискать все-таки где можно добыть дров, заодно успокаивая дварфа байками, что видел чуть ли не скалу там вдали. Дварфу может и приятно было слушать это, но что будет, когда он узнает, что на самом деле эльф ничего не видел, Сентинелл пока не знал. Так же он предложил свою помощь в изготовлении нового молота.

Шаграт же и не подумал идти вдоль берега, а побрел вглубь этого участка суши, туда, где он заметил дерево. По дороге оглядывая песок под ногами. Но ничего полезного ему тоже не удалось обнаружить. Единственное, что привлекло внимание полуорка, когда тот подошел ближе к дереву так это, то что кое-где из под песка торчали редкие стебли растений, а еще дальше вглубь суши деревьев становилось все больше, так же он заметил и несколько кустов.

В это время в наспех сооруженном шалаше проснулся, пару дней назад чудесным образом очутившийся на острове, молодой человек. Все эти дни стояла ужасная погода, но Фрактал, а именно так звали этого почти двухметрового великана сумел все-таки выстроить себе какое-никакое жилище и, кроме поедания сухарей и рыбы, успел уже несколько изучить тот клочок суши, на котором оказался.

Шаграт, ушедший дальше всех от моря в сторону замеченного им дерева очень был рад обнаруженной растительности, о чем незамедлил рявкнуть во все горло.

Как ни странно, но единственным, кто его понял правильно, оказался совершенно не рассыпавшийся этого крика Морад. Видимо он среагировал на слово «дварф» и поэтому все с тем же остекленевшим взглядом побрел в сторону орущего полуорка. И в конце концов добрался до леса, начинавшегося за границей пляжа. Здесь уже можно было укрыться от льющейся сверху воды, но земля после продолжавшегося уже несколько дней

дождя была совершенно сырой, о чем и поведало дварфу хлюпанье под ногами.

Но, видимо, Шаграт несколько перестрался, потому что Мелисант и Лаэтин буквально впали в ступор, услышав этот радостный вопль. Причем девушка даже и не рассыпалась, что именно тот кричал, а Лаэтин скорее всего был расстроен реакцией Морада на его успокаивающие слова. Клирики лишь проводили взглядом ушедшего в том направлении дварфа не решившись идти туда, а может они просто дожидались ушедшего вдоль берега Эльроса, который вскоре вернулся, но, к сожалению, с пустыми руками.

Сентинелл же и сам решивший направиться в ту сторону лишь ускорил шаги, предложив остальным последовать его примеру и попробовать развести костер и даже подумать об укрытии, попутно ощупывая оставшиеся карманы в надежде, что хоть что-то сохранилось. И в этот раз удача улыбнулась ему, а может и не удача вовсе, а его собственная предусмотрительность. В карманах на поясе он обнаружил приложенную так, на всякий случай, запасную тетиву для лука, и там же маленький нож для выстругивания стрел. Поэтому дальнейший его путь к лесу сопровождало веселое позывкание колычуги, сопровождавшее чуть ли не танцующую походку эльфа.

В это время проснувшийся в своем нехитром убежище Фрактал в промокшей насквозь шерстяной одежде, предназначеннной для несколько более холодного и более снежного климата, проинвентаризировал запасы пищи и обнаружив всего лишь несколько сухарей и одну сушеную рыбину, а также то, что в бурдюке с элем осталась всего лишь четверть, решил пойти вдоль обнаруженного им накануне ручья, надеясь достигнуть побережья, а заодно и походить по дороге. А поскольку из всех его вещей больше всего подходил на роль охотничего оружия двуручный топор, хотя если честно, то совсем не подходил, то объектом охоты была выбрана крупная дичь, на которую он успешно и наткнулся, причем в буквальном смысле, потому что ею оказалась гном, неизвестно как очутившийся на этом острове, мирно спавший под кустами, через которые, как молодой лось (или медведь) ломился Фрактал не оставляя надежды встретить в радиусе километра существ, не знающих о его приближении. Но надо же, такое существо нашлось и на него было успешно наступлено ногой.

А дождь и ветер тем временем набравшись сил припустили с новой силой.

Тем временем почти все спасшиеся уже начали предпринимать более менее активные, а местами даже осмысленные действия.

Морад, добравшийся до леса и еще, видимо, не совсем адекватно воспринимающий реальность, никого не замечая, направился, по одному ему понятным причинам, блуждать по обнаруженной растительности и чуть было не поплатился за это, наткнувшись на змею. Но, возможно, эта встреча оказалась даже к лучшему, потому что рассудок дварфа окончательно прояснился, и он все-таки озабочился проблемой личной безопасности. Через некоторое время он даже обнаружил неподалеку от себя подходящую на роль дубинки корягу к которой и начал двигаться после прощания со змеей. Зрение не подвело Морада и в результате он стал счастливым обладателем довольно увесистой дубинки.

На пути за этим примитивным, но довольно веским аргументом он, как и почти все

на берегу, он услышал крик Сентинелла. Если бы здесь был бард, то из его уст мы могли услышать следующую баладу:

*Над седой равниной пляжа
Ветер тучи разгоняет,
А под тучами по пляжу
Гордо реет эльф в кольчуге.
Он кричит, и тучи слышат
Маты в этом гордом крике.*

Но на самом деле эльф кричал о том, что не нужно бы разбредаться в такую погоду в разные стороны, как это намерились сделать дварф и полуорк, который тоже направился было в глубь леса, но, остановленный криком, передумал и, подыскивая по сторонам что-нибудь типа деревянного лома, против которого, как известно, приемов не так и много, направился посмотреть: кто же там такой орет? И как ни странно, но удача и этому скитальцу улыбнулась и вскоре в его руках красовался отличный посох, недавно бывший совсем даже суком дерева.

Вот этими боевыми дровами и вооружились двое счастливчиков.

Сам же Сентинелл и не думал тупо стоять, дожидаясь что кто-то откликнется, благо опыт предыдущего вопля в исполнении Шаграта показал, что неблагодарное это занятие. Поэтому, рискуя вонзить себе в босую ногу что-нибудь ужасно острое и не менее грязное, но совершенно не рассчитывая на помощь, он двинулся дальше, присматривая материал для изготовления лука и стрел. Если для второго его было предсказано, то с подходящим деревом для того, чтобы смастерить хотя бы примитивный лук пришло повозиться. Нужно было вспомнить из чего же вообще делают луки, и осмотреть сквозь льющиеся с неба потоки воды в поисках чего-нибудь подходящего. Но видимо не даром эльфы славятся своей глазастостью. Подходящий ствол был обнаружен, и Сентинелл, кряхтя от усердия начал подпиливать его своим маленьким ножом для стрел, периодически вслушиваясь в приближающийся треск, создаваемый движущимися из пункта А в пункт Б Шагратом. Но это ему быстро надоело и он путем наваливания и надавливания просто выломал подходящую для дальнейшей обработки палку, бережно отложив ее в сторону. А сам начал подумывать о создании хоть какого-нибудь укрытия, потому что если вы думаете, что кольчуга хоть в малой степени под дождем может заменить куртку, то сильно ошибаетесь. Да и стук собственных зубов, уже все чаще заглушавший шум приближающегося полуорка заставлял что-то менять. Поэтому, отбросив все остальные мысли на потом, эльф направился к кустам, чтобы наломать веток на шалаш. За этим занятием его и застал выбравшийся из зарослей Шаграт.

Остальные трое, остававшиеся пока на берегу, тоже двинулись в сторону раздававшихся призывных криков. Причем, как и в первый раз, Эльросу пришлось взять девушку за руку и вести за собой. Она так и не проронившая с момента его ухода ни звука, видимо, все еще пытаясь решить задачу разведения костра под дождем без дров. Причем душевные муки от невозможности сделать это были заметны даже окружающим, поэтому вопрос о ее самочувствии со стороны Эльроса, вынашивающего, как могло показаться, какие-то планы на счет ее и предстоящей нежаркой ночи, прозвучал как нельзя кстати.

А второй клирик, закончив короткую молитву, поблагодарив Лайтблейда за сохранение жизни, не терял надежды обнаружить на берегу еще хоть что-нибудь. Поэтому шагая вслед держащимся рука об руку Эльросом и Мелисантом в надежде оглянуться в сторону линии прибоя, пытаясь увидеть хоть что-то. И в какой-то момент ему показалось, что отступившие немножко из-за ослабшего ветра волны оставили на берегу еще что-то, темнеющее на фоне песка.

Став обладателем дубины, Морад почувствовал себя более уверенно. Привычная тяжесть в руке напоминала дварфу о его молоте, и печаль о потере вновь пробежала в его глазах, но тряхнув головой и сказав себе: «Я еще вернусь к этому!», он стал пробираться в ту сторону, откуда слышал чей-то крик. Но теперь, ученый опытом, стал более внимательно двигаться и осматривать ветки и землю, чтобы заметить опасность вовремя.

Шаграт, первым добравшись до источника крика, узнал в трудящемся эльфе рейнджера Сентинелла, с которым он познакомился еще на горе-корабле. Да и какие-то смутные обрывки памяти: вода, волны, пляж, лицо, опять же, этого эльфа тянувшего его от воды... Эти, вдруг нахлынувшие воспоминания выбили не надолго полуорка из реальности. Но холодок, то ли от дождя, то ли от воспоминаний, пробежавший по всему телу, вернул Шаграта опять в этот мир. Кивком поприветствовав Сентинелла, полуорк выдавил из себя:

- Благодарю за то что не дал морю сожрать меня.

- Это хорошо, что хоть кому-то кроме меня нужна крыша над головой. Осмотром острова можно будет заняться и в более спокойную погоду. Надо сделать хоть какое-нибудь укрытие. Если не ошибаюсь, Шаграт? - спросил эльф, - Не будете ли вы столь любезны, чтоб помочь мне в создании такого скромного жилища, как шалаш? А там, глядишь, и еще кто-нибудь придет на помощь.

Но тот, осмотревшись, чем занимается эльф, и не подумал приступить к строительству шестиместного особняка типа «шалаш».

- Убежище это дело святое, в него б поместить нашу жрицу, а то что-то загибаться начинает, а она одна умеет шайтан-огонь разводить. Сейчас должны остальные подойти, так что давай, собирай всех вокруг себя, а я пока пройдусь вглубь, разведя чега там.

И с этими словами полуорк вновь, по проторенной тропе, начал углубляться в лес, поглядывая под ноги в поисках следов.

Пробираясь в ту сторону, откуда был звук, то ли дождь помешал, то ли непривычный лес, но вывод один – Морад немного забрал в сторону. Но тут он сквозь шум дождя услышал обрывки разговора: «Убежище... ...в него б поместить... ...а она одна умеет шайтан-огонь... ...сейчас должны... ...так что давай... ...разведаю чега там» и тихое хлюпанье отдаляющихся шагов. Не зная что и думать, Морад решил преследовать удаляющийся звук, пытаясь догнать и разглядеть его источник, что в конечном итоге ему почти удалось. Когда на небольшом удалении от себя дварф сумел разглядеть между стволами деревьев черную рубаху замершего полуорка, он и догадываться не мог, что острый слух того несколько секундами раньше уловил чье-то присутствие у себя за спиной.

В это время, заметивший что-то на берегу, Лаэтин, глядя, что волны несколько поутихи, решился все-таки узнать, чем ре-

шило поделиться море. Припустив легкой трусцой к кромке волн, он крикнул идущим впереди:

- Эльрос, Мелисант, я сейчас вас догою! Если буду кричать – бегите на помощь! И вы, если что, кричите!

- Давай, только быстрее. – донесся ему в ответ голос эльфа, ведущего девушку за руку в надежде укрыться от дождя под ближайшим деревом.

Забег полуэльфа оказался коротким, так как они не успели еще далеко отойти. Но результат оказался очень обнадеживающим: зарывшись одним углом в прибрежный песок на берег оказался выброшен небольшой сундук, возможно принадлежавший кому-то из команды погибшего корабля, он был заперт, причем сделан он видимо был мастером, так как даже в такой шторм он сумел не пропустить внутрь воду и не потерять плавучесть.

- Ээээээ!!!!!!! Кто меня слышит - идите сюда!!!!!! Тут сундуууук!!!!!! – заорал полуэльф в сторону остальных со всей мочи. А сам, не дожидаясь, попробовал оттащить сундук подальше от воды. Тот оказался не очень тяжелым, поэтому, неторопливо двигаясь, Лаэтин сумел обезопасить его от набегавших на берег волн.

- Сначала от дождя укроемся, потом сундук посмотрим – послышался голос эльфа, который чувствуя что холод начинает пробирать до костей, уже начал согреваться всеми средствами о которых вспомнили его инстинкты, но без каких либо намеков в сторону стоящей рядом безмолвной Мелисант, а лишь подпрывгиваниями, растираниями и т.п., благо дерево, под которым они укрылись давало хоть какую-то защиту от дождя. Истощный вопль Лаэтина поверг его в очень трудную дилемму: отправиться на поиски ушедших рейнджеров, либо продолжить принятие прохладного душа, однако с надеждой, что в том сундуке могут оказаться самые разнообразные приспособления для разведения костра, от кремня до свитка с заклинанием феербала. Понимая, что «лучше синица в небе...» он решил все-таки двигаться вслед за следопытами, куда и направился, увлекая за собой девушку. Вскоре они добрались, сперва по пляжу, потом по звуку ломаемых веток до занятого делом Сентинелла. Куча веток рядом с ним уже была довольно приличной, но для строительства укрытия их было явно недостаточно.

- Э... нуу... опять во что-то наступил – грустно прогнувшись Фрактал и начал оглядывать свои сапоги, в поисках этого «чего-то». И оно нашлось! Более того приближшем рассмотрении оказалось гномом, причем не очень утивым.

А Асфаду снился дивный сон: Сенокос. Залитый солнцем луг, опьяняющей своей умиротворенностью. Запах свежескошенной травы и кисловатый вкус козьего молока. Все это было почти наяву и казалось что нет в мире места более прекрасного чем этот луг. Да и прекрасная Эриней почевала его своими великолепными шанежками в короткий перерыв. Как вдруг не весть откуда рванул ветер все небо в миг заволокло сизыми тучами ударила гром...

Асфад очнулся от резкого толчка....

- Что это?.. - мелькнула мысль в голове... Приподнявшись на локотках со своей лежанки он увидел варвара...

Пожалуй не «что», а «кто» - сделал он заключение, глядя на огромного верзилу.

Сознание потихоньку возвращалось в его

головенку и он, наконец, сообразил, что этот верзила далеко не продолжение сна. Он вполне реален и скорее всего достаточно опасен!

Мысли забегали диким хороводом. Мысль первая - «убьем его сразу и быстро.....» недолго покручившись лопнула, когда Асфад взглядом измерил двуручный топор. Мысль вторая - «он меня не заметил» сделал оборот в пока еще пустой голове тоже смылась за угол сознания - судя по тому как варвар споткнулся, казалось маловероятным, что он не обернется. Мысль последняя - «будь что будет» - Асфад перевернувшись на другой бок, сделал безучастную мину и бросил в сторону варвара:

- Осторожнее пожалуйста, так ведь можно и изрезаться до безобразия о ваш шансовый инструмент (имея ввиду двуручник).

Дальнейшее развитие событий зависело от реакции варвара. Асфад, несмотря на внешнее спокойствие, следил за каждым его движением, готовый действовать в любой момент.

- Я никому не позволю называть мой любимый топор каким-то шланговым инструментом, - начал грозно было грозно повышать голос варвар, но к концу фразы съехал, и Фрактал выдал «петуха».

- Он не хотел тебя обидеть, маленький мой, - поглаживая топор, бормотал человек. Сразу стало понятно, что это вовсе не злобливый типчик, хотя с башней у него было не все в порядке.

Постепенно, вид спокойного гнома успокоил и Фрактала. Тем более, что с этими малыми ребятами его уже связывало многое, например, быльевые путешествия. И вообще, кого-то он ему определенно напоминал... Но вместо того чтобы представиться, как предписывали обычай многих народов, варвар, что ему чьи-то обычаи и законы, затараторил сам.

- Ты кто такой? Ты как под ногами, эта... живой сам-то? Как звать? - быстро, брызгая слюной при разговоре, забормотал Фрактал.

- Ты эти... говори, что ли... а?

- Был у меня один гном... знакомый, даже дружили с ним! – без перехода, уже панибратски хлопнув по плечу гнома, хлопнулся задом в грязь рядом, загоготал варвар. Уж чего было в этом смешного никто не знал, а брызги, полетевшие в разные стороны, только добавили масла в огонь. Вот он уже тыкал пальцами в забрызганного гнома и затачивался со смеха.

Убедившись в отсутствии агрессии в действиях варвара, Асфад слегка успокоился и, в конце концов, принял достаточно дружелюбный тон, в котором протекала беседа.

- Меня Асфадом кличут... я представитель клана Глотар... - и гном поведал о всех своих приключениях, которые произошли с ним за время пребывания на острове.

- Предлагаю поискать место для лагеря. Да и вообще пора определиться, есть ли возможность покинуть этот остров. Но прежде чем мы от сюда направимся, давай выясним, что же это за место? - и Асфад еще раз обвел взглядом окружающую их растительность. После чего начал собирать вещи, дабы побыстрее двинутся в путь.

Собрав свои пожитки и пользуясь дружелюбным настроением Фрактала, гном решил переложить часть своего скарба на варвара. По его мыслям от такого предложения сложно было отказаться. В ход было пущено все его обаяние и красноречие.

- Громуному варвару просто не обойтись без утренней разминки... - начал свою речь Асфад.

За разговором, Фрактал все больше проникался доверием к этому маленькому существу. Он все больше напоминал ему другого гнома, и иногда их черты просто сливалась.

«Что-то знакомое вступление, а?» - подумал варвар, но в слух ничего не сказал, и даже одобрил предложение.

- Тык ить, а то!!!

Но даже, когда варвар согласился, то это не остановило Асфада. Продолжая в том же духе, он начал убеждать того, что его скарб достаточно мал по весу и, дабы «разминка» действительно пошла на пользу, предложил:

- Слушай, с такой мускулатурой ты бы с легкостью и меня смог нести...

Упоминание про мускулатуру пришлоось Фрактулу особенно по душевому. Встав в горделивую позу, варвар начал показывать бицепсы, трицепсы и прочую дребедень, которая считается неотъемлемым атрибутом воина. Поддавшись на уговоры мелкого, варвар легко поднял и усадил его на плечо, который усевшись на нем не хуже любого какаду, предложил:

- Ну что в путь!

- Ты ета, следи за дорогой, - слегка смущаясь сказал Фрактал, - а то мало ли что. О! И эта, кричи, если что! - пришла очередная гениальная идея ему в могучую голову.

И они двинулись в путь далее, ниже по ручью, который, как они надеялись, должен был вывести их на побережье. По дороге Асфад все время внимательно прислушивался и приглядывался к окружающей обстановке.

А ручей вел странную парочку все дальше, земля все чаще стала перемежаться каменными валунами, а растительность редеть, но они насторожно продолжали путь, пока она практически не исчезла. Ручей, в такой дождь напоминавший небольшую речку дальше протекал по каменному плато, виляя между камней, а совсем недалеко прислушивающийся гном уловил звук прибоя. Берег был рядом.

ОТЧЕТ ГРУППЫ

ЗА БАРОНА!

ДМ: Хаос

Игра: Почтовая рассылка

Локация: Мин Акрон, Баронство Муден, уезд Мятежный, Город Урганзартык

Итак, группа добровольцев была отправлена в запретный квартал города Урганзартык, с заданием выявить и уничтожить секретное оружие, способное разрушить стену и тем самым позволяющее повстанцам во главе с Гетманом захватить весь город, чего естественно нельзя было допустить. Посредством телепорта группа оказалась в доме связного, который должен был дать дальнейшие указания.

С некоторым опозданием туда же была телепортирована девушка с приказом о назначении командиром одного из группы. Приказ, доставленный таким образом, был принят группой в штыки. После лёгкой перепалки "командир" отказался от своих обязанностей. Связного же в доме не оказалось.

Выбравшись из дома на улицу, группа встретила гетмановцев. От них отряд узнаёт о том, что здесь действует ещё одна группировка под предводительством Харифа, которая контролирует определённую часть запретного, а самое главное о том, что связной взят... Также группа заметила отличительный знак гетмановцев - повязку с каким

то символом (как раз такую они обнаружили в доме связного).

После непродолжительного обсуждения группа приходит к выводу, что связного нужно вытащить в первую очередь, так как он может выдать информацию врагу, тем самым практически поставить крест на операции.

Напялив повязку и прикинувшись курьером, один из полуорук отряда подсели на уши солдату Гетмана "заставив" того явиться в префектуру и тем самым привести туда всю группу. Отряду повезло. Как раз в префектуре связной и находился. Оставалось только тихонько его оттуда забрать.

Но судьба подложила группе свинью... А если быть точнее - кабанника, вместе с его же счастливой обладательницей, которые по роковой случайности (роковой для кабанчика) забрели во двор той самой префектуры... Стрела выпущенная в кабана вызвала у последнего дикий визг, что привлекло к префектуре прохожих. Тихая операция сходила на нет...

Дальше - больше!

В самой префектуре разгорелся бой, в ходе которого один из охранников успел дать сигнал тревоги, дунув в рог. Времени до того как прибудет подкрепление у партии хватило чтобы покончить с двумя охранниками префектуры, покончить с кабанчиком, а также вытащить из камеры голого полуживого связного.

Подкрепление прибыло в тот момент когда связного вынесли из префектуры и тащили в направлении от неё... Благо дождь разогнал зевак с улиц. Там же, на улице, произошла вторая стычка, в ходе которой подкрепление из трёх орков благополучно скончалось, причём не без помощи невесты откуда взывшейся магической стрельбы. Okазалось что эта стрела была выпущена одной из колдуний, прибывших, по их словам в поисках диверсионной группы...

Пока выяснялась цель прибытия нежданых гостей и т.п., в ещё одной камере обнаружился узник, как потом выяснилось - немой. В это время связного уже втащили в какой то дом и принялись его усердно лечить. И не безуспешно! Он таки пришёл в себя и даже назвал место, где можно будет укрыться на некоторое время от гетмановцев. Узник же оказался на мертвом прикован к стене кандалами. Троє сопартийцев решили что бы то ни стало освободить пленника.

Остальные же подтягивались к тому дому, где связного уже одевали в тряпье одного из убитых орков, а также шла операция по уничтожению злостной хозяйки...

ОТЧЕТ ГРУППЫ

ПАПУАСЫ

ДМ: Pauloondra

Игра: форум

Локация: Мин Акрон, Лаом, далекий остров в Тавийском море

Жили-были-ели-или
Пять индивидуумов.
На кораблике поплыли,
Поменять хотели кровь.

Долго плыли, скучно плыли,
Плыли в Тавию толвой.
Тут (Фигня!) сгустились тучки,
Либень, ветер непростой.

Паруса дня три мочило,
И никто не смог их снять,
Вылезешь - тебя и смыло!
Оставалось только ждать...

Ждать пришлось совсем недолго.
Не прошло и пары дней,
Как их шхуна разлетелась
И пошла ко дну морей.

Утонула!? Но герои
Не хотели жить на дне
Очень сухости хотелось
Значит это - быть игре.

Помню, пятеро их было.
Среди четырех парней
Была из лесу девица.
Расскажу потом о ней.

Был там жрец Вакхары темной,
Был там маг, знаток травы,
Был колдун, искатель знаний,
Дварф с секирой был, увы...

Вот такой большой оравой
Они, глазки отворя,
Оказались на песчаном
Берегу того моря.

Ломит кости, ноет череп,
Вещи все на дне лежат.
Плохо? Плохо! Но стихия
Знает цену сих утрат.

Возмещенье было скромным:
Центнер яблок им вручен.
А в нагрузку шел бочонок,
В нем - драконовки объем.

Отряхнулись, встали, в город.
(Город был недалеко)
Только добудиться мага
Было очень нелегко.



Он ударен был обломком,
Шишка выросла на ём.
«Не беда! - сказали персы,
Мы на ручках понесем.»

Вот они заходят в город,
Солнышко уже заходит.
Населенье при их виде
Потихоньку с ума сходит.

Представляете картинку:
Некты в темном облаченьи
Ташат мертвца куда-то
(В неизвестном направлении).

«Это - съезд гробовщиков!»
Жителям так думалось,
Но услышать эти мысли
Нашим «темным» не пришлось.

Подоспел сержант из стражи.
Он - смекалистый мужик
Персов проводил в таверну,
Разобравшись в деле вмиг.

Утром тот сержант приходит
И в милицию повел.
Лейтенант - дварф бородатый
В книжку запись произвел.

Возвращаются в таверну,
Черёд завтрака настал.
Только жрец не съел ни крошки,
Кошелек он свой искал.

Тут же тип к нему подходит
Подозрительный - аж жуть!
«Дайте мяса, дайте пива,
Помогу кошель вернуть.»

«Хочешь пиво наше схрумкать!»
Воспротивилась девица,
«Отдавай бабло немедля,
Или кровь щас будет литься!»

Вор пытался отпираться,
Но когда Ворзос накал,
Болт большущий прям под сердце
Дварфу нашему попал.

«Дайте с золотом бочонок,
И не будет больше бед»
Злые злыдни угрожали.
Отрицательный ответ!

Хамов было ровно шесть,
Был средь них один амбал.
Бармен увидел амбала
И милицию позвал.

Бойня-бойней, драка-дракой.
Плут - на нашей стороне,
Стража тотчас появилась
И добавила вдвойне.

Ухватив себе бочонок,
Злыдни принялись бежать,
Но троих из ихней банды
Упросили полежать.

Бочка убегала к рынку,
Рядом с ней амбал бежал,
Но случайностью счастливой
Он споткнулся об стражу.

Злобоморды, убегая,
Стол тавернский подожгли.
Но никто не догонял их.
А кому они нужны?

Залечили-потушили
И бандитов унесли.
Стража - это что-то вроде
Ноль-один, ноль-два и три.

ОТЧЕТ ГРУППЫ

ПУТЬ ДРУИДА

ДМ: Тиберий

Игра: Форум

Локация: Мин Акрон, Сентерикс

Порт-Ваан, известная на весь Некрез харчевня Тода. В этот вечер там началася оживленный спор по поводу друидов, в ходе которого выяснилось, что два участника этой словестной перепалки, а точнее гном Флим Гарльзор по прозвищу Репейник и человек по имени Слэк, собираются отправиться в друидский монастырь для обучения. Когда страсти углеглись, наши герои уселись за темный столик в углу харчевни и решили вместе пройти «путь друида»...

Тут к ним подошел хозяин харчевни Тод.

- Я вижу вы собрались стать друидами?..
Похвально! Не хотите ли выслушать пару советов по поводу путешествия по материку? - Тод вопросительно оглядел собравшихся за столом.

- Кто же откажется от доброго совета перед путешествием, если к тому же они окажутся бесплатными, - гном хитро прищурился - то тем более. Присаживайся, Тод, с удовольствием тебя выслушаем. В твою таверну много разного люда заходит, так что вести у тебя должны быть, как говорится, из первых рук. - с этими словами Флим немного подвинулся на лавке, как бы приглашая подошедшего, хотя у стола и так места было достаточно.

- А и не откажемся! - подхватил Слэк мысль гнома - Я весь внимание, господин, Тод.

Он поманил официантку:

- По кружке пива мне и ему. - указывая на Флима - Может быть и вам что-нибудь за компанию? - и Слэк устроился поудобнее и с легкой улыбкой посмотрел на хозяина харчевни.

- Похвально, что вы готовы прислушаться к любым советам, - начал свою речь Тод, - но на материке нельзя верить всем подряд. Особенно оркам.

Тод кашлянул. Официантка принесла две кружки пива и поставила на стол.

- Принеси и мне пивка, - обратился к ней Тод и продолжил - Но самые опасные существа на материке - это анты, или, как они называются себя, Кхены. По своему опыту знаю, пришлось в своё время повоевать против них, и люди рассказывают об их ненависти к другим расам. Но больше всех они не любят таких пилигримов, как вы. Так что не под каким предлогом не говорите антам, куда направляйтесь...

- Это ты гному про антов рассказываешь?

- Флим хмуро поморщился - Да я же сам из Смакса, так что с антами знаком непонастыше. Из-за кого, как ты думаешь, нам вместе с дварфами пришлось уйти за горы.

С этими словами гном отхлебнул принесенного пива, удовлетворенно хмыкнул, отдавая должное качеству напитка. Тод опять

кашлянул. Заiem взял принесённую ему кружку пива, отхлебнул и спросил:

- А как вы собираетесь на материк перебраться?

В это время, в другом конце харчевни, кто-то начал петь какую-то грустную песню на странном языке. Флим посидел немного призадумавшись, чуть покачивая головой в такт доносившейся песне, и произнес:

- Вобще-то я планировал переправиться в орден на Друидвиль или там не берут в обучение. Ведь отсюда это самый близкий путь к друидам. Как считаешь, Тод? Или посоветуешь попытать счастья в монастыре? Тогда, наверно, лучше будет отправиться в Нойю. С орками мы в мире и на их территории тоже есть монастыри друидов.

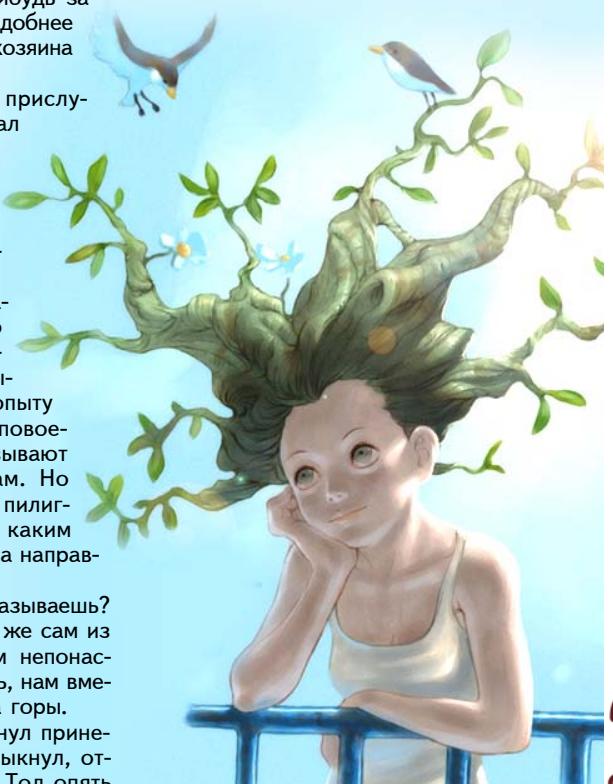
Тод повернулся к Флиму и усмехнулся:

- Собрались к друидам и не знаете элементарного. На Друидвиле живут друиды, которые прошли обучение в монастырях на материке. Говорят, что некоторые живут там по 10-15 лет, и только потом отправляются на Друидвиль.

Песня становилась громче... Очевидно её пело уже нескользко человек. В это самое время темноволосый человек стоял перед дверьми таверны, которую ему посоветовали. «Видать веселое заведение» - подумал он, толкнул дверь и вошел вовнутрь. Приyкая к свету Нонем, а именно так его звали, на секунду остановился возле двери, после чего поискав столик он выбрал тот который стоял рядом со столом троих, казавшихся менее пьяными, на первый взгляд, чем все остальные присутствующие. Подозвав официантку, Нон заказал кружку эля и дождаясь напитка стал рассматривать присутствующих.

- Конечно орки более лояльны к друидам, но и от них можно ждать подвоха... К тому же граница владений орков и антов довольно условная... А плыть-то вы на чём собирались?

Нонем чуть не поперхнулся принесенным элем. Неужели такая удача?!! «Спокойно, мало ли, может просто политику обсужда-



ют» - успокоил он себя, но с этого момента рэйнджер, наплевав на все этикеты и правила хорошего тона, стал откровено подслушивать разговор соседей. Но, конечно, так, чтоб никто не увидел.

Тут в харчевню вошёл высокий, рыжеволосый эльф. Он медленно огляделся и опёрся на стену у входа, постоял так несколько секунд, осматривая таверну, затем неспеша отошел в ближайший полутемный угол, прислонился спиной к стене, скрестил руки на груди и закрыл глаза. Со стороны могло показаться, что он дремлет... Следом вошли какие-то два существа в накидках с капюшонами (из-за этих накидок не было понятно, кто это) и уселись за свободный столик. Они ничего не заказали, но между собой они вели оживлённую беседу. А разговор тем временем продолжался.

- Да ладно, Тод, с кем не бывает проколов. - Флим был явно смущен допущенной оплошностью. - В монастыре так в монастыре, но я все-таки настаиваю, что с орками встретиться менее опасно, чем с антами. Да и в пограничье сейчас, когда нет войны, должно быть спокойнее. И те, и другие скорее воздержатся от пополновений, чем в своих владениях, где ответная реакция им совсем не грозит. А на чем плыть? Если мы все-таки направимся в Нойю, то, я думаю, не составит большого труда уговорить какого-нибудь купца, направляющегося туда же, взять нас на борт. Лишний топор на борту, знаешь ли, добавляет уверенности в успешном окончании путешествия. Ну или, на крайний случай, можно пока добраться до Форт-Нигза или Оллзо, а дальше пересесть на другой корабль.

Гном все больше и больше прислушивался к звучавшей в таверне и набирающей силу песне.

- Тод, а ты случайно не знаешь этих людей. Кто они? Такого языка я еще не слыхал. О чём они поют? Или может ты, Слэк, их знаешь. Да, кстати, а ты как планировал добираться до монастыря?

Слэк был очень рассеян в этот вечер, он слушал разговор гнома и хозяина таверны в пол-уха, все больше проникаясь незнакомой песней, и пытался понять, где же он такое слышал, и о чём же они там поют?

- Наверно стоит попытать счастья у орков - пробормотал человек, постукивая по столу в такт загадочным исполнителям.

Но тут взгляд гнома привлек недавно вошедший в таверну человек, который, осмотревшись, присел за соседний от них столик и что-то даже заказал официантке. Чего-то показалось странным в нем. И тут Флима осенило. Да ведь он подслушивает их разговор. Да, скрывает это, причем довольно умело, но недостаточно, чтобы обмануть гнома. Интересно, кто этот человек, и чем это мы его заинтересовали. Вдруг он один из существующих везде и во все времена разбойников, вынюхивающий - кого бы определить в свою будущую жертву, но может, конечно, и нет. Лучше не рисковать, надо это дело пресечь сразу. Решил это, Флим встал из-за стола, махнув рукой Тоду и Слэку, что все в порядке, и пробормотав что-то вроде: «Я сейчас, на секундочку» подошел к соседнему столу и, положив руку на плечо сидящего за ним человека, тихо, наклонившись к самому уху, сказал:

- Вам, я вижу, интересна наша беседа, но Вы не нашли более достойного способа поучаствовать в ней, чем подслушать тайком. Это, знаете ли, наводит на определенные мысли о Ваших намерениях.

Репейник попытался напрячь все свое красноречие, чтобы его фраза не была расценена, как откровенная грубость, но в тоже время ясно давала понять, что продолжать в том же духе у сидящего за столиком не получится. Хозяин харчевни тоже заметил, что он подслушивал их разговор, поэтому обратил все свое внимание на соседний столик, чтобы услышать, что скажет в свой оправдание этот человек. Песня, тем временем, продолжалась. Слэк тоже обернулся вслед поднявшемуся Флиму.

- Гм. - произнес он - Значит сидим тут и подслушиваем, причем - Слэк поднял вверх палец в знак особой важности заявления - совершенно бесплатно. - Его явно понесло - Молодой человек, я чего-то недопонял. У нас настолько расширилась агентурная сеть нашего могучего и непобедимого государства, что к работе стали привлекать внештатных осведомителей? - хорошо поставленный голос парня соился неразбавленным ядом, но по счастью шум таверны надежно глушил столь смелые заявления для всех прочих посетителей - Или жизнь портового города вдруг стала настолько скучна?

Эрс, так звали затаившегося в углу рыжеволосого эльфа, приоткрыл глаза и по-очередно присмотрелся к трем личностям, к тем, которые только что вели беседу с хозяином таверны о друидах, и к тому, который их беседу подслушивал, потом слегка повернул голову влево и принял изучать двух личностей в накидках, прислушиваясь при этом к их разговору.

Нонем сначала оторопел от нападок Флима и Слэка, но через мгновенье взял себя в руки и сказал:

- Я собираюсь отправиться в монастырь друидов для обучения. Когда я вошёл в таверну и сел за столик, до меня долетела часть вашего разговора о друидах, и я подумал, а что если эти люди тоже собираются в монастырь и нам можно объединить свои усилия, но я захотел удостовериться в том, что мои догадки являются правдой...

- Ха, такой большой и такой несмелый - хмурое лицо гнома разгладилось и он добродушно хохотнул - что же, твой слух тебя не подвел, но вот глаза... - Флим выразительно осмотрел себя - ... если ты считаешь меня человеком?.. - лицо Репейника опять расплылось в улыбке - ... Разрешите представиться, гном - делая ударение на этом слове - Флим Репейник из рода Гарльноворов.

- Нонем Крав, очень приятно. Вот везение-то какое. - Человек расплылся в добродушной улыбке.

Гном, отчаянно сдерживая хохот, похлопал сидящего по плечу и продолжил:

- Ты только не сердись, давай бери свое пиво и присоединяйся к нам, может вместе чего дельное нарещаем, или ты предпочитаешь слушать отсюда?

- Ага, спасиба. - Нон вновь разулыбался. Взяв свое пиво, он подсел к соседнему столику. Он хотел было как учила его мама представиться но заметил что внимание всех застолдатей стола были обращены к поющим.

Флим направился к своему месту за столиком, успокаивающе мотнув головой Тоду, который, тоже заметив неудачного подслушивателя, повернувшись, заинтересованно наблюдал их короткую беседу, а услышав оправдание молодого человека он улыбнулся и промолвил:

- В вашем ряду пополнение.

Люди за столом в это время закончили петь песню и начали громкую беседу. Хозяин харчевни повернулся в их сторону. Его лицо выразило недовольство, он позвал официантку и что-то сказал ей на ухо. После этого она мигом поднялась наверх и постучалась в дверь одного из номеров. Эрс не остался в стороне и отметил, в какую дверь она постучалась, при этом пытаясь заглянуть туда, куда она собралась войти.

Гном вернулся за стол и хотел уже был продолжать беседу, но тут, глядя на последние события в душе гнома стало нарастать неопределенное чувство тревоги, как будто что-то начинало назревать, грозя вылияться неприятностями. Вот и двое странных существ, не захотевших снять капюшоны накидок, тихо беседовавшие о чем-то, прервались и насторожились. Нет, определенно какая-то гремучая смесь незримо образовалась в стенах этой харчевни. Тем временем в харчевню вошёл полуорк. Он внимательно оглядел существ в накидках. Бросил взгляд налево, затем направо, уселился за столик в середине зала и позвал вторую официантку. Этот день, как впрочем, и все последние выдался для него неудачным: Проделать такой путь, и чтоб все коту под хвост!

Капитан корабля, который доставил его сюда, содрав при этом крупную сумму, сказал, что здесь Кир, сможет найти тех, кого ищет, но как показал день расспросов, все напрасно, друидов здесь нет, во всяком случае, они ни кого не берут в ученики.

Вот с такими невеселыми мыслями Кирхеррм и зашел в харчевню поужинать, а потом, если будет настроение, то и набить кому-нибудь рожу. Вот та парочка, что сидит за соседним столом, как раз подходит, или тот эльф, что жмется у стены.

- Что, беспокойные посетители? - обратился Флим к Тоду. - Нам очень бы хотелось продолжить беседу, но, может, сейчас не лучшее время. К сожалению, я совсем не понимаю ни о чём они пели, ни о чём сейчас говорят. Что это за люди, Тод?

- Проблемы? - Ни кому конкретно, но ко всем сразу обратился подошедший Нонем, как бы продолжая мысль гнома.

Дверь наверху скрипнула. Официантка спустилась вниз, а следом за ней спустился человек в кожаной одежде. На его поясе висел клинок, а на лице была красно-черная боевая раскраска. Этот человек спустился по лестнице и встал около столика, за которым сидели недавние певцы. Мельком взглянув на спустившегося воина, Эрс снова закрыл глаза и погрузился в полудуму, не забывая при этом выделять из общего шума разговор тех троих и хозяина таверны.

- Эти певцы - симитхи. Купцы, а напиваются, как свиньи, - ответил Тод на вопрос Флима.

Как только симитхи увидели человека в боевой раскраске, то сразу притихли и тупо уставились в пол.

- Кто эти существа в накидках, - продолжил Тод уже шепотом, который тем не менее не утаился от настороженного Эрса - я не знаю, но они явно не хотят, чтобы их трогали, и сами трогать никого не будут. Разные личности заглядывают ко мне в таверну - заключил Тод.

Тем временем вторая официантка принесла пиво полуорку. Люди, сидевшие рядом с симитхами, оставили на столике деньги и направились к выходу. Полуорк же залпом выпил пол кружки и издал полу хрюкающий звук, видимо это была его оценка качества.

- Кстати! - воскликнул Тод так, что Нонем вздрогнул от неожиданности, - сейчас в

старом порту стоит судно моего боевого товарища Оби. Так что, если надумаете плыть на материк завтра, то найдите судно «Клербер» и скажите его капитану, что вы от Тода.

При этих словах Кир очень пристально глянул на хозяина таверны, после чего сделал еще один большой глоток, и остался сидеть на месте.

- Спасибо, Тод, даже не знаю как вас благодарить! - пожал плечами Слэк и искренне улыбнулся. - Может тогда посоветуете, где будущим друидам - улыбка человека стала еще шире - провести эту ночь?

- Чудесно! Кстати, Тод, а сколько у вас стоит комнату на ночь снять. А то до завтра где-то перекантоваться надо? - До этого Нон молча пил свой эль, слушая разговор новых знакомых. Он чувствовал себя немного не в своей тарелке, как бы навязался.

Симитхи, хоть и были пьяны в стельку, поняли, что спустившийся человек ждёт пока они встанут и уйдут по-хорошему, но, с другой стороны, уходить они явно не хотели... Или что-то они ещё не сделали или ждали здесь кого-то... Существа в накидках как будто жили в своём мире. Их почти никто не слышал, а кто слышал тот не понимал, а они совсем не реагировали на происходящие события. Когда спустился вышибала, существа даже не обернулись в его сторону.

- За небольшую плату вы можете переночевать у меня, - начал Тод, - Сейчас у меня свободна одна комната. Там четыре кровати и места вдоволь. За ночь с вас я возьму 14 медяков с каждого. Пиво, так и быть, за мой счёт.

Одна из официанток встала у двери, ведущей на кухню, и о чём-то задумалась.

Флим, который задумавшись наблюдал за происходящим в таверне, не забывая отхлебывать из кружки, услышав, что речь зашла о ночлеге, обратился к Тоду:

- А ты уверен, что тут все спокойно будет. Хотя... — оглядев вышибалу — ... может быть и да. А что, четырнадцать монет довольно приемлемая цена, лично я согласен, но сначала я не отказался бы плотенько перекусить. Я слышал у тебя отличная кухня, пусть уж повар порадует чем-нибудь из сон грядущий. Не люблю, знаешь ли спать голодным. А пока еда готовится, пусть кто-нибудь покажет комнату, где можно оставить вещи — закончил он, кивая в сторону рюзака.

- Так давайте пройдём в вашу комнату, - сказал Тод и, улыбнувшись, сделал знак рукой в направлении лестницы. - Туда вам принесут ужин. А по дороге я расскажу вам про моего боевого товарища Оби ван Канабиса.

Про себя Флим подумал, что неплохо все-таки, что комнаты у Тода находятся на втором этаже: лестница для напившихся очень часто становится непреодолимым препятствием, а это значило, что беспокойства, при прочих равных, будет меньше. И он уже было поднялся с лавки, чтобы вслед за Тодом пройти в комнату и даже приготовился выслушать историю про его боевого товарища, чье имя совершенно ничего не говорило Репейнику, но тут его мысли были прерваны словами Слэка:

- Спасибо, Тод. Мы пожалуй посидим еще немного. - человек оглянулся на гнома. Рассейанный взгляд и разболтанные манеры человека вдруг куда-то испарились.

- Моя интуиция подсказывает - продолжал он почти шепотом - что здесь прямо сейчас начнется что-то нехорошее, так ведь? Если так, я буду рад помочь столь гостеп-

риимному хозяину в установлении мирного и законного порядка в этой уютной и не менее гостеприимной таверне, пусть еще много лет она будет такой. - Слэк добродушно улыбнулся - Я надеюсь мои друзья согласны со мной.

И Флим, прикинув, что действительно, события не настолько понятны, чтобы спокойно встать и уйти. Уж лучше бы народ просто пьянствовал, даже с битьем посуды и крушением мебели. Тут все понятно - отымают. А здесь, стоят и сидят - странные все.

Глядя в глаза тавернщику, Слэк вдруг неожиданно добавил:

- В драке от меня толку мало, но дубинкой по затылку так могу приложить, что мало не покажется - он улыбнулся - но надеюсь до этого все-таки не дойдет.

- Кстати - продолжил он уже заметно громче - вот с меня за комнату - и Слэк высыпал хозяину таверны горсть меди за комнату и за выпитое пиво.

Нонем сидел тихо и похлебывал эль но тут некое подозрение закралось ему в голову.

- Тод, а этот ваш друг с кораблем чем он занимается?

Эрс все также дремал в полусладким, но вопрос человека к хозяину таверны показался ему интересным, и эльф весь превратился в слух.

Симитхи стали о чём-то говорить. Через мгновение они все кроме одного покинули таверну. Оставшийся купец позвал официантку. Вдруг та девушка, что стояла у стены, тихонько вскрикнула и побледнела. Через секунду она скрылась на кухне. И тут громко прорвало. Придвинувшись к Тоду, он громко зашептал ему:

- Слушай, да что же тут происходит у тебя. Такую реакцию - кивая в ту сторону, где только что стояла официантка - я уже видел, но тогда на кону стояла жизнь. Я требую объяснения. Или нам начать выяснять самим?

Тут вышибала обратил своё внимание на существ в накидках. Он подошёл к ним и сказал:

- У нас не принято просто так сидеть. Нужно что-нибудь заказать.

Но существа не обратили на него никакого внимания.

- Повторяю для глухих...

Но повторить вышибала не успел. Одно из существ взмахнуло рукой, и в сторону вышибалы полетел пепел. Второе существо достало из под накидки посох. Тод быстро скрёб монеты и бросил их себе за пазуху, затем отбежал к окну, ведущему на кухню, и крикнул:

- Лэйт, кинь мне мой арбалет!

Симитхи же, увидев, что дело «пахнет жареным» быстро забрался под стол.

ОТЧЕТ ГРУППЫ

ТЕНИ ПРОШЛОГО

ДМ: Тошка

Игра: Форум

Локация: Мин Акрон, Гиларион, Тавийская империя

Примечание: В связи с тем, что в партии всего лишь один персонаж, игра идет очень быстро, поэтому, как сказали многие - куда легче просто скопировать весь поход в блокнот и просто читать все по порядку. Здесь же приведено



ны очень краткие Выжимки из похода, к сожалению, ибо весь поход занимает порядка 3,5 тысячи форумных сообщений...

Все началось с того, что Мэтрим, а так он сам себя назвал, очнулся на кровати в бедной рыбакской лачуге в деревне Рыбацкая недалеко от города Гленгорн, что находится на территории Лаома. Парень совершенно ничего не помнил о себе. Рыбак и его дочь, выловили Мэта из моря, где он болтался на плите без сознания и несколько дней выхаживали. Когда парень очнулся, дочь рыбака, Эйна, вернула ему его старую одежду, которая говорила, что Мэт был ранее не таким уж и бедным и золотой медальон с непонятным символом. В бреду Мэтрим шептал, что никто не должен его видеть и Эйна не забыла это рассказать Мэту. За несколько дней житья у рыбаков, парень постепенно пришел в норму. Он так ничего и не вспомнил, но зато узнал, что имеет способности к магии и психонике. Правда, после спонтанных применений второй, у него постоянно сильно болела голова...

Время шло и Мэтрим было уже собираясь покинуть деревню, распрощавшись с Эйной и ее отцом, как неожиданно пропадает отец девушки, вместе еще с кучей рыбаков. Парень и девушка направляются в город, чтобы узнать новости и выясняется, что рыбаки продали лошадь и товар, сели на корабль и уплыли матросами в сторону Тавии. Это был конечно неизвестный шок для Эйны, которая просто знала, что ее отец так не может поступить. Вернувшись обратно, ребята застают в домике полный погром, словно кто-то что-то искал. Перепуганные, они отправляются к знахарке, которая давала девушке лекарства для Мэтрима чтобы у него не болела голова. Та приняла их, накормила и очень смутно наговорила всякой всячины про то,



что Мэтрим не так прост, как кажется и что ему нужно отправляться в путь.

Покинув знахарку, ребята вернулись за сбережениями Эйны и отправились в порт, где по словам знахарки они могли наняться на один корабль так сказать в память долга. Мэтрим не зная, что ему делать дальше, решил отправиться вместе с Эйной, хотя интуитивно понимал, что его дорога ведет тоже на Гвиларион.

Нанявшись на корабль матросом и помощницей повара, ребята несколько недель плыли на Гвиларион и попутно практиковались в магии. Эйна, как оказалось тоже была обучена ей куда лучше, чем обычная рыбачка. Ее обучала одна старушка, которая умерла несколько лет назад. На корабле ребята завели себе несколько врагов и друзей и по прибытию в столицу Тавийской империи сразу вляпались в небольшие неприятности, но при помощи повара, они все же смогли справиться с этой проблемой. Кстати говоря, к тому моменту, Мэт уже уяснил, что психоника его сильная сторона и особенно когда дело касается телепатии. Помимо этого он умел еще много чего, но не так хорошо. Что же касается магии, то он все еще узнавал методом проб и ошибок как глубоки его способности и познания.

Оказавшись в столице, ребята снова окунулись в ворох событий, связанных с прошлым Мэтрима. В сновидениях, парню приходят какие-то отрывки из прошлого, а из-за телепатических способностей очень часто ребятам снятся одни и те же сны. Мэтрим встречается с Дарящей Нейдж, которая передает ему маску, позволяющую менять внешность и парень узнает чуть позже, что некогда был очень тесно связан с этой девушкой, но жизнь оказалась очень жестока и их пути разбежались. Покинув город, ребята некоторое время (где-то месяц) передвигаются пешком вдоль побе-

режья пока ранним утром недалеко от города их не поджидают новая неприятность. По какой-то причине, видимо, связанной с прошлым Мэта, их конвоируют в город, но Мэту удается все обернуть так, что и он и Эйна умудряются сбежать от стражи, а затем снова вляпавшись в одну мелкую, но очень опасную неприятность, покинуть все же город, но уже на лошадях. К этому времени Мэтрим научился создавать небольшие драгоценные камни, которые позволяли ребятам существовать вполне прилично.

Путешествие продолжается и отряд попадает в степи Мулакан - часть Тавийской империи, где обитает кочевой народ. Остановившись на третью ночь вместе с одной из семей мулакан, ребята попадают как раз на фестиваль в честь начала подготовки к празднику Любви, что состоится в конце месяца. Однако, и тут случается снова неприятность. Дочь старости «семьи» проводит над Эйной ночью страшный обряд, видимо, по той причине, что Мэтрим отказал этой девушке переслать с ней дабы у той был крепкий и сильный ребенок от чужака. Но, отряд не был завершен, так как присутствующая на празднике жрица оборвала его и взяла часть проклятия на себя, погибнув при этом. Ранним утром, Мэтрим, который видел все это в своем сне, начинает безумное расследование случившегося и узнает, что проклятие в Эйне осталось и унижит его могут лишь в нескольких местах. Быстро собравшись и кое-как откачав девушку, парень направляется вместе с ней в город, где находится обитель Лотэмелии в надежде, что жрецы доведут обряд очищения до конца.

До самого города все проходит гладко и лишь уже в черте города, под утро, Мэтрим понимает, что спит и находится во сне Эйны,

где та же самая девушка продолжает проводить свой обряд, видимо желая довести дело до конца, но парню удается вырваться из сна и проснуться, ранив себя своим же атакующим заклинанием. Начинается долгая погоня за Глен (той самой девушкой) и длительный разговор с ней. При помощи психоники, Мэтриму удается склонить девушку не продолжать то, что она начала и та уходит. После чего Мэтрим доставляет Эйну в храм, где ее наконец-то избавляют от проклятия, а парень находит еще одну зацепку, связанную с его прошлым, но так ничего нового и не узнает.

Путь ребят продолжается дальше и они почти достигают границы Тавийской империи (а их дорога лежит в Брунгильтрон - якобы родину Мэтрима) и попадают на праздник Любви, который проходит в одном небольшом городке. Эйна явно ощущает опасность и что произойдет что-то очень нехорошее не зависито от того, что бы они дальше не делали. В итоге ребята отправляются на карнавал и где-то ближе к полночи Эйну похищают. Мэтриму составляет огромного труда не потерять ее и он цепляется за карету, которая ее увозит куда-то за город. Во время этой безумной в прямом смысле слова ночи, парень узнает, что по каким-то причинам он нужен Ашкаэлю. Он сражается со жрецом этого мерзкого полубога и ему только чудом удается его победить (иначе это никак не назовешь). Вернувшись вместе с Эйной в город под утро, Мэтрим прямиком отправляется в храм Лайтблэйда, где рассказывает о жреце Ашкаэля и находящихся за городом его приспешниках. Пока ребята отдыхают, Лайтблэйдовцы ликвидируют подпольный культ и утром делятся известиями. Однако, Мэтриму дают тонкий намек, что он как-то связан с Ашкаэлем и что лучше ему уходить сейчас, пока Лайтблэйд не передумал и не дал знак, что Мэт должен быть уничтожен. Парень узнает, что медальон, который он носит на шее - это печать Оракула, наложенная на узилище Ашкаэля, помимо еще 13-ти печатей богов. И что сломав ее Ашкаэль освободится. Но, можно и просто снять печать, тогда останутся еще 13. В итоге, Мэтрим решает продолжить путь и найти жреца Оакула, который может быть, просветит его в этом деле. Так выходит, что жрец сам находит Мэта и Эйну. Его ответы очень туманны и Мэтрим толком ничего не узнает. И лишь после гадания, он узнает совсем немногое. Ранее он был придворным магом и заместителем начальника тайного сыска, да, он меченый, но зачем и почему не известно. Эйна как оказалось то же меченая и она связана с Мэтом судьбою. Ее цель прямиком зависит от жизни Мэта. Если он умрет - умирает и она, но не наоборот. Ее предназначение еще более запутанно, чем предназначение Мэтрима. И известно лишь то, что ранее Мэтрим получил знания всего, что хотел от Оракула и пока у него было время, он попытался максимально обеспечить себе путь и подачу информации, когда он потеряет память, а такова была плата за знание. Именно поэтому Мэтрим сейчас совершенно ничего не помнил и восстанавливал все по крупицам, пользуясь тем, что сам оставил или случайными известиями...

И вот сейчас... Получив все эти сведения, ребята собираются продолжить свой путь дальше в Брунгильтрон к перевалу, где по мнению Мэта он родился и вырос и где он должен будет получить очередную и быть может самую большую подсказку из его прошлого...



ОТЧЕТ ГРУППЫ

БРАТВА БЕЗ ОВЦА

ДМ: Мануна

Игра: Почтовая рассылка

Локация: Мин Акрон, Лаом

Итак, путь семерке приключенцев преградили три гнолля, и еще выше по склону с фланга угадывалась засада. Вожак с топором и два лучника, тоже с топорами. Рамф решил представиться дипломатом - мол, важное лицо и все такое. Да только на вожака гноллей это возымело вполне противоположный эффект - раз важное лицо, значит можно больше денег сшибить. Попытка припугнуть разбойников друидовым пауком эффекта не дала - из чащи вылетело две стрелы, одна из которых попала в паука. Ну, тут все и началось.

Началась перестрелка, в которой гноллям не очень везло - только две стрелы из чащи задели Анхву. Встрель же Клаита и Касси нашли цель, причем вторым выстрелом Касси свалила одного из стрелков, пробив ему глотку болтом, да и третий неплохо попал.

Анхва вообще, запустив почти наугад в чащу магическую стрелу, наповал убила прятавшегося там гноля - единственного, у которого был щит.

Тьялви попытался гноллей слазить, но неудачно. Но зато следующим заклинанием ему удалось перепугать еще одного сидевшего в засаде разбойника так, что тот бросился наутек в чащу леса.

Вожак разбойников сцепился с Клаитом. Обменявшись ударами, они подошли к краю дороги, за которым начинался спуск. Там гноль оступился и упал, кубарем прокатившись воз-

ле человека, а тот попытался его сверху добить. Однако тот лежа парировал удар, и, поднимаясь, разрубил Клаита бедро, а потом, отбив очередную атаку, засадил ему под дых, так что Клаит повалился на землю.

Тем временем Вайра, паук и Рамф добрались до второго стрелка, уже раненого. Рамф успел метнуть уже третье копье, но ни одно не попало, и друид чувствовал себя окончательным торомозом. Добил стрелка паук.

Однако из лесу выбежал последний гнолль с ножом и топором, оказавшись совсем близко от тыльной части отряда - Касси и Анхвы. Касси дико везло - в очередной раз ее болт нашел цель. Тьялви тоже не мешкал - развернулся и гаркнул: «Лежать!». Гнолль, как ни странно, тут же бухнулся на землю.

А Рамф тем временем потрогал себя за омелу и возвзвал к силам природы. Из-под упавшего гнолла потянулись травинки, сорняки, гигантский подорожник, опутывая гнолла и все вокруг... тут друид понял, что слегонца не расчитал, поскольку забывшая зелень накрыла добрую половину поля боя, со всеми находящимися там. Касси так и осталась сидеть с разраженным арбалетом в руках, прихваченная за ноги каким-то лопухом, Тиндоме прихватило щиколотки, равно как и Тьялви в компании очаровательных ассазки и дварфийки. «Ё-моё, чё ж я сделал-то!» - подумалось Рамфу...

Увидев такие дела вожак гноллей раздумывал не долго - подхватил с земли фамильный меч Клаита и скрылся в подлеске, вызывая бурную нецензурную реакцию со стороны самого Клаита (после того как он смог заговорить). А Вайра решила заняться опутанным гноллем, прорвавшись к нему сквозь заросли. Пока она прорывалась, тот сумел выпутаться.

- Полож топорик, а то лапки поотрубаю, - угрожающе съязвила Вайра и на уме у нее

было дварфы знают что. Хотя... Вайра не отличалась тем, что говорила не то, что думала. А посему, если рыпнется - рубить руколапы, не умрет и говорить сможет)

- Подсобите чтоли, - крикнула она остальным.

Непонятно, конечно, как Вайра собиралась рубить руки молотком, но видимо гнолл воспринял саму идею с энтузиазмом, поскольку шагнул вперед и, взмахнув топором, рубанул по руке саму Вайру, хоть и не сильно. На что она, естественно, ответила мощным взмахом молота, который, впрочем, гнолл легко отвел в сторону топором, да еще пырнул дварфийку с левой руки ножом подмышку так, что у нее потемнело в глазах.

Тем временем опутанные пытались выпутаться. Преуспела в этом только Касси, кое-как выскользнув из цепких объятий травы, но хорошо получив при этом по башке от гнолла, который выглядел очень довольным.

Касси, несмотря на ранение, рванула вперед, пытаясь достать гнолла, а потом отпрыгнуть далеко, перекатившись еще подальше. С первым ей не повезло, а вот со вторым получилось очень даже ничего - она оказалась вне досягаемости обагренного кровью топора. Однако перекатилась она прямо в объятия какого-то разбужшего сорняка, заботливо выращенного друидом на площади в пару тысяч квадратных футов. А Рамф, загодя раскрутивший прашу, запуляя пулей гноллу прямо в ухо! Да, теперь друид мог наконец-то начать собой гордиться. Анхва тоже решила оторваться от своих проблем и скoldовать что-то общественно полезное, но ей это, к сожалению, не удалось из-за несколько стесненных движений - заклинание было потрачено впустую. Вздохнув, асазка вернулась к перевязке.

Тьялви тем временем словно очнулся. Он потянулся было к Вайре, но сообразил что не достанет, повернулся к Анхве и проговорив «Ну-ка я тебя получу» принялся делать какие-то пассы. К сожалению, за его локоть уцепилась какая-то былынка, и рассыпала в пух и прах все добрые намерения - последние шесть секунд заклинателям явно не везло.

Еще на дорогу выбрался Клаит. Теперь на краю зеленого кружка собралось уже трое - друид, паук и воин, и по возможности обстреливали врага.

Гнолл же продолжал сражаться с дварфийкой. Для начала он тактично отшагнул, чтобы оказаться на возвышении, и оттуда неуклюже махнул топором - Вайра даже не соизволила парировать этот, с вашего позволения, удар, у которого не было малейших шансов ее достать. А вот нож ей отбить не удалось, как и уклониться - противник полоснул ее по предплечью, а ответный удар молота отвел в сторону обратным движением руки с ножом. На этом его везение кончилось, так как переместившись ближе к лесу, он попал в лапы какому-то кустарнику. Впрочем, Вайру тоже сцепала какая-то травка.

Гнолл, видимо, решил драться до последнего. Не обращая внимания на ветки и боль, он атаковал дварфийку, но его топор наткнулся на вовремя подставленный молот. Потом Вайра сделала флинт тазом, и нож песиголовца вспорол воздух в нескольких сантиметрах от ее платья. Зато удар молота был метким - прямо в коленную чашечку, раздробив ее нафиг. Гнолл рухнул. Это была победа.

Тем временем Мел и Корвин тряслись на двуколке. На одном из привалом Мелу посчастливилось найти какую-то фляжку с дварфийскими рунами, гласившими: «Старого дварфа может перепить только еще более старый дварф».

На поверку предмет оказался волшебным, хотя принцип действия оставался неясен.

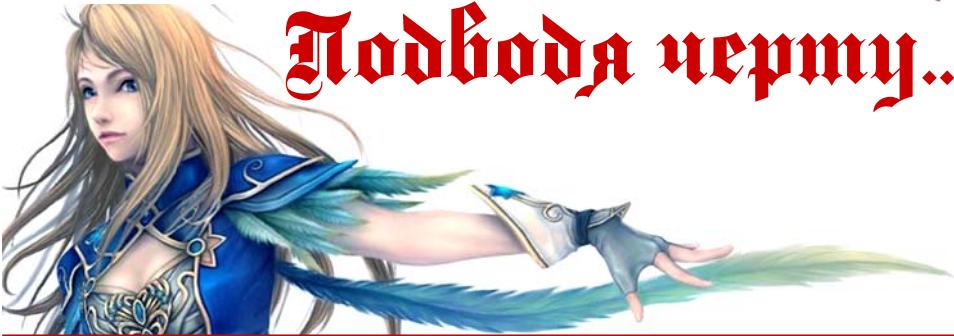
Приложившись к фляжке, Мел обнаружил там один из крепчайших элей, изготовленных людьми, известный под названием «Лунное сияние». Отхлебнув немного, Мел посмотрел внутрь фляги, но там было темно. Он решил для чистоты эксперимента отхлебнуть еще, чтобы почувствовать изменение веса фляги. Приложившись еще разок, он выдул все содержимое. Фляга полегчала. «Ух!» - подумал он, чувствуя что жизнь стала казаться прекраснее.

Увидев, что Мел собирается выпить, Корвин авторитетно заявил: «Одному пить незя», достал свою железную фляжку, кой какую закусь, чокнулся с Мелом, сказал «Будем!» и сделал маленький глоток. Почувствовав, как напиток разбегается по телу приятным теплом он, пришел к мысли, что жить все-таки хорошо, едешь себе ниче не делаешь. Лепота!

Клаит порывался догнать вора, но сообща решили отложить это на потом, прибегнув к помощи Фурлика. Рамф с Аньхвой сходили по окрестностям за травой. Пока они вернулись, отряд догнали Корвина с Мелом. Добычу погрузили на двуколку, раненых перевязали и отряд двинулся дальше. К ночи добрались до деревушки гномов, Тих-Алам. Стража очень обрадовалась, узнав что путники пришли от Фурлика, и гостей отвели к старосте, покормили, раненых направили к знахарке. Старосту звали Ульм.

За ужином Ульм сообщил о проблемах. Осенью шахтерам удалось прорыть гору насквозь - новый выход вел к болотам, находившимся по ту сторону. Казалось бы, ничего плохого в этом нет, но спустя некоторое время на рудокопов напали - видимо, пришельцы пробрались в шахту через новый вход. Нападения никто не ожидал, и почти вся смена погибла в не равном подземном бою. Нападавшими оказались троглодиты - жуткие воинчики твари-гномоеды. Они обосновались в шахте - видимо, зимой там было теплее, чем на болотах. Опытных воинов среди гномов было мало, да и из тех большинство погибло во время первой атаки. Попытки отбить шахту успехом не увенчались - удалось убить нескольких троглодитов, но ценой крови своих. Решили послать за помощью. Отправили нескольких гонцов, в том числе к Фурлику, но никаких вестей от них не было. А троглодиты стали время от времени, беззвучными ночами делать вылазки на поверхность. Так пропали безвести еще несколько жителей - скорее всего, их уже не было в живых. Те из гномов, кто мог держать оружие в руках, организовали дежурство у шахты, чтобы по крайней мере предупреждать остальных о активности неприятеля. А поскольку на свое оружие мирные гномы не особо упирали, то вырыли и заполнили горючей смолой преграждающие рвы - чтобы выходящие из шахты попали в огненную ловушку. Две вылазки оставили у входа несколько опаленных и утыканных болтами трупов врача. После этого троглодиты перестали высаживаться отрядами, но несколько раз троглодиты-одиночки пытались незамеченными пробраться в деревню чтобы похитить кого послабее - видимо, на мясо. Гномы же в шахту по возможности не совались, разве что храбрецы, число которых, впрочем, уже слегка поуменьшилось.

На следующий день, после длительных переговоров а также отправки совы Корвина к Фурлику с сообщением, гномам решили помочь. Письмо Фурлика передали Кирлику, его брату. Фурлик с собой прислал три волшебных свитка и просил помочь соплеменникам, поскольку сам он вывихнул ногу. К вечеру на том и порешили, дружно двинув к кузнецу вооружаться к предстоящей схватке.



Подводя черту...

В этом номере «Лаомикона» мы решили поместить набольшую рубрику в надежде, что читателю будет интересно в общих чертах проследить изменения, произошедшие в проекте за тот год, пока не выходил журнал. Конечно, обо всем в подробностях не расскажешь на узких страницах нашего обожаемого журнала, поэтому изложим вкратце. Начнем с грустного, того, что обычно входило в рубрику «Некрономикон». Наверное многие знают, что ДМ Альмагама и Злобный Сказочник покинули проект. В наших сердцах добрая память о них и надежда, что когда-нибудь они соскучатся ;) Конечно, вместе с уходом Альмы была заморожена, а фактически расформирована, ее группа «Заговор». Кроме того, перестали существовать группы «Первое знамение» и «Старая гвардия» ДМ Вакхара. А так же «Морские волки» ДМ Ремизов. А группа «Охотники за наживой» даже успела и начаться и закончиться %) Вместе с тем, радостного произошло намного больше. В нашу семью влились новые мастера и приходят новые игроки всех возрастов и социальных категорий. Вот список тех групп, которые стартовали за это время: «Дипломаты», «Тени прошлого», «Пойди туда не знаю куда», «Путь Друида», «Тени», «Зашитники света». Последняя группа перешла из проекта «Страна Забытых Эльфов». И, заодно, со второй редакции ДиД на третью, поскольку она является, как бы это сказать, наиболее официальной системой проекта. Однако,

нашу жизнь приходит и ГУРПС. Первой группой, игравшей по этой системе была «Старая гвардия», а второй - «Охотники за наживой». Сейчас обе группы расформированы, но система не забыта. Игроки и мастера интересуются ей, и скоро стартует новая группа по ГУРПСу - «Вольные наемники».

За прошедший год проект достаточно оброс «мясом» и, благодаря стараниям всеми обожаемой и уважаемой Вакхары сайт приобрел неплохой дизайн и, главное, контент. В планах еще больше, чем реализовано и абсолютно ясно, что проект живет и усиленно развивается.

Ко всему стоит заметить, что с появлением удобного форума с удобной навигацией по географическим названиям и объектам, многие группы стали отказываться от игры в почтовых рассылках и переходят на форумную. Это и понятно, интернет становится нормой жизни и сейчас уже не найти компьютера без интернет-браузера. В проекте живут и развиваются новые идеи. К примеру, открылась школа ДМ и сейчас в ней стажируются два новых мастера.

В общем, если подвести небольшую промежуточную черту, то можно сказать, что не смотря на шесть с лишним лет существования проекта, «Дорога Сквозь Миры» динамично развивается и приобретает авторитет настоящего разностороннего русскоязычного сеттинга, не уступающего, а возможно, в чем-то и превосходящего другие системы разработки.





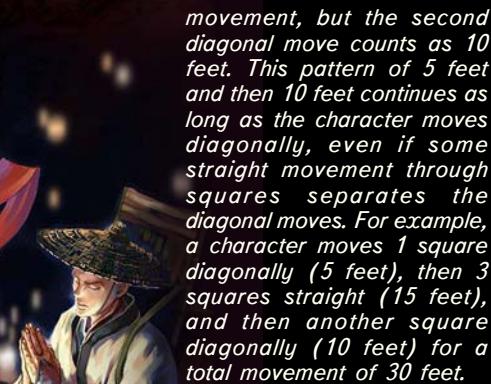
Есть спрос - есть и предложение. На акцию просящих с транспарантами, смысл которых укладывается во фразу: «Как рассчитать пройденное персонажем во время боя расстояние, если присутствовало передвижение по диагонали?» - незамедлительно последовала реакция, которая и выродилась в настоящую статью.

“ Я внял просьбам трудящихся, потому настоятельно прошу не досаждать мне своими благодарностями и не засорять мой электронный ящик спамом. В мире столько людей, кто нуждается в этом больше. Если очень хочется выразить свои чувства, пишите чародеям с побережья - заслужили.

А теперь ближе к делу. В руководстве пользователя (PHB) данное явление описано невнятно (как частный случай), потому сразу перейду к цитате из руководства администратора (DMG):

When moving diagonally on a grid, the first square moved counts as 5 feet of

For more information about the study, please contact Dr. Michael J. Hwang at (310) 794-3000 or via email at mhwang@ucla.edu.



movement, but the second diagonal move counts as 10 feet. This pattern of 5 feet and then 10 feet continues as long as the character moves diagonally, even if some straight movement through squares separates the diagonal moves. For example, a character moves 1 square diagonally (5 feet), then 3 squares straight (15 feet), and then another square diagonally (10 feet) for a total movement of 30 feet.

должается, пока персонаж движется по диагонали, даже, если такое движение по диагонали прерывается пробежкой по прямой.

К примеру, переместившись на 1 (5 футов) клетку по диагонали, на 3 клетки прямо (15 футов) и еще на 1 клетку по диагонали (10 футов), персонаж в общей сложности покроет дистанцию в 30 футов.

Использование этого правила предполагает, что отыгрыш боя ведется на столе, расчерченном в клетку со стороной 5 футов.

D&D относится к тем инструментам, в которых лучше не разбираться, а применять как есть. Это сохранит и нервы, и время. Нервы у меня уже и так не к черту, а идеику разоблачения этих правил мне подкинули, так что рисковать особо нечем. Как оказалось, чародеи не зря едят свой хлеб:

- сетка, которая получается в результате применения описанных выше правил, совпадает с сеткой, построенной по теореме Пифагора с окружлением результатов к большему числу, кратному пяти;

- сторона клетки в 5 футов поглощает погрешность, которая при этом возникает.

В итоге имеем простую (по
членению чародеев) модель пе-
редвижения, которая в контек-
те правил D&D к тому же гео-
метрически верна.

Для особо непонятливых я на-
бросал сетку (смотрите рисунок),
по которой можно сразу сказать,
какое расстояние покроет персонаж
и передвижения из пункта отправ-
ления в пункт назначения.

Напоследок скажу, что ломаная, которая возникает при таких расчетах, отнюдь не обязательно является путем персонажа. Я бы сказал, что путь обычно лежит по прямой между двумя точками, а диагонали и остальную муть верните чародеям.

Перевожу (вольно; с учетом невнятного
бормотания из РНВ):

При передвижении по диагонали первая клетка катит за 5 футов, вторая - за 10, третья опять за 5, четвертая снова за 10, и так далее. Такое чередование 5 и 10 футов про-

поскользнутся и свернуть шею. Мы же не хотим чтобы и наши мертвые тела превратили в зомби. Посмотрите на лево! За прочной решеткой в пару метрах от нас находится великолепный экземпляр хорошо сохранившегося зомби. Кажется труп был подобран на поле боя, так как у него в груди зияет большая дырень от копья, и не хватает правой руки. Но это не мешает зомби двигаться. Посмотрите как он медленно двигается. Запомните, если вы встретите зомби то всегда пытайтесь выиграть на скорости, эти монстры очень медлительны. Но опасны тем что всегда не забудут вас ударить, даже если до этого им пришлось пройти марафонскую дистанцию.

Они всегда сражаются пока их не разрушать окончательно, кстати советую отрубить им ноги или головы, или хозяин не отдаст приказ отступать. Они двигаются по прямой линии к своим противникам, с вытянутыми руками, пытаясь рвать когтями или забить свои жертвы до смерти. Подобно большинству чужих зомби иммунны к силе

В мире животных

Здравствуйте дорогие читатели! Журнал Лаомикон представляет рубрику «В мире животных». Начиная с этого выпуска, мы будем информировать вас, читателей, о тех очаровашках что могут встать у вас на пути. Сегодня мы отправимся на поиски таких популярных монстров, как Зомби. Пока мы добираемся до места начала нашей экскурсии, поговорим немного об их происхождении. Обычно зомбей делают темные жрецы или злые волшебники. Используя их как дешевую и бесплатную рабочую силу и по совместительству солдат. Получают их они из мертвых тел гуманоидных существ, посредством заклинания «оживить мертвеца» или «зомби». Зомби бессмысленные, ожившие трупы, управляемые их создателями. Зомби не могут говорить, так как являются бессмысленными, но как известно, низко стонут когда неспособны закончить данное им задание. Если вы попробуете на них заклинание «оживление» то это не даст никакого эффекта. Только зря потратите свою силу. Хотя в последнее время в народе пошли слухи что заклинанием «лечения» можно наносить им ущерб.

И так вот мы и прибыли к одному из жилищ моего знакомого темного жреца. Кстати забыл представиться, я ваш скромный гид в этом путешествии Lord Alukard. У него наверняка найдется для нас парочка других зомби. Входим через параллельный вход.

как истинны джентльмены. Кажется хозяина нету дома. Небеда. Пройдем в подвал. Можно предположить, что там он занимается своими темными делишками. Открываем дверь, спускаемся по ступенькам, осторожней, здесь темно и сырьо. Можно запросто

обаянию, обездвиживанию, смертельной магии, яду и холодным заклинаниям. И только служители света могут эффективно отогнать зомби с помощью «изгнать нечисть». Также против Зомби эффективен пузырек со святой водой.

А посмотрите что находится в клетке по соседству, это же настоящий Джю-Джу Зомби. Обычно таких зомби делают вампиры, чтобы те служили им и являлись ихними слугами. Для этого вампир высасывает всю кровь из существа, в котором течет кровь, и через 10мин бескровленная туша становится джу-джу зомби. Вампир автоматически становится хозяином мертвяка. Также они получаются, когда волшебник высасывает силу жизни из человеческого размера гуманоидного существа заклинанием выпивания энергии. Их кожа твердая, серая и жесткая. Джю-джу зомби - это очень опасный противники так как имеют зачатки интеллекта. Свет ненависти горит в их глазах, поскольку они понимают свое состояние и желают уничтожить живые вещи. И вследствие этого могут использовать оружие, они более ловкие, применяют простую тактику и стратегию боя. Поэтому Джю-Джу Зомби используются как воины и охрана хозяина. В дополнение к обычной невосприимчивости к заклинаниям зомби, джу-джу зомби иммунны к влияющим на разум заклинаниям, к психонике и иллюзиям, а также к электрическим и волшебным снарядам. Огонь причиняет только половину повреждения. Не завидовал бы я тем кто встретиться с отрядом таких зомбей, особенно под предводительством сильного хозяина.

Раз уж нам повстречался Джю-джу Зомби, не грех вспомнить и о Лорде Зомби. Это наверное самые опасные из всех зомби. Все зомби в пределах видимости лорда зомби подчинены его умственным командам. Лорд Зомби может использовать чувства любого зомби в пределах мили от него, чтобы изучить все, что случается в пределах очень большой области. Что делает его опасным, так как, находясь в недосягаемости, он может убить того кто к нему пожалует в гости. Лорд зомби возникает случайно, и только

при некоторых условиях. Во-первых, злой человек должен умереть от руки нежити. Во-вторых, попытка воскресить персонаж должна быть сделана. Третье, бросок выживания после воскрешения должен не удастся. Четвертое и последнее, злое божество должно оказать «покровительство» умершему, и проклясть его или ее «подарком вечной жизни». В пределах одной недели после попытки воскрешения, труп пробуждается как лорд зомби. Лорды Зомби видят также, как и в прежней жизни, их кожа имеет бледно-серый цвет смерти, а их плоть гниет и распадается. Аромат мерзкой гнили и гниющего мяса распространяется от них, и падаль, кормящая насекомых часто кишит ими, питаюсь частицами плоти и сукровицей, которая капает с их тел. Лорды зомби могут говорить на тех языках, которые они знали при жизни, и они, по легендам, имеют телепатическую или мистическую способность свободно говорить с мертвей жизнью. Также, они могут говорить с мертвыми просто дотрагиваясь до трупа. Лорд Зомби имеет способность превращать живых и мертвых в зомби. Лорды Зомби предпочитают места смерти как логовища. Часто, они живут на старых кладбищах или на месте огромного сражения - любое место где могут иметься тела, чтобы воскрешать и поедать их. Разум лорда зомби имеет тенденцию сосредотачиваться на смерти и создании большого количества нежити. Области вокруг их логовищ часто усыпаны распадающимися, наполовину съеденными, телами тех, кто пробовали уничтожить это грязное животное. Если же вам все-таки удастся пробиться сквозь полчища зомби и добраться живыми до самого Лорда, то опасайтесь вони которая исходит от него. Лучшего всего запастись противоядием. Лорды Зомби имеют очень сильные удары руками, особенно хорошо у них получается правый хук и левый свич.

Ну что, пора уже направляться в сторону выхода. Будет нехорошо если хозяин этого подземелья нас тут застукает. Ну что? Пора и в обратный путь.

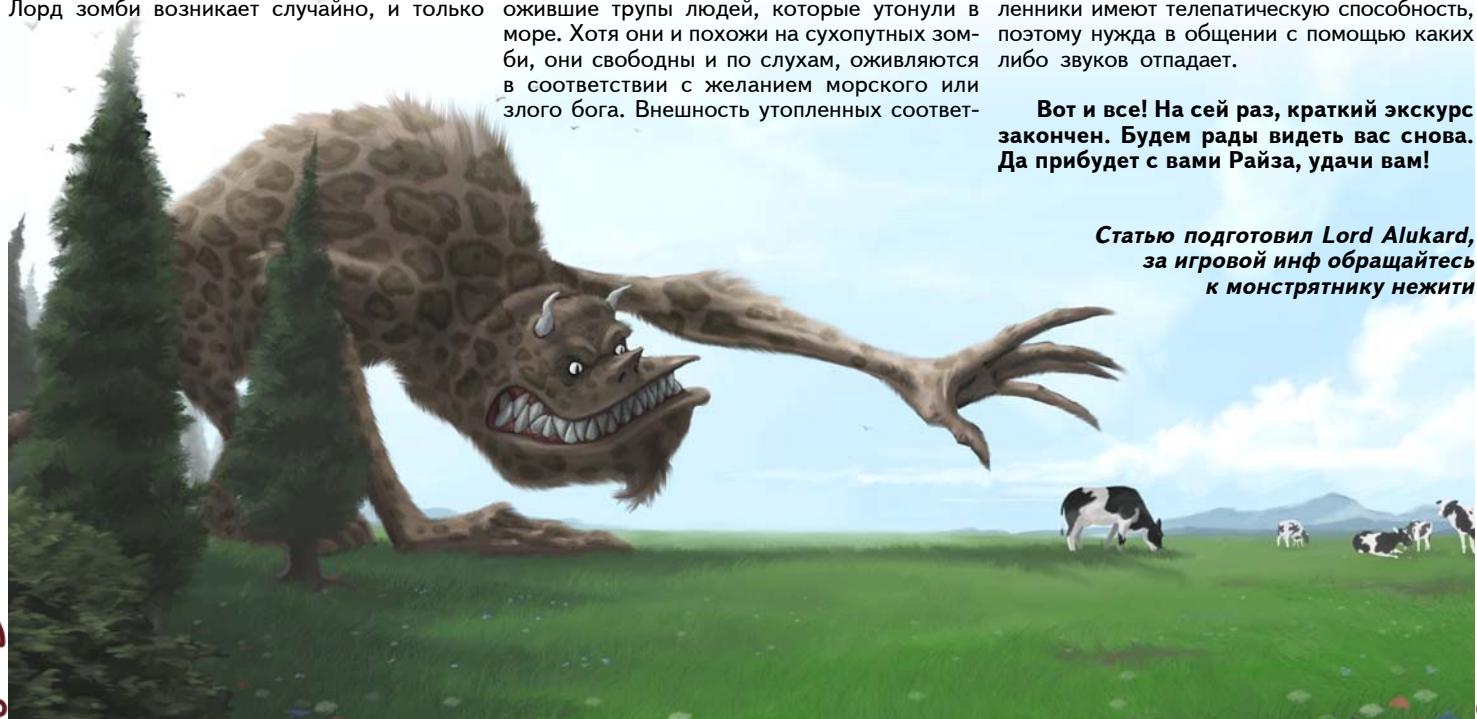
Так уж и быть, на последок расскажу об, как их называют в простонародье, утопах или морских зомбей. Морские зомби это ожившие трупы людей, которые утонули в море. Хотя они и похожи на сухопутных зомби, они свободны и по слухам, оживляются в соответствии с желанием морского или злого бога. Внешность утопленных соответ-

ствует их названию, они напоминают человеческие трупы, которые были под водой в течение некоторого времени; вздутая и изменившая цвет плоть, капающая грязной водой, пустые глазницы, язык, часто высывающийся между покерневшими губами

На земле, утопленники двигаются медленно, неуклюже, волочащей ноги походкой. Однако, в воде они могут плавать с пугающей до захлеба скоростью. Утопленники ненавидят живых и если увидят сразу нападают. Эти нападения часто показывают их удивительную хитрость (например, в заведении кораблей на камни и нападении на моряков, когда те пробуют спасти себя после крушения). Утопы пользуются преимуществом в скорости движений в воде, нападая на корабли, когда они находятся на якоре - залезая на борт судна и пробуя сталкивать моряков за борт, где они могут более легко иметь с ними дело. Обычно, при своих нападениях, утопы используют оружие моряков. Имея нечеловеческую силу, они носят сокрушающие удары. Затопленное состояние плоти морского зомби означает, что огненные нападения и огненная магия наносит вдвое меньше урона. Молния, электрические и холодные нападения причиняют в два раза больше повреждений. Утопленники иммунны, к заклинаниям сна, обаяния, иллюзиям и другим влияющим на разум заклинаниям. Так как они созданы прямой волей божества, они не могут быть изгнаны. Утопленники, как ни странно, коллективные существа и собираются в свободные стаи. Их единственное побуждение - ненависть к жизни. Они не имеют никакой потребности в еде, хотя и разрывают и жуют плоть их добычи (вероятно, это нужно только чтобы вселить ужас в жертвы). Под водой, утопленники всегда активны и часто их можно найти в затонувших кораблях, в которых они утонули. Они активны на поверхности только в течение ночи. Утопленники обычно отходят не больше, чем на 100 ярдов от воды. Однако, если ветер несет на побережье туман, они могут бродить внутри тумана, насколько он достигает. Когда туман отступает, или когда солнце собирается подняться, они должны возвратиться в воду. Самое интересное что утопленники имеют телепатическую способность, поэтому нужда в общении с помощью каких либо звуков отпадает.

Вот и все! На сей раз, краткий экскурс закончен. Будем рады видеть вас снова. Да прибудет с вами Райза, удачи вам!

Статью подготовил Lord Alukard, за игровой инф обращайтесь к монстрятнику нежити



С миру по нитке

И снова здравствуйте, дорогие читатели! Для начала, в качестве вступления, отмечу, что многие из вас (ну, а соответственно и из нас :)) совершают выезды на более крупные и зрелищные ролевые мероприятия, чем почтовик с экрана родного монитора или милая, уютная кабинетка. Обычно эти мероприятия полны всяких интересностей. Так почему же мы до сих пор о них ничего не слышим?! Давайте исправлять ситуацию! Рубрика «С миру по нитке» создана именно для того, чтобы все участники проекта могли прикинуть «а как у них», а вернее - как, где и зачем проходят турниры, фэсты, полёвки и прочее ролевое!

И начнём мы с ежегодного фестиваля Генуэзский шлем, проходящий в Крыму 6, 7, 12, 13, 14, 19, 20, 21 августа.

Есть такой замечательный полуостров - Крым. С точки зрения политики - небольшое эдакое яблочко раздора, с точки зрения экономики - золотой рудник туризма, а с точки зрения ролевых игр - кладезь замков, руин, кишащих ролевиками и реконструкторами. Наиболее частое их пристанище - город Судак. Сам по себе городишко маленький, не примечательный, но зато на окраине города, на скале над морем стоит... средневековая крепость! Именуется она Генуэзской крепостью или попросту Генуэй.

Это вам не просто развалины и каменюки, а прилично сохранившийся замок. Именно в нём каждый август проходят фестивали по реконструкции Средневековья. Даты этого действия практически неизменны, как и, впрочем, организатор. К августу месяцу специальны на Гену. съезжаются ролевики из Украины, России, Белоруссии, Румынии, Польши, Венгрии, Молдавии и тэпэ! Собственно, зрелище оправдывает все ожидания. Это я вам по собственному опыту говорю!

Что ж, расскажу немного подробнее и поинформативнее: Сама крепость очень даже впечатльная - более 40 га, организация фэста высокая (транспорт, звук, бейджи с фото, компьютерная, мастерская и склад на территории, видео, все проходит четко по расписанию, два врача на территории крепости с полной аптечкой и т.д.). На фэст приезжают более 500 участников (все они, самс собой предварительно посылают организаторам заявки), сроки торжеств - тоже гарантированы, организуются трансферы из Симферополя (а для первых 400 заявившихся - бесплатная дорога из Симферополя в Судак и обратно). Для любителей подраться в наличии имеются 4 массовых сражения-конкурса на каждом фестивале + достаточно представительный турнир в номинациях Меч, Щит-Меч, Двуручный меч, а также турнир на алебардах через барьер. Призы для победителей турниров тоже весьма неплохие - мечи с литьем и гравировкой и уйма

других сюрпризов :)

Кроме этого на фесте проходит самая большая в Украине ярмарка мастеров нашего, ролевого направления /доспехи, литье, глина, кожа, тесьма и т.д./.

Не обходится и без отдыха - между фестивальми - отдых 4 дня на берегу моря в палаточном городке.



Но это всё факты! Их вы сможете, при повышенном интересе, найти на сайте организатора - Паши Тура ()

Поскольку, на всём этом я присутствовала сама, расскажу вам как всё проходит «изнутри». Сразу сделаю пометку, что ехала я участницом, а не просто посмотреть :)

Дело началось утром :) Часам к семи всеми все участники и организаторы стали просыпаться и выползать из палаток, а часикам к девяти помятые люди в джинсах и футболках превратились в средневековых

рыцарей и дам (ну.. не знаю, в какую категорию индейцы относятся :) но они там тоже были!). В 10-00 состоялось торжественное открытие фестиваля - парад участников (то есть нас любимых :)), представление клубов реконструкторов и ролевиков и объявление начала бугурда. Бугурд - это массовое сражение, инсценировка взятия крепости. Но построено всё это не на принципе безмозглой мясорубки, а по сценарию! Есть добрый король, пара рыцарей, войско и четвёрка придворных дам (и я в из числе :)). Есть злые «дяди», которые выкрали весьма значимую Леди Диану. Её надо бы спасти :) Но вот незадача - враги напали на город и штурмуют крепость! Кто победит - решит сражение! Выглядит всё солидно - с поджогом крепости, стрельбой, грохотом, дымом, визгами, каскадёрами и тэпэ. Красиво со стороны :)

После всего этого, часов в 12-00 - начинают работу торговые точки, соревнования, турниры и аттракционы для зрителей. А на сцене в это время выступают танцовщицы (я как представитель :)), барды, шуты, каскадёры, коллективы реконструкции исторического танца - короче, ярко и эффектно! В этот раз прям поединок был - восточные танцовщицы против реконструкторов ирландского танца. Победил безупречный ирландский стэп! :) Барды тоже поконкуренчали :)

Ещё одним примечательным этапом был конкурс исторического костюма. Мужской, женский костюмы и доспех - вот три категории, по которым были разделены все участники. Ценился здесь не внешний вид, а историческая достоверность. Здесь-то уж судей было не провести - прям эксперты! Но зато костюмы - просто сказка!

Вечерком, часов в 19-00 - снова Бугурд. На этот раз месть проигравших в первом представлении. Обычно сюжет замешан на убийстве послов. Затем следует торжественное закрытие, награждение победителей... народные гуляния :) А также купание в море, которое буквально в нескольких метрах (это если по прямой - со скалы :)) от крепости! Вы когда-нибудь приходили в средневековом костюме на ночной чёрноморский пляж? Купались под луной под пение менестрелей? Нет?! Тогда живо исправляем положение! Неожалеете!

Всем до встрече в следующем году в августе на Генуэ!

Almagama
almagama@inbox.ru



Интервью с...

В этом номере нашей жертвой мы выбрали новое интересное лицо нашего проекта - Андрея Кухулина! Выбор не случаен - информация о художнике в тренинге дошла и до ушей редакции, поэтому сегодня вы познакомитесь не только с некоторыми графическими работами Андрея, но и с самим автором! Заранее отмечу, что добрую половину вопросов я не изобретала, а позаимствовала у интервьюеров-специалистов :) Им огромный респект! И так... встречаем - Андрей Кухулин!

Ред.: (здесь и далее - Редакция): Здравствуйте!

А.К.(здесь и далее - Андрей Кухулин): Здравствуй!

Ред.: Я увидела ваши рисунки и решила взять у вас интервью :) Можно, да?

А.К.: Давай попробуем. Никогда еще не давал интервью, - жутко интересно. Только уберите этот микрофон - он меня нервирует. :)

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

А.К.: А что такое Мин Акрон? Эй, спокойно - я пошутил. Привел меня в Мин Акрон старый, добрый Google. С ролевыми играми я знаком, к сожалению, лишь по их аналогам на РС. Но ведь, с живым человеком играть куда интереснее, и когда я это понял, то стал спрашивать и узнавать выискивая информацию на тему настольных РПГ. Тут-то я и столкнулся с одной проблемой. Дело в том, что НРПГ подразумевает наличие некоторых обязательных элементов, а именно: желания, свободного времени, места, аксессуаров и, что самое главное, единомышленников, которые разделяют с тобой то самое «желание». Среди моих знакомых таковых не оказалось. Нет, были конечно, но на полноценную игру не хватало (втроем дракона не завалишь). В клубах аля «Magic The Gathering» можно найти только аксессуары, а играют люди дома, за кружкой пива. И вот, буквально полгода назад, бороздя просторы всемирной паутины, я наткнулся на забавное сочетание букв - РВЕМ (Play By E-Male), копнул глубже и нашел ДСМ.

Ред.: Что Вас привлекает в проекте Дорога Сквозь Миры? Почему именно ДСМ? :)

А.К.: Почему ДСМ? Ну, не знаю даже. Спросил: «можно поиграть?», мне сказали: «можно», все просто. Никаких тебе, там,

конкурсных отборов...

Ред.: 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.

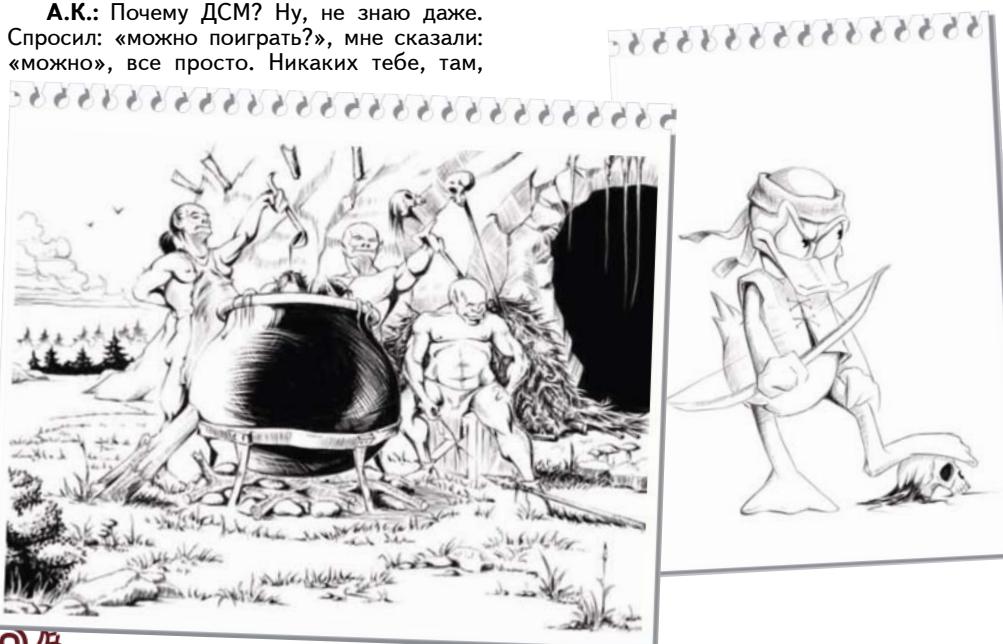
А.К.: Как я успел заметить, в такие игры может играть каждый. Но ты права - человеку с хорошей фантазией и писательским навыком играть на порядок интереснее. Стихи я не пишу - к сожалению, не поэт, а прозу пробовал. Помимо изобразительного искусства, мне интересна такая дисциплина, как литературоведение. Понимаешь, все сферы искусства, будь то: литература, изобразительное, музыка, архитектура, - неважно - имеют общие принципы и понятия, такие как композиция, идея, сюжет, деталь, акцент, тональность, и тд и тп. Поэтому, процесс создания, скажем, литературного произведения мало чем отличается от написания картины. Главное понимать механизм, а дальше все зависит от степени таланта.

Ред.: Расскажите о ваших хобби помимо ПБЭМ?

А.К.: Ну, мне не нравится слово «хобби», оно у меня ассоциируется с коллекционированием бабочек или марок. Скажем так: люблю рисовать и читать, интересуюсь литературой, древней культурой, мифологией и военной историей. Музыка, тоже, занимает не последнее место. Иногда балуюсь фотокамерой.

Ред.: Как давно вы рисуете? Где-то учились?

А.К.: Рисую, сколько себя помню, а учусь я до сих пор. Но если ты имела ввиду учебные заведения, то таковых я не посещал. Самоучка я.



Ред.: Существует суждение «Научить рисовать невозможно». Как вы к этому относитесь?

А.К.: Интересно, кто тебе сказал такую глупость? «Научить рисовать можно, даже, лошадь» - фраза не моя, но подходящая. Все, что для этого требуется - это желание и терпение. Вот, если ты захочешь стать «художником», тогда тебе понадобится капелька таланта. Был такой художник - Сезанн, и был у него друг - Эмиль Золя. И однажды, в период отчаяния молодого художника, друг подбодрил его следующей фразой: «В художника сочетаются два человека - ремесленник и поэт.

Если ремесленником может стать каждый, то поэтом нужно родиться. У тебя есть дар, осталось овладеть ремеслом.» Как видишь, рисование - не что иное, как ремесло и при огромном желании им можно овладеть, даже самому.

Ред.: Видите ли вы связь между процессом рисования и процессом игры в ПБЭМ?

А.К.: Процессом - нет, не вижу. Но все же, у РИСОВАНИЯ и у ИГРЫ есть нечто общее на мой взгляд, - это творческое начало.

Ред.: Как вы считаете, что все-таки интереснее: быть игроком или ведущим?

А.К.: Да мне же не с чем сравнивать, я и играю, всего-то, меньше дня игрового времени. И все-таки, я уверен, ведущим быть куда интереснее. Создавать нечто гораздо интереснее, чем этим пользоваться или любоваться.

Ред.: В чем для вас заключается интерес к игре в ПБЭМ?

А.К.: Я уже говорил - интернет облегчает поиск единомышленников. А в ПБЭМ игре, хоть она и растянута во времени и не имеет игровой атмосферы настольки, заявки игроков больше приобретают творческий характер.

Ред.: Что бы вы посоветовали начинающим игрокам?

А.К.: Посоветовать? Помилуйте, ведь, я сам начинающий.

Ред.: И, наконец, вопрос последний, традиционный: что бы вы хотели пожелать читателям Лаомикона?

А.К.: Пожалуй, творческого вдохновения.

Ред.: Спасибо!

Подготовила Альмагама

Менестрельник

Сегодня вашему вниманию (звукат фанфары) мы представляем новый и совершенно неповторимый, мега-популярный музыкальный проект Поллина Кастрюлькинса и Мерко Ланкина!

Сегодня вы станете свидетелями презентации фолк-проекта Chastooshka Kings -by Sony Music представленного в варианте аудио кассеты!

Сторона А(нечетные) - Поллин Кастрюлькинс

Сторона Б(четные) - Мерко Ланкин

И так, вы готовы получить заряд бодрости и хорошего настроения?! Тогда прошу!

1) В прошлой жизни был я дварром, И большой топор носил! А теперь поднять бутылку Мне едва хватает сил!

2) Мы знаем, могучий дравфийский народ В три смены работать с породой могёт! Но даже всю волю если собрать, Не сможет хотя бы один не копать!

3) Орки - те еще ребята, Я к ним в гости не пойду! Как завижу ихни рожи, То хорошего не жду!

4) Орки - это просто чудо: И здоровы, и сильны! Лучших тральщиков чем эти в целом мире не найти!

5) Люди - это Человеки, Звучит гордо (иногда)! Для вампиров - фляжки с кровью, Троллям - вкусная еда!

6) В человеке всё прекрасно, Тело, мысли и душа! Только это всё в проекте... А пока терпите, да!

6-а) В человеке всё прекрасно, Тело, мысли и душа! Только где его найти-то, Мы запарились, ища!

7) Был бы я, к примеру, эльфом, Был бы классный виртуоз! Мог бы соло на гармошке, А еще из лука - в нос!

8) Не хотел бы я стать эльфом, Хоть многим люб его удел! Эльф же - он скиминк, из наших, Тот, который повзросел. *грустно получилось, каюсь*

9) Полукровки - те же эльфы. Среди них есть и красавцы! Правда, я таких не видел, Все попрятались, мерзавцы!

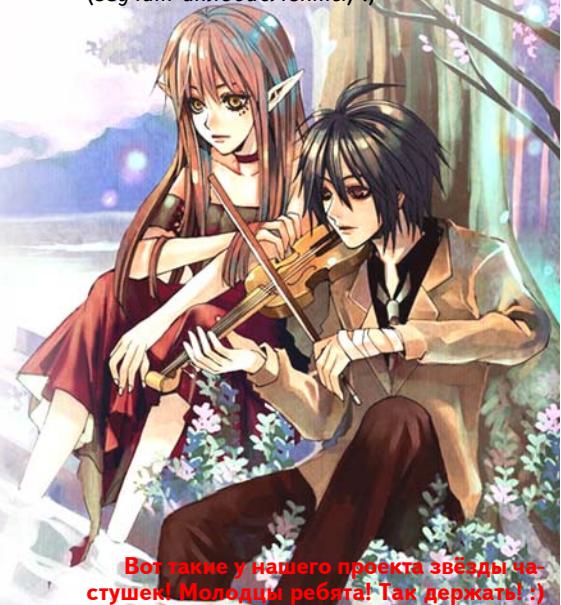
10) Предложил мне полукровка На фрегате прокатится... На меня акул ловили! Ну куда это годиться??!

11) Лучше всех, конечно, хоббит! Украшение здешних улиц! Ну и как вы догадались, Хоббит - это главный рулеэз!

12) Мы всегда в пути, в дороге Бодрый Мерко круглый Поллин, Знают все, и знает каждый, Этих славных молодцов!

12-а) Хоббит, как уже сказали, Эволюции венец. Если кто и не согласен, То он больше не жилем!

(звучат аплодисменты) :)



Вот такие у нашего проекта звёзды ча-
стушек! Молодцы ребята! Так держать! :)

Выводы по опросу среди населения касательно Лаомикона.

Население, как показал опрос, недоброживое. На анкету ответило восемь человек, в том числе автор опросника и два прямых участника проекта в проекте «Лаомикон».

Шесть человек из опрошенных пролистали все номера Лаомикона от корки до корки, один - два последних номера, и последний - вовсе не читал.

Не считая коротких комментариев, все сошлись, что журнал должен выходить пускай и не так часто, как хотелось бы, но чтобы регулярно. Один человек (который, кстати, и в руках Лаомикон не держал) заметил, что максимальный разрыв между номерами не должен превышать трех месяцев.

А теперь вкратце перескажем комментарии:

- частота и объем, но частота важнее;
- качество объема;
- регулярность, частота и интересность обеема;
- частота и периодика;
- лучше меньше, да лучше.

Помимо ролевых игр у «читателя» Лаомикона имеются следующие интересы:

- компьютерные игры;
- другие виды настольных игр;

- путешествия и туризм;
- кино;
- иностранные языки;
- книги;
- игра на гитаре, бардовская и инструментальная музыка;
- спорт;
- программирование;
- манга и аниме.

Среди опрошенных завелся «подхалим», который ответил незамысловато просто: «Главное то, о чем хочет прокричать редакция».

Со следующим вопросом (касательно выбора «рубрики или разношерстные статьи») ситуация куда сложнее, но в итоге все сводится к тому, что две крайности могут уживаются под одной крышей. Главное, не заморачиваться, потому как всем не угодишь.

Формат журнала предложили следующий:

- html с возможностью печати в виде брошюрок;
- html с обычным оформлением;
- doc;
- pdf;
- djvu;
- какой удобнее производителю (я такой формат не знаю).

Формат doc отпадает, как таковое, а вот голоса за pdf и html разделились поровну.

Но один человек высказал следующие преимущества формата pdf:

- защита данных по выбору;
- сжатие данных;
- универсальность (возможность чтения под любой операционной системой)
- качество печати;

Кроме того, народ сошелся на том, что графика имеет место быть, причем лучше (хотя бы в большинстве случаев) своя. Было мнение, что карандашные наброски в одной группе проекта (Альма, тебе привет!) лучше тех рисунков, которые в Лаомиконе сейчас. Также было упомянуто, что неплохо было бы втыкать «фотографии» с мест происшествия. Был намек, что в тренинге объявился неплохой художник.

И напоследок. Народ в большинстве своем желает видеть текст в две колонки, но с оговорками:

- большие статьи удобнее читать в одну колонку; все остальное - в две;
- желательно, чтобы на одной странице начиналась хотя бы пара статей;

PS: Статистика не приведена осознанно. Нечего тут считать, уж увольте.

PPS: Читатель, который, правда, Лаомикон еще не читал, заявил, что хотелось бы побольше юмора и карикатур, чтобы журнал ассоциировался с отдыхом.