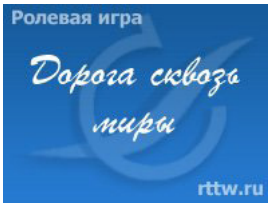
# Laomikon

# Немного о проекте




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

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

Наш проект основан на форумной игре по вселенной ДСМ, придуманной разработчиками проекта весной 2001 года. Любой желающий может принять участие в игре. Мы постараемся помочь вам прижиться и освоиться на сайте. Для новичков создан специальный раздел “Как играть?” (http://rttw.ru/rpg/), который постепенно пополняется ответами на различные вопросы, с которыми мы сталкиваемся. Все глобальные вопросы решают Администраторы проекта. Они следят за тем, чтобы мир был целостным для всех групп, которые по нему играют. Это, конечно, накладывает ограничения на фантазию Ведущих, но лишь в том случае, если они не умеют выходить из ситуаций, что случается довольно редко.

На нашем проекте есть неплохая база с описаниями мира. Сам сайт постепенно заполняется информацией (увы, у нас ее куда больше, чем времени, чтобы все привести в литературный красивый вид). Если вы что-то не можете отыскать – вы всегда можете уточнить об этом на форуме, у Администраторов лично или в чате. Вам обязательно помогут! Помимо текстов, есть базы карточек, которые при наличии времени владельца ресурса постепенно обновляются (например, на текущий момент производятся работы по интеграции базы карточек персонажей и групп с аккаунтами пользователей на форуме). Кроме этого у нас очень хороший форум, которым мы по праву гордимся. Форум полностью модернизирован под требования ролевой игры на нем. Есть множество полезных и просто приятных опций.

Например:
- мультиники (которые позволят вам писать за своих песронажей не разлогиниваясь);
- приватные части сообщений (которые позволят вам сообщать игрокам или Мастерам известную только им информацию);
- приватные темы (которые позволят вам создавать доступ к определенной теме лишь избранным);
- кубики (которые встроены прямо в сообщения и устроены таким образом, чтобы игроки не могли обманывать, перекидывая их);
- спойлеры (которые позволяют вам скрыть часть текста, чтобы он не мозолил глаза, например НРПГ-данные)
А так же еще много других опций.

Если у вас появятся идеи по улучшению форума – мы всегда вас выслушаем и попробуем реализовать идею, если это будет в наших силах или когда появится достаточно свободного времени.

Чем наш форум в какой-то мере отличается от себе подобных? Как нам кажется, самое большое отличие – это то, что в рамках одного мира (вселенной) можно играть по совершенно любым системам. Будь то словеска, D&D разных версий или GURPS и т.п. Мы подстраиваем системы под мир, а не наоборот. На текущий момент наиболее популярна на нашем форуме игра по ДСМ на основе систем D&D 3.5 и 4 Edition и GURPS 3 и 4 версий.

Помимо этого в рамках форума, наши игроки могут проводить игры и по другим проектам. Будь то «Мир тьмы», «Звездные войны» или просто чьи-то выдуманные миры. Если вы приживетесь на нашем ресурсе – обращайтесь и мы обязательно обсудим с вами возможность создания для вас подраздела или вашей игры в уже существующих «Других играх».

Материалы, приведенные в этой книге, были скомпонованы для наиболее простого и постепенного изучения ДСМ. Если у вас есть возможность распечатать книгу - сделайте это. Читать с бумаги всегда удобнее, чем с монитора.

**весенний выпуск #7: 2010 год**

# Содержание

Немного о проекте ..... 2
Содержание ..... 3
Вступительное слово ..... 4
Доска объявлений ..... 4
Калейдоскоп ..... 5
С места происшествия ..... 6
В гостях у бога ..... 9
ДыМоХод ..... 15
По следам приключений ..... 19
Интервью с... Мэтримом ..... 38
Уголок менестреля ..... 43
Вымысел или Реальность? ..... 44
А знаете ли вы, что.... ..... 48

# Вступительное слово

АГА! Не ждали?... Что, ждали?... Правда-правда?

Ну тогда получите!

Перед вами новый номер нашего журнала Лаомикон.

Мы не будем рассказывать вам, дорогие читатели, как долго его не было, и как тяжело он нам дался. В конце концов это ведь неважно, правда? Главное, что вы сейчас смотрите на него.

Мы обновили журнал и постарались сделать его как можно более интересным для вас, наши читатели. Существовавшие разделы пересмотрены, появилось много нового. Ничего удивительного - за два года жизнь нашего проекта сильно изменилась, и мы тоже стремимся меняться.

Надеемся, вам понравятся наши новые рубрики Калейдоскоп миров и В гостях у бога, а также новый облик старых - С места происшествия, По следам приключений и ДыМоХод. Присоединяйтесь к нам в рубриках Знаете ли вы... и Уголок менестреля!

И вообще, пишите нам чаще! Мы будем очень рады!

# Доска объявлений

**И СНОВА О ЧАТЕ**

В прошлом, 6, номере, мы рассказывали вам, что у нас появился чат. Помните? Не помните? Ну ладно. Того чата все равно больше нет. Но не нужно огорчаться по этому поводу! У нас теперь есть новый чат!

В нем часто бывают главные администраторы нашего проекта, многие Мастера и Игроки. Заходите к нам. В чате можно как отдохнуть после тяжелого трудового дня, пообщавшись на отвлеченные темы, так и обсудить с Мастером серьезные вопросы по правилам выбранной вами системы. Присоединяйтесь!

http://rttw.ru/forum/index.php?automodule=elfchat

**ШКОЛА МАСТЕРОВ**

Если вы еще не в курсе, на нашем проекте существует Школа Мастеров, в которой каждый Игрок может стать Мастером.

Наша школа сильно изменилась. Существенно увеличилось количество предлагаемых для обучения систем; учиться стало гораздо интереснее.

Если вам всегда было интересно, каково оно - вести партию, то приходите в нашу школу, мы обязательно научим вас всему, что умеем сами!

# Калейдоскоп

Цифры… Вы хотите видеть цифры? Хорошо, если вам так удобнее, мы можем и в цифрах.

Итак, за прошедшие три месяца (с 13 ноября и по 11 февраля) на нашем проекте было создано 118 новых тем и написано 7611 постов.

У нас зарегистрировались 76 человек. Из них 26 – игровые персонажи.

**Появились три новых Мастера:**

• **NSM** выпустился из Школы Мастеров и дал начало партии «Древо познания»

• **Mara** начала игру по Джордану в партии «Нити узора» (Другие игры, Колесо времени)

• **Srez** стартовал партию «Эпигоны» (Другие игры, Scion)

Кроме того, у **Ash'a** идут бои в новой партии «Единство» (Другие игры, Покров), а у **Стрелка** родилась и тут же, к сожалению, расформировалась партия «В Сгоедаре все спокойно».

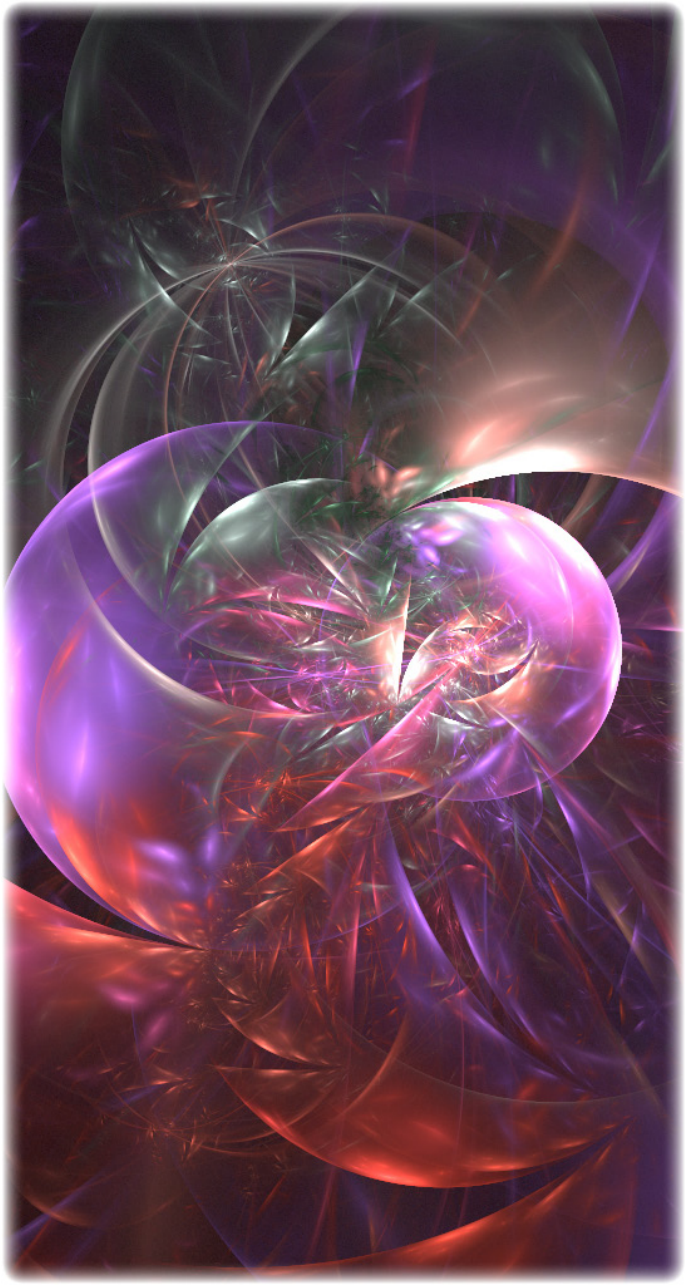
В настоящее время на проекте 30 активных партий по ДСМ и 7 - по Другим играм.

**А вот самые просматриваемые форумы нашего проекта:**

• **1 место: Конкурсы и соревнования** – 7990 просмотров.
И в этом нет ничего удивительного, дорогие читатели! Ведь в честь Нового Года у нас прошел целый ряд конкурсов: на лучшего Мастера, серия «Самый-самый … ДМ», а также каскад опросов на лучшего персонажа 2009 года. В ежегоднике мы обязательно назовем вам победителей этих соревнований!

• **2 место: Доска объявлений** – 7362 просмотров.
Здесь новые игроки ищут себе мастеров, а старые – новые партии. Здесь Мастера ищут тех, кто будет играть в их партиях. Здесь все находят друг друга!

• **3 место: Школа Мастеров** – 4650 просмотров.
Несмотря на то, что в нашей школе всего 6 учеников, за их успехами, затаив дыхание, следит половина игроков форума. Почему? Ну как же! Новые мастера – это новые партии, а то и новые интересные миры!



• **4 место: Беседка** – 4635 просмотров.
Здесь можно поболтать на отвлеченные темы. Здесь отвечают всегда и всем, поэтому сюда заглядывают, если нет ходов в партии. Присоединяйтесь!

• **5 место: НРПГ-темы групп** – 3580 просмотров.
Этот форум как нельзя более точно показывает пульс нашего проекта. Сразу видно, какие группы играют активно, а какие подвисли. Добро пожаловать!

# С места происшествия

## ВЫГОДНАЯ ПАРТИЯ

После столь фантастического и неожиданного появления на балу в честь помолвки принца Ольехо, герцог Амилейн тут же взял в оборот приехавшую из-за границы графиню Гильиандин, единственную утерянную наследницу Изумрудной долины Брунгилтрона. Поговаривают, что прожившая среди простолюдин графиня стала лакомым кусочком для безземельного Начальника Тайного Сыска и он тут же решил взять ее к себе под крылышко. Светские львицы рвут и мечут по этому поводу, ведь каждая из них желает увести Илонила Амилейн под венец любой ценой!

## ГОНКА НА СЛАВУ

Игры городов - великое событие, которое свершается раз в десять лет. Великое событие, которое позволяет изрядно почистить ряды Изгоев, сократив число преступников в сотни раз. Но на этот раз Игра скрывает большую интригу, связанную со славным прошлым Глоны. Говорят, что был найден механизм Живого города, чьи разработки исчезли во время последней всемирной катастрофы. И в эту игру ввязались все крупные корпорации. Прикрываясь Игрой, они отправили своих людей на поиски заветного кейса, но на их пути совершенно случайно встало сборище Изгоев, что оказались чуть умнее, чем надлежало.

lucaspcampos.blogspot.com

## ВНИМАНИЕ

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

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

## РАСКАЧАЕМ ЭТОТ МИР

И снова мир оказался на грани гибели. Сколько раз это случается на дню? Но в этом случае отголоски прошлого дают о себе знать. Ходят слухи, что некий хранитель некоего тайного и очень опасного артефакта собрал добровольцев, которые не очень-то уж и горели желанием быть этими самыми добровольцами, чтобы спасти снова мир. В прошлый раз спасение привело к гибели целой нации, которая образовала огромную и величественную Империю Меднолицых. Что случится на этот раз? Нам пока не известно. Свидетели лишь сообщили, что отряд застрял в забытых горных коридорах, где поселился несколько веков, а то и тысячелетий назад странный народ руманов. К сожалению, наш репортер не успел рассказать об этой расе, так как его сделали каким-то кта'да'тала и после чего связь с ним прервалась. Почтим минутой молчания нашего соотечественника....

## ЗАЧЕМ ЛЮДЯМ ПАМЯТЬ?

До нас дошли вопиющие слухи о том, что в Солэе стирают память тем, кто случайно и незаконно пересек границы государства. Поговаривают, что бедолаг отлавливают и запирают в тайных подземельях Инквизиции, а спустя сутки оттуда выходит новый человек, с новой жизнью и искренней верой в Дэйнара. Нашему корреспонденту не уда-

лось узнать так ли это на самом деле. Мы вообще потеряли нашего корреспондента и никак не можем с ним связаться!

## НАЙТИ И ОБЕЗВРЕДИТЬ

Не самые достоверные источники сообщают, что после того, как король Дэнвил созвал к себе на поклон всех баронов, на тех, кто отказался явиться, была объявлена негласная охота. И первым в списке на принудительную доставку на ковер к Его Величеству является барон Анабад, что в тайне лелеет планы отсоединиться от Лаома и сплотить вокруг себя Орочий удел. Наши секретные источники сообщают, что на поимку барона было отправлено несколько отрядов, но все они провалились с треском, однако, совсем недавно произошла утечка о том, что из тюрьмы барона удалось сбежать нескольким агентам тайного сыска, которые, похоже, на время залегли на дно Низин столицы Анабада Илианджак. К сожалению, это вся информация, что мы можем вам сообщить по этому вопросу. Остальные заметки были изъяты из редакции Лаомикона представителями Тайного сыска.

## ПОЗОВОИ МЕНЯ С СОБОЙ

Раз в сто лет на Мин Акроне начинают твориться странные дела... Да ладно? Кого это удивляет то! Так вот, нам стало известно, что совсем недавно в очередной раз по Мин Акрону, а если быть точнее, в окрестностях материка Собы и по нему повсеместно, прокатились отголоски некоего Зова. Что это за Зов? Наш корреспондент пока что не успел разузнать, но уже известно, что он собрал под своим знаменем довольно разнохарактерных личностей, глядя на которых, мы, честно говоря, не надеемся на успех и боимся, что фиаско может вылиться в нечто похуже, чем просто стирание с лица земли половины материка...

## ТЯЖЕЛЫЕ БУДНИ

Что может быть проще жизни стража? Правильно - жизнь ленивого стража! Но эта история не про них. Жизнь стража Урганзартыка не может быть простой. А все потому, что город охватил мятеж, который длится вот уже несколько месяцев. Король поставил ультиматум новоиспеченному барону Мудэна - или он все приводит в порядок или он больше не барон земель. И само собой барон лезет из кожи вон, чтобы наладить все своими силами, но сил у него пока что не много и та, что есть - всего лишь городская стража, которая на время тяжелой ситуации переквалифицировалась в отряды специального назначения. Говорят, что одному из таких отрядов удалось взять под стражу одного из гильдмастеров, но вот кого - мы пока что не успели выяснить.

## КУДА МЫ ПОПАЛИ?!

Вы любите ходить по Мирам? Да? А вот они както не очень. Но жизнь заставила. А все потому, что просыпаться в морге не очень приятно, как и бежать потом из него в одних сорочках, спасаясь от свихнувшихся жрецов Арельны. И единственное спасение - это незнакомка, которая дает много денег только лишь за то, чтобы ее доставили за три девять миров подальше отсюда. Оставшиеся в живых неохотно сообщают, что путешествие оказалось скорее культурным шоком: «Домиры Мин Акрона!! Здесь все не так как у нас!!!! Здесь все намного хуже!!!» - это послание нас просили разместить шрифтом побольше и поярче.

Сейчас вынужденные беглецы пытаются отыскать свою работодательницу, которую похитило нечто во время начавшейся войны в стране Агхут. Пожелаем им удачи!

## КРЫЛАТЫЕ СОЮЗНИКИ

Прекрасные и таинственные земли Рааха притягивают к себе не мало искателей приключенцев. Не редко они попадают туда по воле богатых торговцев. К нам дошли обрывочные сведения о том, что еще одна экспедиция отправилась покорять не преступные леса этого дивного материка в надежде отыскать редкие породы дерева и животных. Сведения вполне можно было бы считать правдивыми, если бы не россказни о том, что на борту одного из кораблей якобы плыл ангел и минотавр. Они дружно горланили непристойные песни и целовались... хм, нас же читают дети? Тогда... обнимались как лучшие друзья!

**ТЕНЬ - ЭТО ВАМ НЕ ТУТ**

Отряд Инквизиции, охотясь на черных магов, сам стал объектом охоты. Инквизиторов заманили в хитроумную ловушку, которую они, не придумав ничего лучшего, попытались взломать. Ха! Разумеется, такой вариант был предусмотрен, и их немедленно закинуло в Тень. На этом веселье не закончилось: Инквизиторам была предложена игра «Убей духа» на вылет. В том смысле, что после исчезновения духа куда-то выкидывало и одного из отряда. Наблюдать за этим сражением было поистине забавно!

# В гостях у бога Фиралай – Хозяйка Зимы

*В меховую шубу одетая дева,*
*Зимою бесшумно ступает по снегу.*
*Ледовою коркой покроет все древа.*
*В метель погребет в дороге телегу.*

*Холодное сердце не бьется в груди.*
*В глазах пустота, словно вымер весь мир.*
*Увидишь Её и тотчас замри.*
*Почтенье воздай сей богине домир.*

*Безмолвно обнимет скитальца в пути.*
*К губам припадёт, в дар отдаст поцелуй.*
*И вместо тепла, ледяная лишь боль.*
*Холодное сердце не бьется в груди…*

*© Крион*

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

«…культ Фиралай. Сильные духом и телом, служители Фиралай могут перенести многие тяготы и бремя жизни. Об их усердии и настойчивости слагают легенды, но жажда мести и не желание мириться с тем, что суждено, вызывает у нас не понимание и отторжение. Желание окутать льдами все миры понятно, ибо холод комфортен для Фиралай, но Снежная Королева не хочет понять, что ее деятельность губительна для большинства Иных миров. Она считает, что выжить должны лишь самые стойкие. Здесь наши пути и взаимопонимание расходятся. Никто не вправе решать, кто должен жить, а кто - нет. Это дано лишь нашему Лорду Жизни и его противоположности - Великому Жнецу.»

**Сферы влияния**

Основными сферами влияния являются Зима, Холод, Выносливость.

**Другие имена богини**

Служители культа любят называть свою покровительницу Мать Холода, в то время как остальные величают её по имени или просто Снежной Королевой. Последователи Скеты предпочитают называть иронично хозяйку снегов Снежинкой или Льдинкой.

**Ценности богини, жрецов и последователей**

Фиралай истинно-нейтральная богиня. Большинство ее поступков зиждутся на устоявшихся догмах и моральных рамках, но немало решений она принимает совершенно спонтанно, подчиняясь своим внутренним страстям и желаниям, либо, наоборот, опираясь на столь жесткие рамки, о которых даже Петрайден не помыслил бы.

Мать Холода учит жить по своему собственному моральному кодексу, который отрицает грань между добром и злом. Нет черного и белого – есть лишь разные оттенки серого. Ее учение пропитано холодом и отречением. Отречением от всего ради закалки духа и тела.

Ледяным пламенем в сердце Фиралай живет обида и ненависть к другим богам, которые отреклись от нее, посчитав не слишком гуманной. С тех пор Мать Холода живет лишь единой целью – заковать миры вечными льдами и ее последователи всячески пытаются воплотить в жизнь мечту своей госпожи совершенно любыми способами. И лишь одно объединяет всех их – это понимание того, что не существует грани между Добром и Злом и никогда не будет.

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

Фиралай покровительствует тем, кто, не страшась замерзнуть, путешествует по заснеженным землям. Те, кто живет, отрёкшись от всякого тепла, в вечных льдах и серебристом снеге, непременно снищут её благосклонности и благословения. Каждый, кто в сильную метель, не осквернит её имя, а выкажет уважение и благодарность за испытание – непременно останется жив. Любой заклинатель, использующий силу холода, не остается без внимания Снежной королевы. А те, кто целиком отдадут себя в руки богини, обретут поистине невероятную силу и власть над стихией.

Фиралай поклоняются путешественники перед долгой дорогой в горы или в холодную, снежную

погоду. В тяжёлые зимние дни о ней вспоминают и простые крестьяне. Они возносят ей молитвы, прося смилостивиться и не дать замёрзнуть в собственных домах, где даже огонь не способен разогнать холод. Немало воинов из земель, где лежат вечные снега, отдают предпочтение Фиралай, а не Дэйоненне, считая, что лишь благодаря её закалке и учениям, они стали столь крепкими и выносливыми.

**Символ богини**

Ледяная слезинка, сверкающая всеми гранями сапфира довольно часто выполняется на фоне белого треугольника. Не редко паломники и те, кто желает привлечь внимание Снежной Королевы, на лбу рисуют синий треугольник, тем самым признавая свою покорность и смиренность перед Хозяйкой Снегов.

**Священный предмет, животное или растение**

Многие путешественники и жрецы Фиралай, которые клялись, что видели саму Мать Холода, описывали рядом с ней огромного снежного волка. Этот зверь воистину является воплощением беспощадного холода и выносливости. Всю свою жизнь они проводят в землях с вечными снегами или на заснеженных горных вершинах. Поговаривают, что старейшие из снежных волков достигают размера быка и владеют частицей силы самой Фиралай, которой она наделяет их в знак вечной преданности ей.

**Священные цвета**

Жрецы Снежной Королевы предпочитают носить одежды светло-синего и белого цветов. При этом верхняя и нижняя часть одежды обязательно должна быть одного цвета. Нередко, особо фанатичные её последователи и жрецы, даже выкрашивают свои волосы в синий или белый цвета. А в варварских племенах, проживающих в землях вечного холода, в дань уважения к богине, мужчины и женщины, достигшие совершеннолетия, покрывают свои тела синими татуировками.

**Священное оружие**

Священным оружием Фиралай является кинжал с широким лезвием, отдалёно напоминающий сломанный пополам меч. Каждый жрец или жрица всегда носят с собой такой кинжал, в дополнение к любому другому оружию. Часто на широкое лезвие наносятся молитвы и стихи из священных писаний. Бывают случаи, когда на кинжале тайнописью, именуемой ледяным алфавитом, нанесены неизведанные пути к обителям Снежной Королевы. Сакральные кинжалы обязательно располагаются горизонтально в ножнах, сзади на поясе. Причём кинжал должен находиться поверх одежды, тем самым указывая на принадлежность их хозяина к культу Фиралай.

**Символ последователей**

Символ последователей Матери Холода совпадает с символом жрецов. Разница заключается лишь в размерах – у жрецов он больше и они располагают его в огромных количествах по всей одежде, в виде ее элементов, как то запонки, пуговицы, накладки и т.п. У последователей символ обычно сделан из стекла или дерева и размерами не превышает одной фаланги пальца. Не редко символ Фиралай модно встретить на фасадах домов, как её последователей, так и обычных жителей. И если первые этим указывают на свою верность богине, то вторые задабривают Снежную Королеву, желая уберечь себя от холодной зимы.

**Символ жрецов**

Символы жрецов сделаны из чистейшего горного хрусталя или сапфира. Причём слезинка из сапфира встречается, как правило, у главенствующих жрецов. Нередко ледяную слезу помещают в серебряную огранку и носят на шее как медальон. Многие жрецы любят закреплять символ Фиралай на воротнике, чтобы каждый мог видеть, кому они поклоняются. Реже слезинку располагают как запонку на рукавах или на заколке для волос.

**Время для молитв богине**

Большинство молитв Матери Холода возносят в вечерние сумерки, но службы в ее редких храмах проходят в любое время суток. Зимой и в дни свирепствующих метелей в храмах ведется круглосуточная служба с песнопениями и прославлениями Фиралай. Ни один ее жрец не выйдет в метель, не прочитав молитву, восхваляющую Снежную Королеву.

**Обязанности жрецов**

Все жрецы Фиралай являются ярким примером выносливости тела и силы духа. Из них выходят идеальные воины, прекрасные первопроходцы и первооткрыватели. Пользуясь своим даром, который они получают от богини, и, нанимаясь на суровые работы в особо тяжелом климате, жрецы Фиралай разносят веру во все уголки миров. Ведь чем больше о ней знают, тем сильнее она становится, а значит тем ближе исполнение ее заветной мечты – признание Высшими богами ее нужности и полезности.

В основные обязанности жрецов Фиралай входит тренировка тела. Практически все ее почитатели, посвятившие служению Матери Холода всю свою жизнь, отличаются хорошим и крепким телосложением. Даже для самого дряхлого старика не составит труда нагишом пробежать, порой, десятки километров в лютую метель и даже не упасть от усталости.

Немало жрецов, называющих себя Сапфировые клинки, занимаются тем, что приводят в жизнь мечту Фиралай. Желая стать более сильной, Снежная Королева хочет уничтожить коварного Илодара и, завладев его силой, сравниться с Высшими богами. Именно поэтому Сапфировые клинки, бродят по мирам, выискивая жрецов бога войны и уничтожая их, если им это под силу, и если они на это способны. Ну, или чаще всего просто нарушая их планы, стараясь восстановить мир и заставить обе стороны подписать мирное соглашение.

**Обязанности последователей**

Раз в год почитатели Фиралай обязаны воздать молитвы Снежной Королеве в горном храме. Целый год к заснеженным вершинам, на которых усыпанные снегом возвышаются статуи Матери Холода, тянутся вереницы паломников. Часто без еды и питья, предпочитая употреблять лишь снег и лёд, они поднимаются к горным обителям их покровительницы. Многие, чтобы доказать твердость своей веры и непоколебимость духа, идут нагими по ледяными склонами. Довольно часто по этим причинам жрецы находят возле ворот храмов замерзшие тела. Их хоронят с почестями, считая, что не смотря на слабость тела, их души оказались достаточно сильными, чтобы не повернуть назад и не убояться уготованной участи.

**Жертвоприношения**

Жертвоприношения Фиралай разнятся в зависимости от достатка того, кто их преподносит. Так крестьяне, живущие в сельской местности, на зиму оставляют несобранным урожай с нескольких грядок, а городские жители оставляют у порога своего дома или на подоконнике фрукты и овощи. Говорят, что если этого не сделать, то зима выдастся для семьи тяжелой, холодной и болезненной.

Путешественники и многие торговцы, которым удалось не замерзнуть в сильную метель, приносят в храмы часть своего товара, или же деньги, чтобы отблагодарить Фиралай за милость, которую она проявила к ним.

Воинственные и странствующие жрецы известны тем, что преподносят своей Матери сорванные с убитых ими жрецов Илодара священные символы.

Самые же фанатичные последователи предпринимают попытки основания новых храмов. Целыми семьями они срываются с места и идут к далёким снежным горам, чтобы заложить там дом новый для Снежной Королевы. Не все из них выживают в обдуваемых всеми ветрами горах. Но те, кто смогут осуществить свой замысел, открывают в своей душе много неизведанных способностей и сил, которые приближают их к Матери Холода еще на шаг.

**Наказания**

Фиралай наказывает тех, кто смеется над ней холодными ночами, считая, что она не властна над ними. И от этого шутники часто болеют и не редко умирают от хворобы. Тех же, кто открыто наносит ущерб её храмам, может ожидать смерть во время метели по дороге домой, неизлечимая простуда или мерзлый урожай.

Снежная Королева ненавидит воровство и наказывает любого жреца, который это совершит кражу. Говорят, что не редко юные послушники в отдаленных храмах не просыпаются поутру, так как их сердца заледенели от гнева Фиралай. Пьянство и беспробудное увеселение злят Мать Холода ничуть не меньше, и увлеченный за этим занятием жрец может поплатится своими силами, а не редко и самой жизнью.

За стенами храмов, да и в самих храмах тоже, говорят, что Снежная Королева не редко приковывает неверных ледяными цепями к заснеженным горным вершинам. Лишь немногие переживают подобное и находят прощение в ее холодном сердце.

**Храмы и часовни**

Храмы Фиралай обычно возводят в заснеженных горах или там, где лежат вечные снега. Некоторые последователи возводят храмы в тех местах, где никто не отважится жить или даже переночевать. Часовни или просто алтари можно найти повсеместно в горах или там где, когда-то прошел жрец Матери Холода.

Отличительной особенностью всех храмов Фиралай является обязательное наличие статуи богини перед храмом. И чем больше храм - тем огромнее статуя. Не один паломник был поражен величественными статуями Матери Холода, с горных вершин взирающими вниз.

В самих храмах лишь в нескольких местах разре-

шено разжигать огонь. Их называют «Нечистыми местами», тем самым указывая, что огонь есть противоположность холоду и самой Фиралай. Изнутри храмы немногим меньше чем снаружи усыпаны снегами. Покрытые льдами и длинными сосульками они радуют взор любого последователя Снежной Королевы.

**Отношение с другими богами**

Фиралай ненавидит всех Высших Богов за то, что они считают ее слабой, коварной и слишком жестокой по отношению к миру и своим последователям. Противницей Матери Холода является Скета, которая распространяет по мирам пустынную жару. Но в чем-то эти две женщины похожи – обе они заставляют домиров выживать в экстремальных условиях.

Обиженная на всех богов, Фиралай в тайне мечтает убить одного из них и забрать его силу, но понимая, что ей это не под силу, Снежная Королева обратила свой взор на подлого и коварного Илодара, чья природная сущность претит взглядам Матери Холода, а его сила влечет и заставляет желать его низвержения. Все свое свободное время богиня посвящает коварным планам по уничтожению бога войны с целью заковать его в вечные льды и забрать всю его силу.

**Описание наиболее часто встречаемых аватаров богини**

Фиралай имеет много обликов. Чаще всего она являться как белая волчица, седовласая эльврина, сереброволасая угасающая, ледяной ангел. К каждому из своих жрецов она приходит в образе наиболее близкому его желаниям.

Самый распространенный среди простых смертных образ – это образ Снежной Королевы – женщины в белых с голубым одеждах. Ее лицо бледно как лед, а волосы черны как вороново крыло. Её прикосновение может пронзить ледяным холодом, но может и согреть, как прикосновение простого домира. Увидеть Фиралай можно зимой, когда температура воздуха ниже нуля. При этом обычно она является в метель, а когда ходит по снегу, то не оставляет следов на снегу. Говорят, что если Фиралай прикоснется к огню или раскаленному предмету, она может растаять как лед. Правда ли это – никто не знает.

**Описание культа божества**

Культ Фиралай относится к малоизученным и слабо распространенным культам. Это связано с тем, что сфера влияния богини настолько узконаправленная, что о ней вспоминают лишь зимой или там, где всегда царит зима, а таких мест во всем Вымысле не так уж и много.

В некоторых странах не редко встречаются домиры, считающие, что выносливость является обязательной составляющей любого мужчины, а, порой, даже и женщины. И дабы доказать свою выносливость души и тела, мужчины и женщины отправляются сами в храмы Фиралай на обучение или даже отдают туда своих детей. Приблизительно половина таких учеников возвращается домой, закаленные телом и духом, еще четверть становится жрецами или ярыми последователями и отправляются в путь нести веру о Матери Холода. Остальные же погибают, не перенося испытаний, выпавших на их участь.

**Оледеневшие до основания**

Представители этой ветви занимают главенствующую роль в жизни всего культа. Оледеневшие жрецы всю свою жизнь проводят в храмах. В их обязанности входит проведение молебнов и песнопений, а так же поддержание храмов в хорошем состоянии и обучении прихожан и послушников закалке и выносливости жизни в суровых условиях.

**Сапфировые Клинки**

Не малую долю представляют жрецы Фиралай, которые посвятили свою жизнь исполнению ее заветной мечты – уничтожению Илодара. Но будучи простыми смертными, все, что они могут – это находить жрецов бога войны и уничтожать их, а так же нарушать их коварные планы по разжиганию конфликтов и войн. «Чем меньше у Илодара последователей – тем он слабее» - этому принципу следуют Сапфировые клинки – единственная ветвь культа, которой разрешено скрывать свою принадлежность к культу, а так же самая воинственная.

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

1. Cold – обязательный для взятия
2. Water
3. Protection
4. Strenght

# ДыМоХод
# Учимся быть Мастером. Урок 1. Термины ФРПГ

Высокие двери медленно и величественно распахиваются перед очередным посетителем Школы Мастеров. Если перешагнуть порог, внутри его встречает Доска Почета. Над ней золотыми буквами выведен девиз Школы:

*"Вождение и игра - это обоюдное согласие делать интересно друг другу"*

Посетитель присматривается. Ему интересно все, что происходит в этих стенах, ведь он наверняка уже много слышал об этом волшебном месте, где игрок становится мастером.

И что же он видит?

**Дорогие посетители!**

Мы предлагаем вам научиться вождению по одной из следующих систем:

1. Словеска
2. D&D 2-4
3. GURPS 3-4

Всего в нашей школе учились 18 домиров. Из них 7 были отчислены за неуспеваемость! Еще 6 учатся в настоящее время. А вот и наши выпускники, их всего 5, но каждый из них может с гордостью сказать: "Я учился в Школе Мастеров".

Хотите ли вы присоединиться к нам? Тогда пройдите в аудиторию 25 и заполните анкету.

Добро пожаловать!

Посетитель немного смущен, ведь он еще не уверен в своем желании стать Учеником, но все же проходит в указанное помещение. Анкета невелика. Ответив на ее вопросы, посетитель - хотя нет, уже Ученик - проходит дальше.

Идя по широким и длинным коридорам, в поисках нужной комнаты, он слышит эхо своих, казалось бы тихих, шагов. Это заставляет его слегка волноваться. И вот, наконец, распахивается дверь. Огромная аудитория со множеством парт, убегающих вверх и большими витражными окнами, за которыми раскинулся прекрасный зеленый сад и виднелись своды куполов, совершенно пуста. За лекторским столом, расположенным перед огромной черной доской, сидит гном. Большой нос, на-

стоящая гордость всех представителей этой расы, кустистые брови и как и положено - разноцветные глаза. На гноме лекторская мантия - черная с белыми оторочками.

- Добрый день, молодой домир, - нарушает паузу гном. - Зовите меня профессор Шоби Бобенс. Сегодня мы с Вами обсудим базовые термины. Казалось бы, чего проще, верно? И все же, за все время, что я преподаю этот предмет, еще ни один - ни один! - профессор наставительно поднимает вверх палец - домир не дал верно все определения. А ведь это очень важно. ДМ и игрок должны понимать друг друга.

Шоби Бобенс разворачивает большую доску к Ученику и начинает водить по ней указкой. На доске проявляются слова, гном вслух диктует определения:

**ролевая игра (РПГ, rpg)** - разновидность игр, хорошо знакомая детям, игра, в которой игрок примеряет на себя определенную роль - например, прекрасной принцессы или отважного джедая (за подробностями отсылаю Вас на http://rttw.ru/aboutrpg/).

**dice (дайс)** - кубик

**нрпг (nrpg, оффтоп)** - в переводе означает non roleplaying game. Этот термин появился дл того, чтобы отделять игровую чать от не игровой. В игре в реальной жизни довольно часто используют слово оффтоп (offtopic), которое в своем оригинале означает то, что за пределами топика или темы. Видимо, офтоп произносить куда более проще чем нрпг.

**pc (пс, char, чар, перс)** - от англ play character (игровой персонаж), или персонаж, управляемый игроком.

**нпс** - соотвественно, неигровой персонаж, персонаж, управляемый мастером.

**skip (скип)** - это некая прокрутка “фильма” вперед в ускоренном режиме, когда мастер без участия игроков рассказывает, что прошло за прокрученный период. Бывают случаи, когда таким образом пропускают не только мирные и спокойные времена, но даже и сражения, что конечно не очень хорошо, но иногда лучше начать сюжет с чистого листа, если он вошел в тупик, чем долго топтаться на месте.

**чаршит (карточка)** - от англ. character sheet, лист персонажа, в котором указаны его характеристики и умения.

**квента** - легенда, предыстория персонажа до начала приключений - где родился и рос, как получил свои знания и умения, что сформировало его характер и подтолкнуло к приключению. Придумано это слово было Дж.Р.Р. Толкином. Одно из его произведений носит название «Кве́нта Сильмари́ллион», что с квеньи (эльфийского языка, придуманного Толкином) означает Истории (квэнтале = История). Квента и концепт - это очень важные понятия с которыми вам как Мастеру прийдется иметь дело повсеместно. Потому что, молодой домир, не только игровые персонажи имеют и то и другое, но и ваши нпс так же! И если вы поймете это, то придуманный вами образ мира для игроков уже наполнится наполовину красками.

**отыгрыш** - это отыгрывание выбранной игроком для его персонажа определенной роли. Если добрый персонаж вдруг решает присоединиться к безпричинному насилию - это нарушение отыгрыша. Очень часто нарушение отыгрыша граничит с манчкинством. Желанием получить выгоду в виде лута или опыта. Однако, не редко Мастера называют “отсутствием отыгрыша” и те ситуации, когда ходы персонажа малострочны и совершенно не раскрывают его .

**стиль приключения** - задает атмосферу, в которой будет проходить игра - будет ли это, например, киберпанк или фэнтези.

**манчкин** - обозначение игрока, который стремится собрать весь доступный опыт, стать самым мощным, иначе говоря, “выиграть любой ценой”. Слово манчкин было придумано изначально не ролевиками. Впервые оно встречается в небезызвестной сказке про волшебную страну Оз. В русском переводе этот народ Волковым, правда, был обозван жевунами (munchkin, букв. «жующий народец», от англ. to munch — жевать, чавкать; kin — семейство, род), поэтому мы с вами в детстве такого слова не слышали. Если привести манчкина к более точному определению, то вот что мы получим. Манчки́н (mǔnchkin) — человек, в каж-

дый конкретный момент времени стремящийся стать потенциально более разрушительным для мира (чаще всего игрового), в котором он находится. Манчкины пользуются для достижения своей цели любыми доступными средствами, такими как многократное убийство монстров (гриндинг) или выбор неэтичного пути (бессмысленное убийство «добрых» и нейтральных персонажей и т. п.). Также манчкинов отличает то, что они фактически никогда не делают ничего «for fun», но готовы на все за экспу и лут.

**баланс** - мешает манчкину добиться своей цели, условно говоря, это правило, не позволяющее одним персонажам быть намного сильнее других

**паверплей** - это игра таким персонажем, который “строится” исходя из правил системы, с максимальной эффективностью с точки зрения системы и определенных первоначальных задач. Например, создание самого сильного персонажа по классу воин, который наносит максимальный урон или имеет максимальный бонус к атакам. А еще лучше и то и другое. Основная беда паверплеерных игроков заключается в том, что они знают систему идеально и поэтому их персонажи всегда заведомо сильнее игроков, которые создают персонажа под образ, а не для эффективности. Довольно часто понятия манчкин и павергеймер (паверплеер) путают или даже считают первое частным случаем второго. Однако, если манчкин - это тот, кто спешит просто добиться максимума не взирая ни на что (часто даже нарушая правила или отыгрыш, метагеймит и т.д.), то паверплееры довольно часто создают не только сильных технически персонажей, но и умеют хорошо держать образ. Из понятия паверплей вытекает такое понятие как оверпаверность - это создание таких персонажей, в которых многие вещи доходят до абсурда. Например 12438237d6 урона на 1 уровне и так далее. Знатоки систем используют дыры в этих самых системах и создают персонажей, который малоиграбельны в обычных партиях, но при этом сгенерены в рамках правил.

**пвп** - от англ. player versus player, игрок против игрока, ситуация, когда два игрока сходятся в бою
пк - от англ. player killer, убийца игроков, то есть человек, убивающий чужих персонажей.

**метагейм** - ситуация, когда игрок применяет информацию, известную ему, но не известную его персонажу.

**нии** - неигровая информация, которая доступна игроку, но не известна его персонажу.

Убедившись, что Ученик внимательно слушает, профессор продолжает:

- Каждый будущий мастер должен определиться для себя, как он относится к трем последним понятиям, и заранее продумать, как он может избежать таких ситуаций или контролировать их.

Ученик кивает. Шоби Бобенс еще раз внимательно смотрит на него и задает домашнее задание - написать три небольших (в пять предложений, не больше) рассказа в разных стилях.

Ученик еще раз кивает и прощается с профессором.
Первый день обучения закончен. Знаниям требуется время на то, чтобы немного уложиться в голове.

Вопрос по D&D 3.5: В описании класса Sorcerer (колдун) сказано, что он может изучать заклинания со свитков, не находящиеся в списке заклинаний колдуна/волшебника. Что это за “необычные заклинания”?

**Отвечает Leeder:** Речь идёт о заклинаниях колдуна/волшебника, опубликованных в других книгах по 3.5 редакции D&D. По правилам коры, при получении уровня колдун может автоматически изучать только заклинания из ПХБ, остальные же (будь они собственного изобретения ДМа или же опубликованы в других источниках, например, в Spell Compendium) должны учиться со свитка при левелапе. При этом ограничение на количество известных ему заклинаний остаётся неизменным. Однако это правило чаще всего игнорируется из-за большого количества вышедших позднее заклинаний, и Мастера разрешают соркам автоматически учить любые wizard/sorcerer заклинания, опубликованные в книгах правил D&D 3.5

Вопрос по D&D 3.5: Складывается ли бонус к AC от классов типа monk, swordsage и ninja?

**Отвечает Leeder:** Нет, так как этот бонус одного типа. Вы не получаете преимуществ от складывания одноимённых бонусов из разных источников за радкими исключениями (обычно это unnaned или dodge бонусы).

Вопрос по D&D 3.5: Чем sudden strike ниндзи отличается от Sneak attack разбойника и от skirmish скаута?

**Отвечает Leeder:** Sneak attack (сника) наносится, если цель потеряла бонус ловкости к AC или если разбойник фланкует цель с кем-то. Sudden strike можно нанести только если цель потеряла бонус ловкости к AC. Скирмиш работает вообще в другой плоскости - если скаут движется на какое-то расстояние перед выстрелом. Однако все эти три абилки precision-based damage, что означает, что нежить и негуманоиды вряд ли будут подвержены таким повреждениям. Есть и способности, позволяющие так или иначе обойти это ограничение.

Вопрос по D&D 3.5: Заканчивается ли действие Ярости варвара, если он теряет сознание?

**Отвечает Leeder:** Нет. Ярость длится количество раундов, напрямую зависящее от Выносливости варвара, даже если он по какой-то причине не может действовать (парализован, без сознания, даже спит!).

Вопрос по D&D 3.5: Необходимо ли клерику (cleric) бросать своё оружие, чтобы колдовать заклинания, если в другой руке у него щит?

**Отвечает Leeder:** И да, и нет. Если в описании заклинания нет соматического компонента, жесты руками не нужны. Если же соматический компонент есть, то важно, какого типа щит использует клирик. Если это лёгкий щит или баклер, то он может свободным действием (free action) переложить оружие из основной руки в руку со щитом, сколдовать своё заклинание, а потом вернуть оружие обратно таким же свободным действием. Ронять оружие придётся только если щит тяжёлый. Кстати, обращаю внимание, что фит Quick Draw не позволяет свободным действием убирать оружие, только доставать.

Вопрос по D&D 3.5: Не очень понятен принцип подготовки заклинаний клирика (cleric). Нужен ли ему отдых длиною в 8 часов?

**Отвечает Leeder:** Не нужен. Каждые сутки в назначенное время он заново готовит свои заклинания. Правда, тут есть одно но. Если он за предыдущие 8 часов использовал какие-то заклинания, они вычитаются из его лимита в новом дне, точно так же, как и у арканных кастеров.

Вопрос по D&D 3.5: Можно ли подготавливать несколько раз один и тот же манёвр на один бой? Например, два раза подготовить Crusader’s Strike?

**Отвечает Leeder:** Нет. Каждый манёвр можно подготовить только один раз. Когда вы его используете, его надо будет восстанавливать.

*Вследующем номере мы дадим ответы на вопросы по D&D 4 Edition*

# По следам приключений

## ГРУППА: БОЛЬШИЕ ПРОБЛЕМЫ (ДИ)

**ДМ**: Toshka
**ВРЕМЯ В ИГРЕ**: весна
**ДИСЛОКАЦИЯ**: Корабль народа Огня
**СОСТАВ ПАРТИИ**: Акоро, Коха, Крон, Сайхи

**Краткая предыстория**

История Аанга начинается после того, как он встречается с Катарой и Соко из племени воды. История Акоро, который в эти памятные события отсутствовал в деревне, начинается приблизительно тогда же.

Оставшись самым главным в деревне, Акоро понимает, что не сможет нянчиться с толпой женщин и старух и что если уж Соко и Катара сбежали, то и он должен отправиться в путь на Северный полюс! Наивные надежды Акоро обрываются тогда, когда он замечает легкий признак огонька на старинном вмерзшем в льды корабле народа Огня. Поднявшись на него, парень натыкается на пацаненка лет двенадцати, хотя и доказывающий, что ему все 14, который является магом огня. В короткой схватке незнакомец побеждает Акоро и, придя в сознание, человек из народа воды обнаруживает себя запертым в каюте. Ли, а именно так звали паренька из народа огня, довольно долго издевался и потешался над Акоро, пока ему не понадобилась его помощь. Помощь в уборке, готовке, ловле рыбы. Помощь по хозяйству. К удивлению Акоро, каким-то чудом парень вытащил развалюху изо льдов и даже сумел отправить ее в плаванье и теперь вез на родину известия о том, что Аватар вернулся, ну и в качестве утешительного приза - мага воды.

В дальнейших путешествиях двое детей попадают в шторм и, не справившись с управлением, их сбивает с курса. После нескольких дней плавания, они приплывают к островам некогда принадлежавшем народу Воздуха. Там, сойдя на берег, они ищут пропитание. Акоро всячески пытается убедить Ли в том, что не нужно его здесь оставлять на острове и не нужно сдавать магам огня. Как говорится, вода камень точит. Вскоре Акоро понимает, что Ли и сам опасается своего народа. Заметив в водах корабль народа огня, Ли прячется на острове. Да и Акоро тоже. После долгого спора они разделяются и Акоро идет в небольшую деревню народа Земли предупредить их о том, что в водах появился корабль людей Огня. Жители оказались не очень дружелюбными и, подозревая Акоро в сговоре, заперли его внутри каменной клетки откуда того, спустя почти сутки, с издевками и прибаутками выковырял Ли. Вместе ребята нашли лодку и решили саботировать корабль. Каким-то образом загнать всех на старый, на котором приплыли они и, сломав ему двигатель, уплыть на новом...

**Последние события**

Отправившись на своей маленькой лодочке ночью в море, Акоро и Ли разделяются. Паренек из племени Воды проникает на старый корабль, где устраивает переполох. По сходням за магом воды гонится половина солдат народа огня, но Акоро буквально чудом прокрадывается в машинное отделение и ломает там трубы, а затем и сам центральный котел. Затем он бежит с корабля и на созданной им льдине до самого рассвета сидит в открытом море, следя за отдаленными сполохами, которые то и дело возникают на втором кора-

бле. Под утро Акоро пытается добраться до корабля и буквально на самой грани еле-еле добирается до него, но вместо слов благодарности, от Ли он слышит лишь недовольное замечание, что Акоро только за смертью посылать. Тогда же паренек узнает, что на судне есть пленные и вот-вот они проломят люк наверх. Ли предлагает безапелляционно своему товарищу разбираться с пленниками из народа Огня, а сам уходит в рубку, предупредив, что если Акоро с ними не справится - Ли прийдется их выкинуть за борт.

Пареньку понадобились титанические усилия, чтобы убедить взрослых, особенно предприимчивого и строгого мага Земли Шейна, что Ли им нужен и это под хмурым и многообещающим взглядом Ли о том, что если Акоро не удастся это сделать, то и Шейн и все остальные тут же отправятся за борт. Поверив магу Воды, что Ли не несет угрозы, взрослые успокаиваются и корабль ложится на новый курс к родным землям народа Земли. Тем временем на корабле обнаруживают еще одного пленника по имени Сайхи, который на радость Акоро оказался его земляком с другого полюса. Маленькая тайна Кохи все еще держится в секрете, но как минимум трое уже знают, что Мейн вовсе не импульсивный мальчуган, а девчоночка.

## ГРУППА: ВОСТОЧНЫЕ СКАЗКИ

**ДМ**: Skye
**ВРЕМЯ В ИГРЕ**: 30 июня 5477 г.п.п.
**ДИСЛОКАЦИЯ**: Мин Акрон, Соба, Амс-Ахмар, Ах-Арид
**СОСТАВ ПАРТИИ**: Икс Ди Клейн (человек), Амира Берлен (эльфийка), Тагнар (дварф), Ацинис (эльврин), Слинк (человек), Свирепый Ветер (зверочеловек)

### Краткая предыстория

Соба, прекрасный и таинственный материк, разделенный на две непохожие части. Северная - пустыни, пески и оазисы. Южная - тоже пустыни, только снежные, где подо льдами сохранились остатки древних цивилизаций. Там, среди бескрайних снегов, берет свое начало страшный Зов, по которому идут наши путешественники.

### Последние события

Приключения начались в порту, когда Зароно ощутил среди жары порыв ледяного ветра. Он не придал этому особого значения, но запомнил. Найдя себе проводника, эльф отправился искать ночлег в новом, незнакомом ему городе.

Тот же холодный ветер, в котором слышался неотчетливый шепот, привел Клейна к дому Зейнаб, тому самому, где остановился Зароно. Путешественники, как оказалось, плыли на одном корабле и оба почувствовали ветер. Это их сдружило,

и они стали выяснять у хозяйки, что это за явление. Так они узнали, что далеко-далеко за горами лежат древние руины, которые иногда Зовут, никто не может сопротивляться этому Зову, и мало кто вернулся оттуда. В Ах-Ариде есть только один человек, который может что-либо рассказать об этом - Куин Десс, но он очень не любит гостей. Путешественники заночевали, а утром Клейн обнаружил, что Зароно исчез. В оставленной им записке Клейн прочитал, что эльф услышал Зов и не смог ему противиться.

Клейн отправился искать Куина. Найдя его дом,

юноша встретил там эльврина с лютней (Ацинис) и дварфа (Тагнар), которые тоже жаждали пообщаться с таинственным стариком. Они проникли внутрь сада, а потом и дома, но дальше коридора их не пустили ловушки, а за спиной послышались легкие шаги. Оказалось, что эльфийка (Амира) ищет Зароно, и поиски привели ее в этот же дом. За эльфийкой тенью следовал Свирепый Ветер, которому вообще непонятно что было надо. Старик нашелся на заднем дворе дома, он спокойно спал. Все вознамерились было подождать, пока он проснется, но Клейн опрометчиво кинулся будить Куина, за что и поплатился, получив заклятием в грудь. Однако хозяин не слишком разозлился на незванных гостей, и даже ответил на их вопросы. Так путешественники узнали, что в тех руинах живет Зло, которое раз в полвека зовет домиров к себе, что из отряда Куина выжил только он, да еще один Изменяющийся, что остался на границе Амс-Ахмара и гор, а также какие опасности подстерегают тех, кто рискнет повторить этот путь.

Далее к ним присоединился еще один любопытный - Слинк, который тоже слышал Зов и собирался идти с ними. Путешественники полюбопытствовали, что было потом, когда Зов стих, и что те, кто сумел выжить, вынесли из руин. Они получили ответ, что сокровище это нельзя потрогать, а воспоминания о том времени у старика отсутствуют.

И все же Куин снабдил отряд картой и даже поделился волшебным ковром, на котором можно было быстрее долететь до места, в обмен на дневник Бен Рейна, знакомого Куина, который тоже был в руинах, тоже выжил и тоже забыл. Но, в отличие от Десса, хотел вспомнить. Однако он не выдержал ритуала и умер, оставив нашедшему его Клейну свой дневник.

Куин Десс отказался повторять ритуал, который убил Бена, даже ради воспоминаний, и велел отряду убираться из его дома.

Теперь группа учится управлять ковром и закупается на рынке всем, необходимым для путешествия.

## ГРУППА: ТЕНИ ПРОШЛОГО

**ДМ**: Toshka
**ВРЕМЯ В ИГРЕ**: 25 января 1958 год н.э.
**ДИСЛОКАЦИЯ**: Мин Акрон, Гвиларион, Брунгилтрон, г. Далкрей
**СОСТАВ ПАРТИИ**: Мэтрим (человек)

### Краткая предыстория

Очнувшись, молодой человек выяснил, что он ничего не помнит - ни кто он, ни где он, ни зачем он тут. Ему рассказали, что его нашли в море, на плоту, и что его зовут Мэтрим - это он говорил в бреду - и еще про корабль, про сражение, про то, что ОНИ не должны знать, ОНИ почти добрались, но он сбежал. Вернули ему и его одежду - белую, прочную и, похоже, дорогую. А также золотой амулет - круг, в который что-то было вписано - который он сам, когда бредил, просил никому не показывать. Четыре дня молодой человек помогал приютившим его рыбакам - старику Хэнку и его дочери Эйне, попутно выяснив, что он умеет читать и писать на нескольких языках, а так же владеет основами магии. На четвертый день Хэнк уехал в город продавать рыбу и не вернулся. Как и другие рыбаки. Отправившись его искать, Мэтрим и Эйна выяснили, что рыбаки продали телегу и лошадь и уплыли на корабле Черная Буря под флагом Тавии. Вернувшись домой, молодые люди обнаружили, что кто-то обыскал их дом, но деньги почему-то не взял.

Мэтрим и Эйна поплыли в Тавию на корабле Восход. В дороге Эйна учила мужчину пользоваться простейшими магическими приемами, а он ее учил читать и писать. За время дороги они успели сдружиться с матросами и заиметь себе врагов - Олагда и Рика.

Питер, корабельный кок, как оказалось, много знает о силе Мэтрима, только называет его не магом, а псиоником. Выслушав историю юноши, он посоветовал бежать подальше от Тавии.

В первую же ночь в гостиничный номер, где остановились Мэтрим и Эйна, вломился Рик с целью убить мужчину и завладеть женщиной. Похоже, кто-то внушил ему это странное, несвойственное ему желание. Ребятам удалось отбиться.

На следующий день они нашли Хэнка. Выясни

лось, что Хэнку внушили, что он разговаривал с дочерью о своем найме на корабль, и она поддержала его желание. Так что он не мог понять, почему ребята ищут его и волнуются.

Теперь, когда все разрешилось, можно было отправляться домой, но Мэтрим принял решение последовать совету Питера и поехать в Кавид, чтобы больше узнать о своем прошлом. Эйна, конечно, не отпустила его одного.

В поисках карты ребята зашли в цех картографов и выяснили, что Мэтрим вполне может быть брунгильтронцем с примесью грифмерской крови. А еще, что соваться в Брунгильрон пока не стоит, там кого-то ловят.

Газеты в местной библиотеке подтвердили, что да, действительно, ловят, причем существует две версии. По одной некромант из грифмера украл какую-то ценную вещь из хранилища Брунгильтрона и теперь за ним охотились власти. Помимо этого за ним якобы охотятся и маги Грифмера. На перевале была жестокая схватка в результате которой в итоге столкнулись брунгильтронцы, маги и псионики. Однако, вор исчез и предположительно отправился в Мглистую пустошь. Инфомация эта была приблизительно двух-трех месячной давности. Вторая версия - это то, что случайный свидетель, брунгильтронец с перевала узнал какую-то важную информацию о Грифмере, однако, он не захотел ею делиться с властями. Запросив слишком много денег у обеих сторон, парень сбежал в момент, когда маги и армия пришли его силой принуждать отдать нечто. То ли информацию, то ли какую-то вещь. Но тот умудрился улизнуть в Мглистую пустошь.

Вечером к ним в номер пришла Дарящая и вернула Мэтриму его маску - маску, позволяющую надежно, хоть и ненадолго, изменять внешность.

И все же, взвесив все за и против и купив карту, Мэтрим и Эйна отправились в Брунгилтрон.

Сны, что снились мужчине в дороге, приоткрывали завесу, скрывающую его воспоминания. К примеру, он вспомнил Дарящую - что она была его первой любовью и любовницей, и он сам просил ее только отдать ему маску, но ничего не рассказывать. Или своих родителей, читающих ему лекцию о магии земли. А еще выяснилось, что тетушка Кира, первая учительница Эйны, вполне может быть матерью Мэтрима.

Путь был долгим, ребята успели привыкнуть друг к другу и даже полюбить. И вот тогда-то их нагнали те, кто должен был поймать Мэтрима. Опасаясь за Эйну, мужчина не стал сопротивляться, позволил себя связать и увести в город Ликимон. Там, используя свои пси-способности, он сумел вырваться и спасти Эйну. Спрятав лицо Мэтрима под маской, молодые люди сняли номер в гостинице. В ванной комнате обнаружилось кольцо - золотое со странным камнем, оно пыталось захватить тело Мэтрима, но Эйна вовремя выбила кольцо у мужчины из рук. Мэтрим попытался телепортировать кольцо подальше, но на этом проблемы с ним, к сожалению, не закончились. Кольцо нашел мальчишка-разносчик и попытался атаковать Мэтрима. Мужчине не сразу удалось снять с мальчика кольцо, а когда это наконец удалось, мальчик был уже мертв.

Молодые люди немедленно покинули гостиницу, не дожидаясь, пока тело найдут. Вновь изменив внешность, они нашли другое место для ночлега. С помощью Эйны Мэтрим научился создавать из

обычных камней - драгоценные. Обменяв пару таких камушков, молодые люди закупились лошадьми и всем, что было нужно для дальнейшего путешествия, и двинулись дальше.

Однажды они остановились рядом с лагерем мулакан и те предложили им разделить с ними праздник, тем более, что посетить его должна была жрица Лотэмелии, Лихайне, чтобы благословить новые семьи детьми. Мэтрим получил предложение от Глен, дочери предводителя мулакан, разделить с ней постель, ибо мулаканам нужна свежая кровь. Юноша отказался, и ночью ему приснился сон, что Глен разрезает Эйне живот, что-то шепчет и пытается зашить его обратно, но ей кто-то мешает. Проснувшись, Мэтрим понимает, что его спутнице нехорошо. Кроме того, пытаясь найти Глен, он обнаруживает в шатре, предназначенном для жрицы, тело Лихайне. С такими же точно ранами, как он видел во сне на Эйне. Знахарка мулакан, осмотрев Эйну, сказала, что в ее теле живет проклятие Арельны, но яд заключен в клетку, и клетку эту, судя по всему, поставила жрица, пожертвовав собой. Но клетка долго не продержится, и ребятам срочно нужно в город, к жрецам Лайтблейда или жрицам Лотэмелии, которые, возможно, смогут помочь.

Молодые люди двинулись дальше, и вскоре наткнулись на фургон мулакан, отставший от своих. В фургоне была маленькая девочка и ее раненый брат. Мэтрим постарался вылечить мальчика. Девочка рассказала, что на них напали разбойники и увели мать и сестру, а остальных, видимо, сочли мертвыми. Мэтрим решил вызволить пленниц и поскакал следом за разбойниками. Подкрадываясь к их лагерю, он встретился с эльфом Хенуисом, который сказал ему, что все, кто умеет творить драгоценные камни из обычных, должны делиться с ним, иначе утратят знание о своем даре.

С помощью своих пси-способностей Мэтриму удалось перессорить разбойников и освободить пленниц. Проводив их до стоянки мулакан, молодые люди переночевали там, взяли заводных лошадей и вновь отправились к ближайшему городу.

Остановившись в городке, они легли спать, но ночью Мэтриму приснился сон, что Глен вновь проводит ритуал над Эйной. Мужчине удалось попасть в ее сон и остановить ритуал. Проснувшись, он понял, что бормотание, сопровождавшее ритуал, звучало не только во сне, а только что стихло за дверью. Мэтрим догнал убегающую Глен и постарался убедить ее пойти в послушницы не к Арельне, а к кому-нибудь из светлых богов. Глен пообещала не трогать больше Эйну.

На следующее утро молодые люди отправились в храм Лотэмелии, чтобы рассказать жрицам о кончине Лихайне и попросить их помочь Эйне. Разумеется, им не отказали в помощи. Пока над Эйной проводили ритуал, Мэтрим остался один и вдруг разглядел на стене тот же символ, что на его амулете. Он попытался присмотреться и услышал зов о помощи, но тут же все стихло.

Жрицы Лотэмелии сумели загнать порчу в волосы Эйны и состригли их, избавив, таким образом, девушку от проклятья. И молодые люди отправились дальше.

В последний день месяца Лотэмелии они доехали до города Ушак и решили заглянуть туда на праздник. Купили маскарадные костюмы, слились с толпой... Но плохое предчувствие не обмануло Эйну. В суете праздника ее похитили. Мэтрим, разумеется, погнался за похитителями и постарался понять их мысли. Тогда он и выяснил, что девуш-

ку похитил жрец Ашкаэля, потому что она требовалась для какого-то обряда. Кроме того, сам Мэтрим тоже был нужен Ашкаэлю, поэтому его собирались заманить в храм следом за Эйной.

Мужчине удалось догнать карету и обезвредить жреца, пользуясь фактором неожиданности, но уничтожить он его не смог. Развернув карету, Мэтрим попытался вернуться в город, но по дороге на них снова напали, и хотя молодым людям удалось отбиться, жрец успел телепортироваться подальше от них, чтобы выжить и отомстить. Мужчина не мог позволить жрецу сбежать, он вычислил, куда тот исчез, догнал его и, похоже, уничтожил. Единственное, что осталось от жреца - это пепел и символ Ашкаэля.

Вернувшись в город, молодые люди отправились в храм Лайтблейда. Рассказав священнику свою историю, они остались на ночь. И Мэтриму снова приснился сон, в котором он, шести лет от роду, вел за ручку маленькую девочку. Проснувшись, мужчина осознал, что девочка из его сна похожа на Эйну.

Утром к ним снова пришел священник Лайтблейда и рассказал, что ночью по наводке Мэтрима они захватили того, кто стоял за жрецом Ашкаэля и спасли жертву - его горничную. Кроме того, священник опознал символ, который был на амулете Мэтрима. Оказалось, что это печать Оракула, снятие которой способно выпустить Ашкаэля из его плена. За подробностями священник послал молодых людей в столицу Кавида, где есть единственный известный храм Оракула, а отшельники Оракула носят символ - стилизованный глаз.

Покинув храм Лайтблейда, Мэтрим и Эйна направились в гадальщику, который, как и многие его коллеги, мог быть отшельником Оракула. Гадальщика они нашли быстро, но после разговора с ним вопросов появилось больше, чем было дано ответов. Разве что, Мэтрим выяснил, что он меченый и обречен следовать по одному пути до тех пор, пока не вернет потерянную линию с руки, и что Эйна тоже меченая и связана с ним. Затем мужчине погадали, и выяснилось, что он, возможно, придворный маг и заместитель начальника тайного сыска Брунгильтрона, которого везде ищут, а еще у него есть враг-эльф.

Когда Мэтрим расплатился с гадальщиком драгоценным камнем, вновь пришел Хенуис для заключения договора. Мужчина согласился делиться с эльфом, но выторговал себе особые условия.

Молодые люди двинулись дальше, усиленно практикуясь в магии. Без каких-либо приключений они добрались до реки Граничицы, границы Империи. Зайдя на постоялый двор для ночевки, Мэтрим уперся взглядом в эльфа, показавшегося ему опасным. Однако, попытка прочитать мысли эльфа не удалась. Сняв номер, ребята собирались отдохнуть, когда этот самый эльф зашел в гости. Назвав Мэтрима - Илонилом, а себя - Гэриндаэлем, эльф попенял мужчине, что ждет его уже три ме-

сяца. Мэтрим рассказал эльфу все, что помнил. В ответ Гэриндаэль поведал, что Мэтрим вырос на Приграничном перевале, там же обучился магии, дорос до придворного мага, с самим Гэриндаэлем встретился уже позже, от него научился псионике, а потом встретил жреца Оракула и попросил эльфа сделать так, чтобы путь Мэтрима начался от Лаома и завершился встречей с Гэриндаэлем в этой деревне. Эльфу пришлось постараться, чтобы выполнить просьбу ученика. Например, это он убедил отца Эйны в том, что ему необходимо устроиться на корабль. Ищут же Мэтрима по вполне понятной причине - он устроил заваруш-

ку на перевале и никому ничего не объяснил, а теперь там активизировались некроманты и что-то там старательно ищут. Выяснились также имена двух недоброжелателей Мэтрима - Жижан, его заместитель в тайном сыске, и Пениэль, эльф, который пытался сначала уговорить Мэтрима, а потом увезти его силой в некую экспедицию на Аталас, Пениэля можно найти в Орочьем уделе. Кроме того, Гэриндаэль передал Мэтриму кожаный кошель с сотней золотых монет, а так же небольшой сверток с регалиями замначальника Тайного сыска, ключами от его дома в столице и картой самой столицы с пометкой, где этот самый дом находится. И на словах добавил, что Мэтрим просил передать себе самому, что “солнце всегда встает в одном и том же месте”. Далее, отвечая на вопросы Мэтрима, немного прояснил ситуацию в столице, характер самого мужчины, друзей и знакомых, и после этого откланялся.

Подъехав к переправе, молодые люди увидели конный отряд, решили, что это за Мэтримом, и передумали переправляться здесь, решив объехать лесом. Дорога как-то незаметно стала тропой, ребята развернули лошадей, но это не спасло их от встречи с двумя скелетами. Справившись с ними, Мэтрим обратил внимание на статую, сияющую красным. Мэтрим и Эйна коснулись статуи, после этого Мэтрим получил часть своих воспоминаний (в том числе о том, что у него на ладони был шрам-метка, но Пениэль снял эту метку), а Эйна стала статуей. Освободившийся из статуи Ник помог Мэтриму освободить Эйну, но сам мужчина после этого проспал пять дней.

Отдохнув немного, ребята готовы были двинуться дальше, но в последнюю ночь перед отъездом услышали музыку и попали на собрание странных существ, которые решали что делать с эльфом-черным колдуном, который убивал животных в лесу. Мэтрим вызвался помочь, выходить надо было утром. Ночью его сон снова был потревожен воздушным магом и двумя големами. С големами он разобрался, а вот магу удалось уйти и унести своему хозяину информацию.

Утром Мэтрим, Эйна и Ник, сопровождаемые волком, пошли в сторону жилища чернокнижника. Колдун оказался дроу, знакомым Мэтрима, так что убивать его никто не стал. Мэтрим пообещал забрать его в столицу, чтобы тот оставил лес в покое.

Как ни обидно, но отдохнуть пару дней, которые нужны были колдуну на сборы, маленькому отряду не дали - на них снова напали неизвестные. Разумеется, Мэтрим и Ник отбили нападение, но сразу же после этого им пришлось уходить в лес. Ник оказался интересным собеседником. Оказалось, он много знает о медальоне Мэтрима. Выяснилось, что меченый - это тот, кто несет в себе силу печати, он и есть сама печать. Для печати нужен ключ - ключ откроет печать. И от того как он повернется будет зависеть - сломается ли печать, выпуская Ашкаэля или просто перестанет таковой быть. То есть банально говоря - тот, кто есть меченый либо умрет при взаимодействии с ключом, либо станет простым человеком, в то время как печать попросту исчезнет и Ашкаэлю прийдется взламывать остальные 13. И это должно произойти в Долине Небопадшего Зла. Эйна - ключ. Если умрет ключ, то печать потеряет свою суть. Она станет ненужной. Меченый перестанет быть меченым, а где-то еще родится новый ключ и новый меченый. Если умрет меченый - умрет и ключ. В долину можно попасть через блуждающий портал, как его найти - знает дед Ника, Дон Ивилья, который живет в Тавии, в городе Хатильян.

Мэтрим начал учить Эйну псионике, и к нему стали приходить воспоминания. К примеру, он понял, для чего плыл через море - чтобы убить Эйну и стать свободным.

Однако за воспоминания мужчины снова пришлось расплачиваться девушке. Когда он очнулся после беспамятства (позже выяснилось, что это Ник приложил его поленом по голове), он увидел, что тело Эйны оплетено двумя темными жгутами. Ник сказал, что эти жгуты исходили из глаз Мэтрима, и что у девушки осталось два дня - если жгуты не снять, она умрет. Но здесь помог дроу (Эйдейл, вспомнил Мэтрим).

Отряд пополнился дроу Эйдейлом. Вчетвером они отправились дальше.

Вскоре они добрались до форта, с которого все началось. Форт оказался заброшенным, но Мэтрим все же узнал свой дом и нашел очередное послание от себя к себе - магические очки, которые поведали ему все то, что он уже и так знал.

А Ник и Эйдейл в это время нашли призрака ма-

тери Мэтрима, которая передала сыну воспоминания его давно прошедшего детства и взяла с него обещание найти тех, кто разрушил форт и разрыл четыре могилы, в том числе могилу его отца. Из-за этого духи не могут обрести покой.

Уйти просто так из форта маленькому отряду тоже не дали. За ними погнались пожиратели, те самые, которые разрушили форт. Молодым людям ничего не оставалось, кроме как бежать. Бежать без оглядки, всю ночь до самого рассвета.

К следующей ночи они добрались до приграничной деревушки. Только успели расслабиться, как вновь появилось кольцо. На этот раз друзья были готовы к его атаке, и все вместе сумели отбить ее и даже расплавить кольцо. Вот только капля золота попала на тело Эйны.

Впрочем, ничего особенного она не ощущала, и на следующее утро отряд отправился дальше, на следующий день добравшись до города Залакранд.

Мэтриму и Эйне продолжали сниться одинаковые сны, только теперь они видели их с разных точек зрения, будто бы что-то пыталось их поссорить. Проникнув в разум Эйны, Мэтрим понял, что с каплей золота в девушку должен был проникнуть старик из кольца, но она сумела уничтожить его, однако его умения стали ее способностями.

На следующее утро в газете обнаружился некролог Мэтрима: Жижан, его заместитель, якобы обнаружил его тело.

Кроме того, выяснилось, что у Эйны начинают проявляться псионические способности, и что амулет Мэтрима сделан из такого же точно золота, что и злополучное кольцо - из золота Тени.

В тот же день маленький отряд телепортировался в столицу Брунгилтрона, город Далкрей.

В столице из газет они узнали, что Нэйдж, Дарящая, помогла выяснить, что найденное тело не принадлежит начальнику тайного сыска, а следовательно, он жив, хотя и считается пропавшим без вести.

Мэтрим навестил свой особняк, выяснил, что слуги его помнят. Попытавшись найти в своем кабинете тайник, он многое вспомнил и ощутил. В том числе - обещание светловолосой магички уничтожить и его, и Ключ-Эйну. В этом странном видении она сорвала с его шеи амулет. Вернувшись в реальность, он понял, что золотого медальона на шее действительно больше нет.

Вернувшись в гостиницу, Мэтрим увидел на ее месте пламя. Горел их номер, были жертвы - женщина с ребенком, а также Ник, Эйдейл и Эйна. Он видел их обгорелые тела, но так и не поверил в их смерть. Пытаясь доказать себе, что это хитроумный обман, он отправился сперва в храм Лайт-

блейда, потом в храм Холуса. В последнем он говорил с черным ливаром, вестником смерти, и узнал, что его друзей нет в мире мертвых. И тут на него напал наемный убийца. Мэтриму удалось уйти от него через здание морга, но наутро он узнал, что дежурная морга погибла, и его теперь ищут, как подозреваемого в ее убийстве.

Мужчина вернулся в свой особняк. Обыскав кабинет, он нашел тайную комнату, в которой отыскалось очередное его послание самому себе - память. Вся память о людях, окружавших его. Нашлось и имя его врага-волшебницы. Филорьен.

Мэтрим навестил мадам Зиори, своего старого друга. Рассказав ей все, он очень многое узнал о себе. Например, что маску, столь часто его выручавшую, создала именно Филорьен, поэтому, когда он в маске, она может видеть его глазами.

Вместе с Зиори они выработали план дальнейших действий.

Возвращение герцога Мэтрима Илонила Амилейна началось с посещения бала по поводу обручения младшего принца. На этом балу Мэтрим успел поговорить со старшим принцем (а де-факто - правителем страны) и даже убедить его в своей подлинности. Кроме того, он успел пообщаться со своими старыми знакомыми, поговорить с Нэйдж и вернуть себе коробочку со своим амулетом. Открыть ее он, правда, не пытался, ожидая подвоха.
Как показали дальнейшие события - не напрасно.

Зиори пригласила мага для решения проблемы шкатулки и друзей Мэтрима. Осмотрев шкатулку, маг рассказал, что она способна, будучи открытой, выжечь все в радиусе километра. Про товарищей Мэтрима маг сказал, что их души, скорее всего, в Мире снов.

Мужчине нашли самого лучшего учителя по хождению во снах. Первый же урок увенчался успехом. Мэтриму удалось спасти Эйну.

**Последние события**

Сейчас Мэтрим занимается расследованием дел, накопившихся за время его отсутствия. А в свободное время он ухаживает за Эйной, или, вернее, графиней Эйниль Гильиандин. Через месяц они намерены обручиться.

## ГРУППА: ИГРЫ ГОРОДОВ

**ДМ**: Toshka
**ВРЕМЯ В ИГРЕ**: 11 января 100 года н.э.
**ДИСЛОКАЦИЯ**: Понт, Кольцевой материк, д. Нью-Ришейн
**СОСТАВ ПАРТИИ**: Джек Питерсон (человек), Генрих Бор (человек), Райан Крейг (человек)

**Краткая предыстория**

Начало этой истории нам, увы, неизвестно. Прошлое наших героев скрыто во тьме (а скорее, в пустыне или в одном из городов под куполом, что надежно от этой самой пустыни защищает). По крайней мере, все, кого мы об этом спрашивали, только таинственно улыбались, заговорщически поднимали брови и многозначительно закатывали глаза.

Поэтому мы начнем с того, что Джек Питерсон, Генрих Бор и Ховер встретились в маленькой таверне Нью-Ришейна в компании еще примерно десятка человек. В одном месте сошлись два отряда, у которых было общее дело. Игра.

О, не думайте, что это была какая-нибудь простая игра. Нет, это была Игра с большой буквы, та самая, которую объявляют среди изгоев один раз в десять лет. Та самая Игра, победители которой получают гражданство. Та самая Игра, суть которой - уничтожить как можно больше обитателей пустыни, несущих угрозу.

Но до Игры дело не дошло, потому что отряды получили информацию о забытой технологии, которая позволяет создать живой город. Они понима-

ют, что все корпорации захотят получить эту технологию, и решают достать ее для себя, чтобы построить свой, свободный от корпораций. Казалось бы, чего проще? Пойди и возьми! Но им мешает один человек-биомутант, работавший на Око, а теперь - такой же изгой, как они. Они подозревают, что его компаньон со способностями суперкомпьютера, Виллиам, продолжает работать на Око, а сам человек - Райан, может как помочь им, так и помешать. Генрих собирает устройство, способное обезвредить Виллиама, и Джек, Генрих и Ховер отправляются в гостиницу «Третьянк» на встречу с Райаном.

Райану направили письмо, в котором была важная дле него информация. Для получения подробностей, он должен был прийти на встречу, а ребята в это время вырубить Виллиама, чтобы он не мог проследить за своим компаньоном. Устроившись в номере над комнатой Виллиама, ребята настроили прибор. Но что-то пошло не так, и то ли он, то ли что-то еще взорвалось.

Отправив Генриха и Ховера готовить машину, Джек собирался пойти на контакт с Райаном, который как раз выходил из своего номера - целый и невредимый...

**Последние события**

Райан начал «общение» первым, нанеся удар катаной. Которую, впрочем, Джек спокойно остановил голой рукой. Так и познакомились.

Выяснилось, что Райан тоже не любит Виллиама, а все потому, что он имеет возможность в любой момент взорвать голову Райана. Эта проблема была более-менее успешно решена с помощью ошейника, который блокировал все электронные устройства выше шеи. Конечно, ошейник доставлял определенные неудобства, но все же меньше, чем постоянная опасность взрыва, правда?

Итак, между командой Райана и командой Джека, Генриха и Ховера установилось шаткое перемирие.

Дальнейшая их цель - найти способ опуститься на дно Гохары и преодолеть барьер, окружающий море. Там, за барьером, и находится конструктор живого города...

## ГРУППА: ТАЙНЫ СОРА

**ДМ**: Мэтрим
**ВРЕМЯ В ИГРЕ**: 9 января 326 г.п.л.к.
**ДИСЛОКАЦИЯ**: Мин Акрон, Государство Лаом, Баронство Хлард, Уезд “Цветущее поле”, город Сор
**СОСТАВ ПАРТИИ**: Крион Дуах (ассаз), Синди Мэтлок (эльврина), Буч (человек)

**Краткая предыстория**

Первый день второй недели этого не самого приятного и благоприятного месяца, начался вполне хорошо. Кто бы там не говорил, что понедельник день тяжелый, но начала дня не могло не радовать.

Ночью, в самую метель, в город Сор прибыл странствующий ассаз Крион Дуах. Он прибыл в Сор с единственной целью – купить себе фамилиара. Без знания города он бы мог долго блуждать в поисках магического магазинчика. Но ассаз нашел себе проводника - красивую девушку по имени Диодора. В магической лавке Криону пришлось заполнить бумаги на получение фамилиара и смириться с тем, что придется ждать подтверждения из гильдии магов. Прикупив зелье невидимости, юноша покинул магазин. На улице к нему подошла группа домиров. Они назвали его имя и, убедившись, что Крион - тот, кто им нужен, просили пройти с ними. Так ассаз попал «в гости» к Невилу Фаркейну.

Бывшая циркачка, а ныне - ловкая воровка Синди, срезав кошелек у богатого простофили попала в историю. С ней связался Дед, похоже - глава местной гильдии воров, и предложил пройти испытание на подмастерье, если она хочет промышлять на его территории. Эльврина согласилась (впрочем, можно подумать, она могла отказаться?). Ей необходимо было встретиться с парнем по имени Буч, а затем ее должны были пригласить в гости к одному высокопоставленному господину.

В нужной таверне Синди встретила Буча и даже успела повздорить с ним, когда двери распахнулись, пропуская внутрь отряд стражи. Оливер Керис, главный в отряде, пригласил Буча и Синди следовать за ним в дом его господина, Невила Фаркейна.

**Последние события**

Хозяин пригласил эльврину, человека и ассаза с целью поручить им важное и ответственное задание - невеста племянника барона заболела, для ее исцеления нужно кое-что найти, но поиски опасны. Зато и оплата соответствующая. Все трое согласились и заключили договор с Невилом, прикоснувшись к магическому жезлу.

Прочитав все, что успели о подземельях, куда им предстояло сунуться, и закупившись всем необходимым (а Крион успел забрать своего фамилиара), молодые люди на следующее утро спустились в подземелья.

Проблемы начались сразу - с того, что появилось разветвление, которого не было еще совсем недавно - когда Таэль разведывал дорогу. Похоже в этом месте было что-то искажающее пространство.

Внимательно осмотрев стены, Буч нашел свежую кладку, которая, как выяснилось, закрывала тот самый проход, что был известен Таэлю. А Крион в это время призвал своего фамилиара - черного, как сама ночь, кота.

Итак, отряд в составе: прекрасной Синди, вояки Буча, колдуна Криона и разведчика Таэля вошел в подземелья...

**ГРУППА: ТАЙНЫ МИРА**

**ДМ**: Toshka
**ВРЕМЯ В ИГРЕ**: 2 июля 5477 г.п.п.
**ДИСЛОКАЦИЯ**: Мин Акрон, Гвиларион, Тавийская империя, Граничные горы
**СОСТАВ ПАРТИИ**: Шана (человек), Эльмира (эльврина), Ракдор (человек), Норд (человек), Келик (ревенант), Брекенридж (человек), Бранн (человек)

**Краткая предыстори**

Трое преодолевших время с ужасом узнали, что их исконная родина - Рион - погибла в день Упавшей звезды. Они купили три однокомнатных квартирки из четырех в одном домике в Западном районе Эльдакррина, практически на границе города - в Тавии, государстве, основанном выжившими рионцами.

С момента, как трое рионцев пришли в столицу их потомков, прошло чуть больше года. Они успели поступить в университет и даже отучиться ровно один год. Год был очень сложным, так как многое приходилось узнавать интуитивно и самостоятельно. То, что вскармливалось с молоком матери у местных жителей. Самой большой проблемой, пожалуй являлись законы и мораль, которая разительно поменялась с тех давних пор. Тавийская Империя была слишком либеральной для тех, кто вырос под жесткой дланью Империи Меднолицых. Для тех, кто с самого рождения привык считать себя ущербным потому что он не орк.... Это было очень сложно... Сложно понять, что сейчас все иначе. Точно так же, как пожалуй, любому современному домиру начать считать, что он идиот,

а орки самые умные создания на земле....

Может быть именно поэтому друзей у ребят было не много. Двое охранников из библиотеки, которую трое ребят посещали довольно часто, деревенский парень, что приехал вместе с ними и сейчас работал стражником у Южных ворот города.
Последним и, пожалуй, единственным странным знакомым нехитрой компании стал некий человек Келик. Был он более чем странным человеком, но толком познакомиться с ним никто не успел, оттого, что был он так же молчаливым и скрытным.

Итак, вернемся к 27 июня 5477 года в небольшую таверну Солонтелла, которая располагалась в Набережном районе с видом непосредственно на набережную и Тавийское море. Последние экзамены остались позади и теперь впереди были целых два месяца отдыха. Это стоило отметить.
И вдруг вокруг стало совершенно тихо. Оглянувшись по сторонам, ребята поняли, что все застыло... Время казалось бы замерло на мгновение.
Нехорошее чувство из прошлого зашевелилось внутри троих из собравшихся. Чувство, которое они едва могли бы назвать приятным. Когда-то давно, шутка ли... несколько тысчелетий назад... вокруг них, сидящих в тот момент в совсем другой таверне и в разных краях города точно так же застыло время. После чего мир довольно сильно изменился....

**Последние события**

В наступившей тишине ребятам явился эльврин Сентовер, Хранитель Звезды. Он рассказал, что части Звезды Судьбы похищены, и что его старым знакомым - Ракдору, Шане и Эльмире - а также их друзьям предстоит разыскать их, чтобы мир не погиб. В награду Сентовер обещал исполнение желания. Любого.
Все семеро согласились. Впрочем, а был ли у них выбор?

Ночью они увидели сон. Эльврин говорил... Что он говорил? Никто не мог сказать. Сознание плавало, но не могло зацепиться за разумность. Оно думало о чем угодно, только не о том, о чем надо. Что говорил Хранитель? Непонятно. Мысли обрывались, но сознание верило, что это нечто важное. Артефакт мог уничтожить мир. Одним лишь движением? Кажется так? Нет? Создать новые миры? Нет? А что? Что?... сознание терялось. Он мог что-то важное, но что... так тяжело. Сон был просто сном. Они сидели, пили, болтали. Кажется, о всякой ерунде, а не о том о чем нужно было. А о чем нужно было?... Кажется... кажется Хранитель говорил о том, что ровно семь частей из тринадцати похищено. Каждому по одной части артефакта. Каждый будет отмечен символом в виде треугольника, означающий луч. Каждый будет ощущать когда приблизится к своей части. Все они семеро были отныне связаны. Одна кровь, одно дыхание, одна жизнь и... одна смерть. Будь они вместе нераздельны, пока их помыслы и желания будут течь в одном русле - они будут сильны, но стоит лишь камню раздора затесаться в башмаке, как тут же они будут вредить самим себе... Путь предстоял опасный, но когда кто-то коснется части артефакта - их перенесет в другое место. Как близко? эльврин не знал. Он не знал, где находятся по-

хищенные части. Он лишь мог доставить относительно близко к ним. Где это? Он не знал. Он только лишь мог....

Утром отряд проснулся в горах. Ругаясь на зверский холод, ребята два дня шли по горам к пику Фиралай. Когда-то туда шел мост, но теперь его больше не существовало, так что им пришлось лезть по стене, в проемы, напоминающие окна. Спрятавшись от пронизывающего ветра, отряд двинулся вглубь горы.
Исследуя коридоры, попал в лапы каким-то тварям Петер.

Отряд пошел по его следам и столкнулся со странными существами - роста среднего, что-то между человеком и хоббитом, тела серовато-белого цвета, единственная одежда - черные короткошерстные набедренные повязки. На человеческом лице были слегка непривычные и неприятные черты. Глаза имели совершенно идеальную круглую форму и были совершенно черными, губы тонкими и почти что белыми, волосы густыми и белоснежными. И ко всему прочему - явно недружелюбные намерения.

Ситуация была критической, руманы - а именно так звали этих существ - обладали силой и подвижностью, но тут на помощь отряду Сентовер привел Норда. Юноша рассказал им свою историю - как Гвилон Каноник, собрав группу авантюристов отправился на поиски доспехов Фиралай, попали в эти пещеры, руманы взяли их в плен. Кто-то умер не желая есть, кто-то от холода. А потом домиров стали куда-то уводить. Норд остался последний и ему удалось бежать благодаря тому, что одна руманка пожалела его, а то он бы стал одним из кта'да'тала - тех, кто вечно охраняет сон их отца.

Все искатели артефакта постепенно начали чувствовать друг друга. Это был знак, что они - единое целое.

К сожалению, руманы не оставили преследование. Вскоре на отряд снова напали и попросту задавили численностью.

Теперь ребята сидят в той самой комнате, где держали Норда. Что будет дальше?

## ГРУППА: ТЕНЬ ИФИРОНА

**ДМ**: Toshka
**ВРЕМЯ В ИГРЕ**: 25 января 1958 г.н.э.
**ДИСЛОКАЦИЯ**: Мин Акрон, Куэлэ, Бертолия
**СОСТАВ ПАРТИИ**: Патрик (человек), Ариадна (эльврина), Злат (зверочеловек), Лири (гном), Мелиан (человек)

### Краткая предыстория

Начало этой истории уходит на несколько месяцев назад, в прошлое. С наступлением осени, в маленьком, но вполне себе славном королевстве Бертолия, после воцарения шаткого подобия мира с Татверком и сохранением пока что единственного более-менее активного военного рубежа с Муссоном и пассивного с Эварией, начали пропадать люди. Для решения этой проблемы в Мэнторе был собран отряд Инквизиции. Небольшой (в его состав входили: Следователь Сэммет, Специалисты Эссэра и Ариадна, Стражи Мелиан, Лири и Чанк) и мобильный. Получив указания выяснить, что происходит, отряд выдвинулся в путь.

В деревне Лесная Инквизиторы столкнулись с не-

естественным туманом. Там же к отряду присоединился кузнец Патрик, жрец Дэйнара.

Ночью был туман. Поутру на них во дворе напали оборотни. Атака была отбита благодаря имеющимся у сослуживцев посеребренных клинков. Туман спал и отряд двинулся на изучение деревни. Выяснилось, что ночью пропало несколько селян, когда те ходили за водой к колодцу. Отправившись к указанному колодцу, отряд заметил, что он запечатан. Сверху стояла печать инквизиции. Однако печать была проклятой. Сила тяготения к ней была столь велика именно у Ариадны и Эссэры, что они чуть ли не одновременно потянулись к ним, однако помощница летописца справилась с возникшим желанием и вовремя отдернула руку, а вот маг инквизиции, увы не успела. Печать почернела под изящной ладонью и все вокруг окутала черная пелена. В результате этого неожиданного события погибло с десяток самых старых жителей в деревне. Ариадну убедили, что в этом не было ее вины. Порча на печать была наложена таким образом, что, видимо, должна была действовтаь на кого-то определенного, похоже, на женщину. Так как мужчины ровным счетом ничего не ощущали.
В колодце Инквизиторы обнаружили настоятеля местного храма, он лежал прикованный прутьями, скобами и всем чем только можно, израненный и растерзанный.Священник был все еще жив, он шептал про ловушку. Выяснилось, что если поднять клетку и его – то зараженная вода в колодце пойдет в реку. Было решено снять тело священника, который все бормотал, что пятеро его послушников, все дети до шести лет, похищены анхоровцами. Вскоре он отключился и Патрик отковал его от клетки. В то же время на его место остальные водрузили мешок с землей.

Мелиан, Патрик и Сэммет засыпали колодец. Трудно было сказать, пошла ли вода в реку, но всем предупредили пока не пить ее. Благо недавно были дожди и у всех оказались заполненными дождевые бочки.

В это время Ариадна и Эссэра сходили на лесопилку, куда пришли жить лесные люди. Поговорив с Урусом, главой лесных людей и теперь еще и старостой деревни, девушки договорились, что инквизиторы принесут к ним священника. Сам же Урус сообщил, что в лесах появились не только оборотни, но и скелеты. Они отправили уже на прочесывание несколько своих отрядов. Однако все они встретили сопротивление в лесу. Это было неожиданным, что и говорить. Все отряды, за исключением одного, который отправился к бывшему месту жительства лесных людей, вернулись. Еще немного поговорив, девушки выяснили, что в лесу есть знаменитое Поле Брани, согласно старинным сведениям именно там около сотни лет назад случилась битва между оборотнями и лесными людьми. Тогда были убиты все оборотни и практически все лесные люди. Девушки немногоп осовещавшись, предложили проверить путь к землянке. Усур был не против, так как потерял не мало людей.

Так отряд пополнился Златом. В помощь Инквизиторам да и с их согласия, Злата выделили им как знатока местных лесов и дороги к землянке. По дороге к землянке на отряд напали опять же оборотни. Их было не много и отряд успел с ними справиться. К ночи они пришли к землянке и поняли, что в ней кто-то есть.

Вторжение в землянку запомнилось всем. Внутри оказалось очень-очень-очень много оборотней. С десятка три, не меньше. Но был там так же и жрец Анхоров. Благодаря Эссэре он был убит. Остальные же с большим трудом справились с противниками, находясь несколько раз буквально на грани жизни и смерти. Но в итоге отряд одержал победу, перебив всех оборотней. Обыскав помещение огромной столовой, отряд наткнулся на колодец, на котором висел защитный барьер. Внутри колодца было нечто не живое, но очень мощ-

ное. К своему ужасу, все поняли, что это упоминаемый в древних книгах драколич. Безумно опасное существо, которое появляется после злого и безжалостного ритуала, проведенного над живым драконом. Похоже, сейчас дракон находился в силовой клетке из которой выбраться не мог. Завалив вход в землянку как можно сильнее, отряд быстро вернулся в деревню, где попросил Уруса не ходить пока в землянку, а в Мэнтор отправили посланника с письмом. Пока часть отряда отдыхала, Патрик отправился на лесопилку и исцелил священника, который вернувшись с кузнецом, поведал остальным, что смутно помнит о том, как несколько жрецов анхоровцев говорили о том, что отведут детей в штольни. В какие именно – он не знал. Дети им нужны были для какого-то плана. Инквизиторы решили изучить штольни.

**Последние события**

Инквизиторы изучили ближайшую штольню, но ничего не нашли. Переночевали, а наутро обнаружили на дороге следы колес, хотя караульные в один голос утверждали, что ничего не видели. Их слова подтвердила и Эссэра, сотворив сложное заклинание. Разделившись, отряд исследовал колею в обе стороны и наткнулся на магические стены, преграждавшие проход. Более того, после того, как была нарушена колея, стены начали сдвигаться. При попытке исследования стены погиб один из отряда, карлик Чанк.

Предположительно, ночью был проведен сложный ритуал, закрывший Инквизиторов на месте их ночевки. Опорными точками для ритуала послужили два зверски убитых человека - мужчина и женщина, а колея образовывала между их телами знак Ифирона.

Оставив Эссэру, Ариадну и Лири около лошадей, остальные решили попытаться штурмовать стену. Патрик, обвязавшись веревкой, вошел в стену, его оттуда вытащили, но вслед за ним полезли призраки и напали на людей. Разобравшись с ними, Инквизиторы вернулись к лошадям и обнаружили, что там тоже был бой, но девушки и карлик тоже справились с врагами. Решено было больше не разделяться и штурмовать стену еще раз. Патрик снова шагнул в стену, но на этот раз веревка его не спасла, разорвавшись. Патрика затянуло в странную дыру, остальные Инквизиторы не могли оставить товарища в беде и бросились следом. Отряд попал в Тень, но даже там он был окружен призраками, которые не желали выпускать свою добычу. Перебрав способы выхода из зачарованного круга, Инквизиторы атаковали окружавших их врагов. Бой был тяжелым - не только из-за нематериальности противников, но и потому, что после смерти любого призрака куда-то выкидывало и одного из Инквизиторов. И все же отряд одержал победу... и очутился в реальном мире, на том же месте, где Патрик вошел в стену. Вот только круг, похоже, сомкнулся, пока домиров там не было, уничтожив все живое. Теперь Инквизиторы остались на пепелище, без лошадей, практически без вещей, но со стремлением продолжать начатое дело.

## ГРУППА: ИНТРИГИ ПО КОРОЛЕВСКИ

**ДМ**: Toshka
**ВРЕМЯ В ИГРЕ**: 25 апреля 325 г.п.л.
**ДИСЛОКАЦИЯ**: Мин Акрон, Лаом, баронство Анабад, уезд Пяти Шпилей, Илианджак
**СОСТАВ ПАРТИИ**: Вимбл (гном), Джимми Хеджхог (человек), Сартонор (демон с нарушеной психикой), Шетли (эльфийка), Федракс Ликс (человек)

**Краткая предыстория**

А началось все с того, что Шетли, Джими, Сартонор и Ловейна встретились еще будучи в компании других домиров, что в наших повествованиях называлась как группа «Дети тьмы». Решив частично, проблему с таинственным черным кижалом, что довольно долго мучал своими поисками партию Дети тьмы, Сартонор умудрился подмазаться к дочери гильдмастера Великой гильдии Магов дабы не слоняться по этому бренному миру в одиночестве. Попутно он подусунл эльфийке свою милую новую знакомую Ловейну, ну а уже потом сама Шетли вытащила из заключения, в которое попал отряд Детей тьмы из-за проблем с властями, Джимми, потому как он был младшим родственником довольно важного дяденьки в Тайном сыске. Шетли педложила Джимми работу, которая, как ей казалась, была впору парню, ну а Сартонор, как полагал уже тот, был попросту рожден для интриг и светских заговоров. Суть была простая - найти настоящего барона Анабада и доставить его к королю. Тайно. Живым или

мертвым.

**Последние события**

Побывав в столице, Джимми посетил своего родственника вместе с Ловейной и даже неплохо провел время, успев попутно пофлиртовать с девушкой. Однако, эльфийка была столь сражена красотой неизвестного ей мужчины (в смысле, Сартонора), что все попытки Джимми ушли в молоко, то есть в никуда. Девушка только лишь мило краснела, улыбалась и быстро ретировалась при любом удобном случае. В это же время Шетли была призвана ко двору, чтобы получить нагоняй от самого его высочества. Попутно она прихватила с собой кавалера, как того требовал этикет, коим и оказался Сартонор. Уж что-что, а вести себя в высшем обществе демон умел ну просто великолепно! Побывав на балу, Сартонор и Шетли прогулялись до известного всем придворным пруда Влюбленных. Девушка была одной из немногих, кто мог временно ослаблять барьер, защищающий пруд от незадачливых домиров. Или, точнее, наоборот. В итоге, Сартонор надавил на честолюбие и гордыню эльфийки и заставил ее войти в пруд вместе с ним. Ничего так и не случилось. Выбравшись из пруда и просохнув, компания вернулась обратно на бал.
Именно там зародились истоки событий, что случились гораздо позже, зимою. После встречи с Сартонором, юная принцесса Мерседес, единственная родная сестра короля, наслушавшись речей демона, решила сбежать из страны и из-под венца. Компания у нее подобралась соответсвующая. А по пятам у нее шли Арельнцы. Но... Это совсем другая история!

Отдохнув в столице, компания перемещается в Анабад, где уже своим ходом под видом «туристов» отряд направился в сторону столицы баронства. По пути пришлось сделать ночевку на обочине дороги. Ночью же к Джимми во сне явился дракон из прошлого, который явно хотел, чтобы парень помер. Шетли и Сартонор, что сидели на стреме, обнаружили, что из палатки валит дым. Заглянув туда, они увидели, что Джимми весь объят пламенем! Тушить парня, впрочем, не пришлось. Он погас сам и при этом вовсе не пострадал. Проснувшаяся Ловейна сообщила, что дракон из ее снов (куда не плюнь везде драконы!!!) исчез! И что она видела красного дракона, от которого ее дракон ее спас... В общем, дурдом. Сартонор предложил Джимми поспать вместе. Не ради, кхм, сами понимаете чего, а чтобы проникнуть в его сны. Опыта в этом плане у демона (кстати говоря, партия не в курсе кто он) было предостаточно. В итоге, попав в сон Джимми, Сартонор убил там красного дракона, однако, его опасения в том, что этот дракон, умерев, в лоне бездны переродится в нечто более страшное вполне могло оправдаться. Но пока отряд получил небольшую передышку.

Добравшись до города, отряд решил проникнуть в него под видом сутенера и рабыни-гоблинки в компании двух орок-охранников. Поселившись в самой роскошной гостинице, Сартонор и Шетли отправляются на поиски осведомителей и узнают, что двое из них угодили в тюрьму. Попутно их рассекретили как агентов Тайного сыска. Получив от еще одного осведомителя талоны на временную работу во время бала Анабада, вся четверка под видом двух орков и двух гоблинов проникает в замок и пытается собрать информацию. Однако, всего, чего они добились - это предложение работы Саре (Сартонор в облике роскошной орчихи) на постоянной основе. Той же ночью, пока Ловейна и Джимми спали, Сартонор и Шетли проникают в тюрьму и быстро воруют оттуда своих гно-

мов. Вернувшись тайно в номер гостиницы, проводится небольшая беседа на тему кто есть кто и как они туда попали? А затем все откладывается до утра.

С наступление утра, гномы из тайного сыска поступают в командование Шетли, однако, Ловейна просит оставить ее в покое, говоря, что все эти интриги и прочее ей совсем не нравятся. Дело в том, что приходили несколько кандидатов на купить рабыню и девушке пришлось оголяться путь и в чужом теле. Никто особенно не возражал. Лишь Шетли обезопасила ситуацию тем, что запретила Ловейне куда-либо уезжать из гостиницы до того как вся ситуация будет решена. Видимо, из боязни утечки информации...

Шетли и Сартонор отправились искать остальных осведомителей, а заодно - и закупаться необходимыми магическими предметами. Последнее, кстати, им удалось легко - благодаря то ли золотым монетам, то ли Шетли, которая даже в облике орчихи осталась очаровательной.
В таверне «Катящийся камень» они встретили Федракса Ликса, последнего осведомителя, оставшегося на свободе. У него было для Шетли письмо.
Втроем они вернулись в гостиницу «Корона Анабада».

Пока они отсутствовали, в номер принесли письмо от барона Анабада с приглашением для Сарто и его гоблинши-наложницы. Более того, к крыльцу подъехала карета! А Сарта-то не было еще!

Джимми отправился искать его, а Ловейна помогла гномам принять облик гоблинш (на всякий случай).

Итак, Сарт прочитал письмо от барона, а Шетли - послание, которое ей передал Федракс. Оставив Ликса, Ловейну и Хайри в номере дожидаться Джимми, остальные, приняв соответствующие их легенде облики - то бишь, орков и гоблинов - отправились во дворец.

Однако встретиться с бароном им не удалось - на Сарта напали четверо стражников, на девушек - еще двое. Не сговариваясь, молодые люди телепортировались обратно в таверну и поспешили покинуть это переставшее быть безопасным место.
Далее отряд разделился. Джимми, Федракс, Хайри остановились в таверне «Капризная Шошотта», планируя расспросить официанток, попрошаек и проституток, а так же «поискать» работу для писаря Федракса, собирая слухи. Вимбл, Сартонор, Шетли, расставшись с Ловейной, под видом семьи орков поселились в гостинице «Птички» и принялись разрабатывать планы вторжения в замок барона...

## ГРУППА: ЗНАМЯ СВОБОДЫ (ДИ)

**ДМ**: Leeder
**ДИСЛОКАЦИЯ**: Покров, Агония, деревня Дальние Костры
**СОСТАВ ПАРТИИ**: Карл Крюгер (хайвест), Тиффани Эстельдрим (диверианка), Инвар Тайламе (дизаре), Киссара (кантари)

### Краткая предыстория

Откуда-то издалека, из чистых, звенящих свежестью ручьёв, сбегали истоки той великой реки, которая несла свои воды на Восход. Здесь никто не знал, откуда же она на самом деле течёт... Но как бы то ни было, пролегающая между двумя искони воюющими государствами, река Мокрая была полноводна и величава. И что в том, что путь её пролегал из неизведанных далей через безлюдные Проклятые Пустоши? Простой народ молился реке как божеству, ибо не будь река естественной границей государств, одни лишь боги могли ведать, что уцелело бы в бесконечной череде пограничных стычек. Но река текла себе и текла, и не ведала, что своим существованием являет благодать тысячам живых и разумных существ. А может, и ведала... но то знают лишь мистики и философы, да и те к единому мнению придти не могут.

По обе стороны от Мокрой реки лежали цивилизованные земли. Слева по течению, ограждённая с Полуночи Охранными горами, находилось Тление, чей цветы был - синий. На синем фоне красовался великолепный красавец - гордый сапфировый дракон. На противоположном берегу вздымались твердыни Агонии, государства красного цвета, на гербе которого был запечатлён брат-близнец - топазовый дракон. Агония, в отличие от Тления, была более вытянута с Восхода на Закат, и гор на своей территории не имела, зато её территория постепенно смешивалась с Проклятыми Пустошами и Великой Пустыней

на Закате, с бескрайними лесными массивами и Глухой Трясиной на Полудне, и с территориями пиратов и дикарей на Полуденном Восходе. Поэтому уже две тысячи лет народ двух Империй варился в одном и том же котле вражды, тирании и деспотии.

Этот мир устал. Теперь так редко кто мог поднять голову и проявить протест, хотя обижены были все... И народ двух государств, мечтающих вцепиться в глотку друг другу, униженно стонал, уже не помышляя закрыться от беспощадно хлещущей плети надсмотрщика. Как вымывает упрямая река почву-грунт, кроша основание самой прочной из скал, так и мёртвая хватка драконов-императоров вымывала из жителей двух Империй любую способность к противодействию. Отгремели революции, захлебнувшиеся в крови и жестокости, и в песочнице двух садистов воцарило спокойствие концентрационного лагеря. Никто теперь не мешал двум чудовищам развлекаться так, как им хотелось.

Однако даже у камня есть предел, до которого его можно сжимать. Дальше он или раскрошится, или поранит сжимающую его руку. В Агонию пришёл этот день.

В этот день, вернувшись в родную деревню Эльфийский лес, пятеро путешественников нашли на ее месте трупы и пепелище.

**Последние события**

В центре деревни путешественники увидели мерцание, из которого появились призраки Ноэля Эстелльдрима, священника местной церкви, отца Тиффани, деда Дагерона, Петрона Ортана, и Метсины, травницы, матери Киссары. Призраки рассказали, что конец правления Драконов предсказан. Свергнуть Императоров может только дух предков, заточенный где-то вне границ двух империй. Местонахождение его держится в секрете, и всех, кто может знать о нем, безжалостно истребляют. Такая судьба постигла и Эльфийский Лес. Призраки молили выживших не дать их жертве пропасть напрасно и найти Фиондаля Алвиара, утреннего эльфа, что живет в городе Зависть. У него могли сохраниться бумаги, которые могут указать, где искать тот дух предков, который может положить конец Империям.

Бывшие путешественники, а теперь слаженный отряд, похоронив останки родных, двинулись в сторону Зависти, полные желания исполнить волю ушедших.

Дойдя до деревни Дальние Костры, группа остановилась на ночлег в таверне Очаг, у эльфийки Джанэ. Но и здесь иллюзия безопасности была грубо нарушена. Утром их покой нарушило бряцание стали и женский крик, крик приютившей их эльфийки. Выглянув в окно, отряд выяснил, что Джанэ уводят в неизвестном направлении, а к их таверне направляется отряд солдат с явно недружелюбными намерениями. Разумеется, путешественники дали бой, перебили солдат, догнали и освободили Джанэ, попутно выяснив, что солдаты взяли нескольких жителей деревни в заложники и увели их в свой штаб. Киссара попыталась поднять деревню на штурм штаба, но перепуганные жители прячутся, не желая в этом участвовать.

Отряд принимает решение атаковать штаб после разведки. На разведку отправляется Инвар.

## ГРУППА: СТРУНЫ ВЛАСТИ

**ДМ**: Ash
**ВРЕМЯ В ИГРЕ:** 6 января 326 г.п.л.
**ДИСЛОКАЦИЯ**: Мин-Акрон, Лаом, Баронство Эдви, Уезд “Белые башни”
**СОСТАВ ПАРТИИ**: Райен Волчонок (зверочеловек), Инар (человек), Анкалимон (эльф), Сорин Марков (человек), Сигурт Рыжебородый (дварф), Квин Макрой (человек)

**Краткая предыстория**

Лаом - это вам не Куэлэ, зимы здесь холодные, снежные. Зимой на дорогах можно встретить как людей, так и волков. И не только.

Например, однажды в город Чедор прибыл зверочеловек Райен Волчонок, ведомый желанием найти истоки проклятия, поразившего его мать. Прокатив на себе старого обманщика Мо и удачно пройдя ворота, он отправился искать храм Элланы, своей богини.

И хотя дорога Райена не была безопасной, все же ему не пришлось сражаться с отрядом домиров, желающих непременно захватить карету, как это делал Инар. Карета эта, надо сказать, едва не сшибла юношу с ног, но он успел углядеть в окне

образ юной красавицы. Не этим ли объясняется его порыв уничтожить нападающих?.. Этот бой, наверное, стал бы для Инара последним, если бы не... если бы кто-то не смазал его раны чудодейственной мазью из флакончика с мартлеттой - такой же, какая была на карете. Об этом молодой человек узнал, очнувшись в сторожне.

**Последние события**

Дороги двух столь разных домиров могли бы никогда не пересечься, если бы они не оказались в неправильное время в неверном месте - там, где какой-то юноша призывал к бунту против власти барона. Инару удалось уйти в подземелье, а зверочеловеку пришлось пройти со стражей. Райен получил от офицера предложение встретиться через неделю и сдать заговорщиков, а взамен - обещание помочь храму. Зверочеловек отказался, ему не хотелось лезть в политические дрязги. Возможно, это он сделал напрасно, потому что теперь ему предстояло выбраться из камер замка. Думаете, это было сложно? Ничуть. Почему? Ну, во-первых, он до них просто не дошел. А во-вторых, не дошел он до них благодаря эльфийке Шаэле, которая была Верховной Жрицой. С помощью своей магии жрица выяснила, что Райен невиновен, и увела его. Она расспросила зверочеловека и отправила его в детективное агенство Крисса, сказав, что там ему скажут, что делать дальше.

Анкалимон пришел в город в поисках... и почему все что-то ищут в городе? Впрочем, что бы эльф не искал, нашел он только приключения. Например,

на безлюдной улице он подвергся атаке, больше всего напоминавшей проверку. Успешно пройдя ее, Анкалимон направился за информацией в детективное агенство. Ближайшее принадлежало Криссу Мериготу.

Инар, погнавшись за агитатором, прошел через подземелье, поднявшись наверх уже в районе т'хаттов, в детективном агенстве Крисса Меригота.

Вы уже поняли, к чему я веду, верно?

Итак, судьба все же свела домиров в одном месте. И ни у одного из них не было никакой возможности отказаться от выполнения задания: "Есть важная посылка (ларец где-то 15 на 20 сантиметров, и в высоту еще 10, обит пурпурной тканью и окован золотом, закрыт на ключ и магическую печать). Путь посыльного должен был пролегать через монастырь Силуана. Найти посыльного, желательно живого, и привести его сюда, в это здание. В случае, если он будет мертв – принести ларец". Паролем для узнавания друг друга служит печатка с изображением мартлеты. Разумеется, трех домиров для такого дела было мало - и к ним присоединились еще четверо. Марах Сетхин. Сорин Марков. Сигурт Рыжебородый. Квин Макрой.

Маленький отряд готов двинуться в путь...

**Дорогие наши читатели!**

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

Мы обязательно включим ваш отчет в следующие номера нашего журнала!

# Интервью с... Мэтримом

Итак, новый Лаомикон – и новое интервью.

Загадка для всех внимательных читателей:

*«Кто при заходе на портал окрасил*
*Строчку ников в цвет бардовый?*
*На интервью еще не отвечал*
*Ни разу ни в одном лаомиконе?»*

Кто сказал Toshka? Стыдно, товарищи, читайте второй номер журнала! Еще варианты? А, вот вижу, что самые сообразительные из наших читателей уже отсортировали список пользователей по типу, и нашли нашего сегодняшнего героя. Да, сегодня допрос с пристрастием проходит Мэтрим.

Встречайте!

**Привет! Мэтрим?**
Привет. Да.

**А аська Ваша нужна чтоб выпытать у Вас все тайное о Вас же самих! Му-ха-ха! И разместить потом в новом лаомиконе. Когда будет свободное время, чтобы ответить на пачку глупых вопросов?**
Можешь задавать. :-)

**Как Вас зовут и сколько Вам лет?**
Сергей. 24 года.

**Вы играли в каких-нибудь еще проектах до Мин Акрона?**
Да, только проект называется «Дорога сквозь миры» :-) А Мин Акрон - это один из миров. Много играл в реале и продолжаю играть. Электронно играть начал еще на СЗЭ - Страна Забытых Эльфов. Игра была по почте, там был мой персонаж, маг-некромант Стил. Он вошел в самый первый набор группы Защитники Света. Группа потом перекочевала на ДСМ, пережила много потерь и потрясений, но жива до сих пор. Первый форумный проект был у меня Феникс.

**Вы сейчас продолжаете играть электронно (тот же Феникс)? Как игрок или ДМ? Или совмещаете?**
На Фениксе играю, но активность и число персонажей значительно снизились за последний год.

По сути, там осталось всего 3 персонажа. Два из них по Подлунному миру (мир проекта), один - в других играх по звездным войнам. Тем двум персонажам лет по 5-6 уже. :-)

**А насчет игры в реале - это только столы, или на полевые игры Вы тоже выезжаете?**
Сейчас только настолки. Одно время немного играл и в полевки, и в кабинетки, но, все же, сейчас основной упор на настольные ролевые игры.

**О других проектах - в чем основная разница между ними и ДСМ? Что привлекает/отталкивает в ДСМ как проекте?**
Привлекает порядок, спокойная обстановка, постоянное развитие и поддержка сайта. Любые неполадки и прочее устраняются сразу же. Любые возможные скандалы и ссоры пресекаются, да и почти никогда не начинаются они тут. В отличие от других проектов. Там это больше всего утомляет.
Что отталкивает? Сложно сказать. Вселенная достаточно специфична, это накладывает приличные ограничения на задумки в целом. Но рамки есть везде, так что в целом это не проблема.

**Как много времени уходит у Вас на игру в проекте?**
На игру не много. :-) На вождение побольше. Мне обычно хватает около часу, чтобы написать за своих ну двух трех десятков персонажей. Просто никогда не бывает, что нужно писать за всех и сразу. :-) А вот ведение, когда идет загруз по реалу, приходится тормозить. А вообще обычно я 17 часов в сутки проверяю форум, если я дома или на работе, так что сложно сказать, сколько времени у меня уходит на него.

**А вообще, почему Вы стали играть, что Вас привлекает в ролевых играх?**
Ну, во-первых, это хобби не хуже других. Во-вторых, это возможность отдохнуть от дел и проблем в жизни. В-третьих, это чудесная возможность общения. В-четвертых, всегда интересно опробовать себя в какой-то роли, какую ты не можешь позволить себе в обычной жизни, или просто всегда была мечта, побывать в чьей-то шкуре. Но, все же, думаю общение на первом месте в этом списке.

**А у Вас есть еще какое-нибудь хобби в жизни?**
Компьютеры и все, что с ними связано. :-) А еще одно время я был активным киберспортсменом. Люблю рыбную ловлю. Обожаю ходить в походы, особенно в горы, не так чтобы со снарягой лазить, а в более пологие, где можно с рюкзаком и ногами спокойно забраться, но желательно по непроторенным дорожкам. Так же люблю езду на лыжах. Не на горных, больше классику предпочитаю, свернуть с проторенной лыжни и уехать куда-нибудь, где тишина и нет людей... Так же обожаю получать новые знания. :-) Вот сейчас получаю второе высшее, параллельно иду на курсы повышения квалификации. Хотя самостоятельно обучаться не могу (не хватает усидчивости), предпочитаю слушать, когда рассказывают, и усваивать, чем читать. Ну еще по мелочам. Люблю единоборства, не спортивные. Время от времени смотрю футбол. :-) В общем, ничего особенного.

**В какой дисциплине Вы были киберспортсменом?**
3д-шутеры и реал тайм стратегии. Это было давно, завязал где-то в 2002-2004 году. :-)

**Вы сказали, что пошли на второе высшее. Какое? И какое Ваше первое образование?**
Второе высшее по направлению «Вычислительные машины, комплексы, системы и сети». Программа совместно с сетевой академией Cisco. В общем, по выходу, буду системным инженером. Первое высшее у меня было в университете Телекоммуникаций. Если в общих словах, то связист.

**Возвращаясь к компьютерным играм - Вы играете в компьютерные рпг? А в онлайновые?**
Немного играю. Играл в Балдурс гейт – первый, второй; Айсвинддевил - первый, второй; Невервинтер – первый, второй; Дъябла, конечно, не РПГ, но в нее играл, первую (хэлфаер), вторую. В онлайн... Время от времени играю в EVE-Online, пожалуй, все.

**А есть у Вас любимая компьютерная игра?**
Да. Если из 3д-экшенов это первый Халфлайф и дум 2. Из стратегий - старкрафт и варкрафт. Из рпг - первый дъябла и первый невервинтер. А еще стратегия - данжион кипер.

**Нравилось шлепать импов? =)**
Как по-вашему, можно ли сравнивать форумные, компьютерные, онлайновые и настольные РПГ?
Не думаю, что можно. :-) Игры в реале - это экспрессия, это живое общение, это интересное и быстрое продвижение по сюжету. Это головоломки, на обдумывание которых нет дней, а только минуты. Игры на форуме - это широко раскрытый внутренний мир персонажей, это как книги читать, где почти каждый встречный - главный герой в повествовании. Компьютерные игры - это просто блеклая тень от настолок и форумных игр, единственный плюс: она не зависит от скорости отписки или возможности собраться всем людям вместе. Появилось время, и ты играешь историю, четко прописанную в сценарии. В онлайн играх больше свободы, но они совершенно другие. Это скорее другой тип общения, чем форумные или настольные игры.

**Расскажите о Ваших любимых книгах и/или авторах, фильмах, музыке. Вообще о том, что современное общество привыкло называть культурой.**
Читаю я очень много. Мне сложно выделить что-то отдельное. Ибо я читаю разные жанры, от фэнтези и фантастики до классики. Я могу выделить авторов, которые мне нравятся. Если говорить о фентези, то эталоном для меня всегда был и будет Джон Рональд Руэл Толкин. Это как бы эталон

фэнтези и рас фэнтезийных. Дальше из писателей фэнтези мне очень понравился Роберт Джордан с его циклом «Колесо времени». Безумно интересные романы, отличный слог. Роджер Желязны стоит тоже далеко не на последнем месте. Особенно с его «Хрониками Амбера», прочел раз 5 все 10 томов. Как не странно, но, наверное, все же упомяну Ника Перумова. По моему мнению, его слог достаточно заурядный, не сказать, что задумки его невероятно ординарные, но в целом мне нравятся. Я с удовольствием прочел все его романы по Упордоченому, многие не один, и не два раза перечитывал. Из фантастов обязательно хочу упомянуть Братьев Стругатских. Их произведения заслуживают неоспоримых похвал. Романы Сергея Лукьянинко я так же все, за исключением юмористических, прочел, и не раз. Есть в них что-то, что близко. :-) Не могу не упомянуть Гарри Гарисона с его сериями про «Стальную крысу», «Мир смерти», и даже «Била - героя Галактики». Не могу обойти стороной и ХайЛайна, писал давно, но писал такие вещи, что я в шоке просто. :-) Люблю так же классические приключения, типа романов Дюма, или фантастики Жуль Верна. Очень нравится Достоевский, Тургенев. Антиутопичный роман Замятина «Мы», вообще, просто в восторге от него. Булгакова очень люблю, очень цепляет все, что он пишет. Из поэтов особенно могу выделить Блока, и, возможно, Есенина. Из современных немного читал Филипа Дика. Очень много прочел японского писателя Харуки Мураками, и другого писателя из Японии, который вроде как уже у них считается классиком - Юкио Мисима - очень странный и не ординарный писатель, но чем-то цепляет. Из классики мне нравится так же Капю, Эрнест Миллер Хемингуэй с не военными романами. Некоторые из романов Джерома Д.Сэлинджера. Безумно понравился роман Габриэля Маркеса «100 лет одиночества». Ну, разумеется, «Игра в классики» Хулио Картасара. Труды Никкóло Макиавéлли очень интересны мне были, много прочел. Фрейда читал несколько книг. Антуан де Сент-Экзюпери просто божественно пишет. :-) Разные его произведения читал. Патрик Зюсткид с его «Парфюмером» и мелкими пьесами наподобие «Контрабаса», так же вошли в мою библиотеку. Ну и еще многое другое, что всплыло в памяти, то написал сходу. :-) Что касается музыки... Тут мои познания куда более скромные. Я люблю Рок, Тяжелый рок, Металл, панк. Очень мне нравится старый советский рок. «Машина времени», «Кино», «Воскресенье», «Алиса», ну потом более современное: «Ария» до развала на две группы, «Черный обелиск» до смерти Анатолия Крупного, басиста и певца группы. «Чиж и Ко». Из не очень известных: бард-панк - это Янка Дягелева, она пела сама, и так же в составе группы «Красные октябри» вместе с Егором Летовым. Ну и «Гражданскую оборону» я стороной не обошел, хотя далеко не все из нее слушаю. Ну, так же «Сплин», «Чайф», БГ и прочие такие мелкие группки приятные. Из зарубежных: Металлика, Скорпионс, Битлз, Найтвиш, БлайнГардион, Блэкмор найт, Айрон мэйдн, Тиамат, ну и что-то еще было, не помню сейчас уже. :-) Так же люблю фолк и фэнтезийные песенки-музыки. :-) Про фильмы сказать сложно, смотрю много - нравится мало. :-) Или наоборот, слишком много? В общем, перечислять сложно - не смогу выбрать, так что, наверное, оставлю без комментариев. Скажу лишь, что не люблю комедии, особенно молодежные. Люблю всякие нестандартные фильмы Типа «Страх и ненависть в Лас Вегасе», фильмы с Джонни Дэпом, фильмы типа недавно вышедшего «Гангстера».

**Вот это ответ!**

Ну, там больше всего про книги. :-) Я обожаю книги! :-) Особенно бумажные. :–)

**А Ваша аватарка - из какого фильма, и почему именно такая? Если я не ошибаюсь, это что-то космическое, мне кажется смутно знакомым.**

Если честно, насчет аватарки ничего не могу сказать. :-) Тошка помогла найти, я ее поставил, и с тех пор я с аватаркой.

**Вернемся к РПГ-вопросам. По-вашему, какая система является самой подходящей для проекта?**

Сложный вопрос, и ответа на него нет. Потому что Тошка, когда создавала проект, она создавала мир, и системы уже подгоняла под него, а не мир под системы. Тут уж кому что больше нравится. Пока более или менее вписываются и существуют тут днд 3.5 и гурпс. 4 днд сложнее вписать из-за подхода к магии.

**Как Вы относитесь к вопросам ролеплея и манчкинизма? Карается ли последний в группах, где Вы играете?**

А что вы подразумеваете под манчкинизмом? Это вопрос очень скользкий, связанный с терминологией и пониманием этого термина.

Для кого-то манчкинизм - умение делать сильных

персонажей, меня поэтому часто манчкином зовут. Хотя для этого имеется другой термин - паверплеинг.
Для кого-то манчкинизм - это использование игроками информации, о которой персонажи знать не могли.
А для третьих, манчкинизм - это искание дыр, попытки обмануть мастера, обойти правила и так далее.
Там, где я играю или вожу, такое почти не встречалось, но было, и это наказывалось очень жестоко.

**Были ли в Ваших играх смешные или печальные моменты?**
Я играю очень давно, поэтому и то, и другое было, и не раз. Только не просите вспоминать... Хотя один печальный могу вспомнить. Из реаловой партии. Партийная эльфийка на одном заброшенном северном острове узнает/вспоминает, что у нее есть ребенок, который на этом острове заточен в сферу темпорального стазиса. Замер уже много-много лет, не растет и не живет. Мы находим его, пробиваемся до него, она наконец-то берет его на руки... Дитя, которое так давно потеряла. И вот мы выходим из пещеры, идем по снегу к морю, чтобы отправиться с этих безжизненных земель, а маг что с нами шел, разворачивается и творит заклинание магических стрел, они вырываются и впиваются в тело невинного младенца. У мага был приказ, любым путем не дать увезти ребенка с острова. Маг, кстати был игроком. Очень печальный момент, после того, как мы убили этого мага (слепого, глухого, беспомощного (ну, таким он стал благодаря моим заклинаниям)), добили его за его злодеяние. После этого мы соорудили ребенку склеп из снега, похоронив его на этом безжизненном, вечно замерзшем острове.

**Вождение и игра - это обоюдное согласие делать интересно друг другу.**

**Отличный пример! А часто ли в группах, где Вы играете/водите, гибнут игроки? Какая причина?**
Редко. :-) Обычно причина: игроку надоел персонаж, или игрок поссорился с мастером. Я просто крайне негативно отношусь к смерти персонажей, своих или чужих...

**А часто ли погибали персонажи, которых отыгрывали Вы? Какова «жизнь после смерти»?**
За исключением одного нелепого случая, когда мастеру просто надоело всех водить, никто не погибал, окончательно. Было один раз когда умер и был воскрешен. Я очень осторожен, безумно не люблю смерти персонажей. :-)

**Хорошая черта для мастера. Какой род деятельности Вам нравится больше – игрок или ДМ?**
Игрок. :-) Водить мне нравится, но это по настроению, когда есть наплывы. А играть мне нравиться в 90% случаев. :-)

**А когда Вы водите партию, что для Вас важнее - правила и логика мира, или все-таки интерес партии и экшн?**
Для меня правила - это лишь инструмент, это каркас, в пределах которого можно очертить возможности персонажа. Дальше я без труда отступаю от правил. Но за пределы общей логики мира не выхожу. Когда играешь в уже созданном месте, нужно уважать труд других и двигаться в пределах рамок, что обрисованы уже до тебя. Стараюсь давать партии как можно больше свободы, хотя, как показывает практика, не всегда это способствует быстрой игре, игроки иногда теряются. :-)

**В чем, именно для Вас, основная сложность в работе ведущего игры, и в чем интерес?**
Я веду без продуманного в деталях сюжета. Я виду как идет, как в данный конкретный момент складывается. Бывают дни, когда ничего не складывается. Нет, разумеется, у меня есть основные сюжетные вехи, что будет и к чему все может привести в конечном итоге, но нет продуманных деталей посреди точек. Поэтому иногда бывают заторы. :-) А интерес... Ну, непосредственно в самой игре с партией, с игроками; видеть, как они что-то добиваются, как втягиваются в игру. Общаться с ними, водить занос, или помогать через нпсов своих. :-)

**Порой хочется использовать власть ДМ против не любимых персов? И наоборот, делать подарки «любимчикам»?**
У меня нет не любимых. :-) Вождение и игра - это обоюдное согласие делать интересно друг другу. Если кто-то не доставляет тебе удовольствия, то зачем тратить нервы и силы? Поэтому у меня водятся только те, кого я хочу водить. Что касается подарков, я обычно не выделяю. Если делаю что-то, то делаю, потому что считаю заслуженным.

**А какие лично ваши:**
**- Любимая система?**
**- Любимый класс ДнД или другой системы?**
**- Любимое оружие?**
**- Любимый фит или «плюшка»; в общем, что-то, что может получить персонаж в любой системе?**
Ну, системы мне разные нравятся. Днд 3.5-4, особенно, когда мастер ведет не строго по букве правил. StarWars Saga edition - очень нравится эта вариация. Это просто суперская смесь днд3.5 и днд 4. Все лучше из систем взято, по моему мнению. Гурпс, если не заморачиваться на все, что написано в книге правил. :-) Ну и, конечно, Мир тьмы. Очень свободная и вольная система, очень нравится она мне. В Днд мой любимый класс - это священник. Ими я дольше всего и больше всего играл. В других системах - это любые кастеры, не люблю чистых воинов. Предпочтений в оружии нет. Плюшек особых тоже нет, но в любых играх обычно предпочитаю чтобы воля у персонажей была высокая. Люблю играть того персонажа, которого я придумал, а не которого мне при помощи магии или способностей навязали другие игрок или мастер.

**Теперь вопросы более земные:**
**Как можно завлечь в проект побольше народу? И стоит ли вообще это делать, или реклама - это лишнее?**
Реклама никогда не лишняя, завлекать нужно, но нужно так же все же проводить отсев, потому что лучше не очень большое количество людей, живущих в мире, чем огромная толпа, устраивающая войну тут. У нас на проекте самая большая проблема - это малое количество ДМмов. Вся нагрузка, ну, 70% ее, лежит на плечах Тошки. С этим нужно что-то делать, остается надеяться, что запущенная школа ДМов сможет сменить это положение дел.

**Я тоже на это надеюсь. -) У Вас были конфликты с другими игроками?**
Нет, не припомню. :-)

**Считаете ли Вы нужным появление новых рас, классов, заклинаний на проекте, или текущее количество достаточно, либо просто не стоит добавлять излишнее, перегружая проект?**
Ну расы вполне могут быть. Хоть и не на Мин Акроне. На проекте неисчислимое количество миров (потенциально). Что касается заклинаний и классов, лучше не стоит. :-) Из имеющегося уже можно сделать что угодно, а если начать воротить, можно сильно пошатнуть баланс.

**А не возникает изредка желание забросить все куда подальше?**
Ну, для этого должны быть основания: ссоры конфликты. У меня в этом плане все хорошо, так что нет.

**Как Вы относитесь к интервью? Нужны ли они в таком виде, да и нужны ли они вообще?**
Ну, возможно кому-то будет интересно почитать. :-) Хотя оно получилось у нас очень длинным. :-) В общем, не вижу ничего плохого в интервью. :-)

**Оно получается отличным! Каверзный вопрос специально от ДМ-а Toshka: Как Вам удалось стать главным администратором?**
Когда Тошка ложилась в роддом более двух лет назад, ей нужно было на кого-то оставить проект, чтобы мог следить за порядком, по мелочам поддерживать форум. Она предоставила эту возможность мне, возможно, потому что мы знакомы очень-очень давно. :-) С тех пор я являюсь главным администратором наравне с Тошкой.

**И каверзный вопрос от меня: Какое Ваше любимое число?**
Не знаю. :-% :-) 3, 5, 9. Что-то из этих трех, точнее сказать не могу.

**Хорошо, что не 20. +). Ну а теперь стандартные завершающие вопросы:**
**Хотели бы Вы отметить каких-нибудь из игроков или мастеров?**
Отметить бы хотел Тошку! Ну, не могу удержаться, хоть она и просит поменьше ее упоминать. Без нее этот проект бы не существовал. Она отличный человек, хороший друг, отличный мастер и игрок. Хотелось бы так же упомянуть Криона, терпеливый молодой человек, с огромным запасом креатива, который постоянно пытается выплеснуть. Ну и тебя, совсем недавно к нам пришел, а уже развернул деятельность, так держать. :-)

**Я сейчас покраснею. =) Что бы Вы посоветовали начинающим игрокам?**
Освоить мир и постараться вписать персонажа в мир. Это и мастеру приятно, и игроку будет проще. И как можно более детально раскрывать своих персонажей, даже если не в квенте, просто выслать мастеру все мелочи, типа: мечты, друзей, врагов, все маломальские связи. Чем больше бу-

дет продумано вначале, тем ценнее для игрока будет персонаж, и тем интереснее им будет играть, и мастеру будет за что зацепиться. Ведь всегда приятно ощущать себя вовлеченным непосредственно, а не так, занесенным случайно. :-)

**Стоящий совет! А каким Вы видите будущее проекта?**
Я думаю новое поколение из игроков вырастёт в ДМов, и проблема с нехваткой ведущих отпадет. :-) Проект будет дальше развиваться и улучшаться и, я думаю, все же будет расти. Надеюсь, обойдется без серьезных кризисов. :-)

**Я тоже надеюсь. И последний вопрос: Ваши пожелания мастерам и игрокам?**
Живите дружно и помните, что игра - это дело обоюдодобровольное. Лучше тихо-мирно разойтись, если возник конфликт, чем доставлять неудобства и неприятности остальным. :-)

**Спасибо большое за уделенное время! Было очень приятно пообщаться.**

*Интервью брал: Ash*

# Уголок менестреля

## ЛЕДИ ЗИМА

Там, где проходит Она, облетают густые леса,
Мезнет земля, покрываются коркой ручьи.
Там, где проходит Она, не слышны больше птиц голоса,
Только мелодия скрипки безумной звучит.

Она - квитэссенция стужи,
Она в самом центре вьюги,
Зимняя фея.
Ее спутники - Снег и Стая,
Ее сердце - холодное пламя,
Леди-Зима.

Тот, кто увидит Ее, вдруг полюбит и холод, и лед,
Влюбится в музыку скрипки, утратит навеки покой.
Тот, кто увидит Ее, после смерти неслышно уйдет
В мир черно-белого сна, снежным волком - за Госпожой.

Она - квитэссенция стужи,
Она в самом центре вьюги,
Зимняя фея.
Ее спутники - Снег и Стая,
Ее сердце - холодное пламя,
Леди-Зима.

*Автор: Drakoshka*

## ***

В перекрестье эпох
Персонажам стихов
Мир дарует еще один шанс -
Жизнь по новой прожить,
Все дела завершить.
Так случилось и с каждым из нас.
Я любила тебя,
Но шутница-судьба
Навсегда развела нас с тобой.
Ты мой друг. Ты мой враг.
Мой отчаянный брат,
Повезло же тебе с сестрой.
Ты - полуденный свет,
На тебе солнца след,
Я как зимняя ночь темна.
За тобой легион,
Подо мною дракон.
Наша вечная битва страшна.
Что ж, всему есть цена:
Льду - огонь, свету - тьма,
Снегу - пепел, и магии - меч.
Мир - войне. Жизни - смерть.
Победителей нет.
Не прощаюсь. До новых встреч!
На границе времен
Не осталось имен.
Только память - одна на двоих.
Мы вернемся из снов
На перекресток миров
И останемся вновь при своих.

*Автор: Drakoshka*

# Вымысел или Реальность? "Экскурсия по Валане"

Магия… Что вы знаете о ней, мои дорогие читатели? О, можете не отвечать, это был риторический вопрос! Что такое "риторический"? Мда... Впрочем, ничего страшного. Ведь это не научный трактат о природе вселенной. И не свиток с мощным заклинанием. Нет, нет, и еще раз нет. Более того, очевидно, что этот листок бумаги не будет лежать на постаменте посреди мрачного подземелья с молящимися на него жрецами. Я даже могу предположить такой вариант, что какой-нибудь некультурный варвар просто использует его как бумагу после справления естественной нужды. Хотя, судя по запаху, эти варвары не утруждают себя даже такой гигиеной. А им стоило бы, стоило… А? Что? Я отвлекся? Точно, точно, спасибо что напомнили. Так вот – ради этих строк вам не придется врываться в напичканное коварными ловушками и ужасными монстрами подземелье, чтобы под конец горделиво поднять над головой свиток и почувствовать себя королем мира (попутно заработав себе пару шкур на обновки, пару проблем от главы того культа, ячейку которого вы только что уничтожили, и пару новых умений). Так… О чем я? А да, магия. Теперь, мои дорогие читатели, слушайте, до чего доводят эксперименты с магией.

Однажды один тавийский маг.. Что? Нет, это не я! И как вы вообще можете сравнивать меня с этими!.. А? А ну да, это не для этой лекции... Так вот, один не названный маг решил поэкспериментировать с заклинанием «остановка времени». В это же время кто-то (либо случай, либо кто-то из его учеников, и почему-то я склоняюсь ко второму варианту) решил поэкспериментировать с волшебными вещами этого самого мага. Ну, даже вернее не «в это же время», а немного раньше, но для нас сейчас эта небольшая хронологическая задержка не столь важна. Что вы спросили? Что такое «хроноло…»? А, вы не знаете? Ну… Ничего страшного, просто не думаете об этом ладно? И не отвлекайте меня глупыми вопросами!

Магия… Что вы знаете о ней, мои... А? Я уже спрашивал? Вот видите, до чего доводят ваши вопросы! Ну так вот.. Именно из-за экспериментов с магией тот... то есть этот... ьо есть некий. Во, да - некий тавийский маг открыл то, что он назвал «дверью во временной оболочке мира». Вам интересно, что это означает? Думаю, нет! Вам интересно, что из этого получилось! Вы ведь читаете эти строки ради интереса, чтобы беззаботно провести вечерок перед камином, нежа ноги в приятном тепле открытого огня. Ну так вот, он просто–напросто увидел будущее. Так ведь звучит намного понятнее, да? И что, по-вашему, тогда сделал этот безумный парень? Он запустил туда «глаз мага»! Вы представляете себе это? Ха! Использовать магию в магии! Ну да не будем мы его судить, так как не наше это дело. Да и, я думаю, его и так уже осудили. Или это был не он?… Не суть важно, наверное. Вернее, совсем не суть важно. А

еще вернее, совсем не важно.

Вы хотите знать о результатах? Действительно, иначе зачем бы вы сейчас читали книгу с таким названием? Вы заинтригованны, вы хотите узнать о том, какими мы будем через множество лет? Разве я не прав? И разве я из тех, кто не удовлетворяет чужое любопытство? Так слушайте же то, что я силой своего изумрудного интеллекта перевел для вас:

«Уважаемые гости! Пока наш магический глаз подлетает к материку Куэлэ, позвольте рассказать вам небольшую справку. Как самые наблюдательные из вас уже наверняка заметили, материк состоит из довольно стандартной (в географическом смысле) местности, в которой около 27% занимают горы, еще 31% - это лесные массивы, оставшиеся 42 % – низменности и равнины.

О, вот сейчас моргнуло изображение – это вы, уважаемые дамы и господа, наблюдали эффект разряженного магического поля. Видимо, по этой же причине мы затрудняемся вам сообщить, насколько далекое будущее сейчас расстилается перед вашими глазами. Теперь, когда мы приблизились еще ближе к земле, вы можете видеть, почему выше я сделал акцент на слове «стандартный». Вижу, что вы удивлены. Действительно, такое буйство красок вызывает ассоциации с чем-то сказочным и нереальным. И действительно, больше нигде вы не увидите вот такие низкие деревца с толстыми зелеными листочками и красными цветками, высоченные стволы-стебли лилового каркатового дерева с маленькими тоненькими листочками, и фиолетовые кустики питичани, обильно растущие в подлеске.

Уважаемые гости, я вижу, что среди вас преобладают люди... Что ж, тогда мы сделаем небольшой облет всей территории, с моим скромными пояснениями, а потом поближе рассмотрим один привлекательный людской город. А начнем мы с вот этого лесного массива. Заметьте, как он огромен. Эту территорию люди зовут «Лес», и только здесь на этом материке живут эльфы. Да, возможно, вы встретите эльфов и в городах и селах людей, но после отгремевшей войны эльфам разрешают ходить по городам только в капюшоне, чтобы своим видом не провоцировать конфликтов на межрасовой почве. Довольно мудрое решение, не находите? Итак, Лес мы с вами уже видели, а теперь наш глаз мага взмывает выше, чтоб обогнуть великолепный горный массив. Это – горы Караткар, самый большой горный хребет на материке. Именно на его северных склонах – да, вот именно здесь, куда сейчас смотрит наш милый сгусток магии, и живут дварфы этого континента - Барат Акдары. Самые обычные дварфы, хорошие горняки и металлурги. А, вот глаз мага выхватил и первые в нашей экскурсии поселения людей – видите ущелье в скалах? Оно называется Сотеранское – и именно здесь расположена меньшая из империй людей. Хотя империя – это громко сказано. Сами мест-

ный жители называют себя «государство Ифирон». Совсем обычная, по нашим меркам, страна. Недавно у нее был конфликт со своим материковым соседом, который завершился хрупким дипломатическим миром, который и поддерживается сейчас. Но даже до обмена послами дело доходило ну очень долго. Про какого соседа я вам говорю? О, вот сейчас мы пролетим над Крайнарским лесом и увидим... Еще совсем немного... Вот она!

Величественная и могучая империя Солэя! Данное государство занимает 49 % всей поверхности материка. Состоит из 13 земель, каждой из которых управляет свой лорд, починяющийся непосредственно Императору. Именно эти люди выдержали войну с эльфами и Ифироном. И сейчас мы поближе познакомимся с один из городов этой замечательной империи.

Прямо сейчас наш глаз-проводник завис на вершине горы Атарин, и у Вас, дорогие гости, есть шанс еще раз окинуть взглядом пейзаж, расстилающийся перед вами. Это – земля лорда Таджара, 11 лорда Империи Солэя. К слову, разноцветные леса, виднеющиеся от вершины горы и до самого горизонта – это картина летней Куэлэ. А зимой – вы не поверите – она выглядит точно также. Вот такой вот континент. На зависть уважаемым торговцам зерном, если такие присутствуют среди собравшихся, добавлю – урожай собирают тут 3 раза в год! Налюбовались пейзажем? А теперь мы развернемся…

Ха, не ожидали? Да, да, мы с вами сейчас стоим на вершине горы, на склоне которой располагается один из городов этой Империи. Величественная Валана, столица земель лорда Таджара. Давайте пройдемся вместе с глазом мага по ее улицам. Пока мы будем спускаться, вы можете оценить весь план размещения города. Валана раскинулась от верхних чертогов горы Атарин, и вплоть до широких отрогов Тиг-Куира, местной реки, разделяющей город на две части – левый и правый берег. Через ее чистые, но бурные, как у любой горной реки, воды, перекинуты три моста – один ведет с левого берега во внутренний город, а остальные два – просто соединяют берега выше и ниже течения реки относительно внутреннего города. И наверняка, как и в любом таком городе, вечерами левобережные мальчишки бегут драться с правобережными. Два моста представляют собой величественные каменные произведения зодчества, со статуям, равномерно расставленными по всей длине, с резными перилами и балюстрадами, обрамляющими небольшие балкончики по бокам моста. Балкончики и террасы, расположенные чуть ниже основных направляющих моста, предлагают уставшему путнику остановиться и отдохнуть, либо встать в тень навесов и любоваться чистыми стремительными водами Тиг-Куира. А вот мост внутреннего города – это уже совсем другое дело. Он изначально был построен как средство обороны, укрепления крепости. Но так как в настоящее время вопрос безопасности уже не стоит так остро перед городом, то мост подвергся реструктуризации. К нему добавили дополнительные дорожки, расширив тем самым проезжую часть, и украсили мост гирляндами и каменными статуями. Тем самым мост перестал быть удобным для удержания обороны, но вся местная знать надеется, что это и не понадобится. Город окружен двумя кольцами стен – внешнее и внутреннее. Историки полагают, что так произошло из-за разрастания города, и старых стен стало недостаточно, чтоб надежно защитить всех жителей. В доказательство этой теории говорят и башни на стене, с узкими бойницам, через которые можно вести плотный огонь по наступающим, и широкие укрепленные основания, неподвластные обычным таранам. Да и сейчас вы можете видеть, что многочисленные деревушки и поселения расположенные вокруг города, порой почти примыкающие к его стенам. Кстати, о внутреннем городе среди местных жителей есть красивая легенда. Как видите, данная часть города находится на обширном острове-скале, окруженном крепкими стенам. По легенде, один из далеких предков самого лорда Таджара в этом месте сражался с драконом, и, видя, что толстую чешую дракона не пробивает его меч, рыцарь призвал на помощь силу Великого Бога – Дэйнара, и ударил мечом о скалу. Меч прошел сквозь камень, как сквозь масло, и верхушка скалы обрушилась на дракона, придавив его к земле. Однако обломок падал с такой высоты, что глубоко вошел в землю, образовав естественный остров. На месте славной победы и было решено основать город. А название – Валана – дали городу в честь достопочтенной жены великого лорда.

Давайте влетим в город - вот так - и приглядимся к быту местных жителей. Вот сейчас вы видите дома - заметьте, как они отличаются от при-

вычных нам. Грубый некрашеный камень, но при этом сложенный надежно и на века. Взамен окрашенных стен в Валане выкрашивают в различные цвета черепицу, которой выкладывают свои необычные, наклоненные в одну сторону крыши. Из-за этого, если смотреть на город сверху, то он выглядит как окружающие его леса - также ярко и пестро, а вот если идти по его улицам - то серо и мрачно. Стены домов покрыты кое-где подтеками воды - толи из-за отсутствия дождевых сливов-водостоков, толи из-за нерадивых хозяек, выливающих содержимое различных ёмкостей прямо на улицы. Очевидно, что некоторые стены покрыты мхом. В окнах нет стекол - а только деревянные ставни, закрывающие комнаты от любопытных глаз. Здесь всегда тепло - поэтому не надо постоянно заботиться об утеплении дома, да и если вдруг придут морозы - всегда можно заткнуть щели тряпьем и переждать пару дней при свете ламп и фонарей.

Сейчас мы с вами летим вдоль одной из центральных улиц города. Оглядитесь вокруг – женщины, как на подбор, все в белых и серых чепчиках со смешными кружевами, затянутые под самую шею в платья с длинными широкополыми юбками. И это не смотря на то, что сейчас довольно тепло! Все дома, фонари, да и просто всевозможные выпуклые части и торчащие элементы конструкций украшены различными флагами: вон те, с изображением парящего золотого ястреба, над головой которого изображен золотой круг, пронзенный символическим мечом немного по диагонали - это флаг самой Империи Солэя; а вон тот белый стяг с изображением коричневой скалы, рассеченной копьем и огнем - это герб лорда Таджара. О, а вот это белое здание, смахивающее больше на замок, но явно не замок, а может быть такой замочек, но явно выполненный очень эффектно, является главным зданием Святой Инквизиции. Стрельчатые окна, высокие мощные башни, массивные каменные стены, разительно чистые в отличие от остального пейзажа. На многочисленных башнях реют флаги как Империи, так и лорда. Давайте заглянем немного в окошко - вот ходят люди в белых коттах с изображением круга, пронзенного мечом, поверх брони - это и есть Святая Инквизиция, местные неоспоримые представители неодолимой божественной силы. Вон тот важный человек, которому только что поцеловали руку - это и есть главный Верховный Инквизитор. Полетели отсюда побыстрее, пока нас не заметили маги Инквизиции. На этом континенте очень плохо с магией, так что всех, кто подает признаки волшебных сил, ставят на государственный учет и обычно забирают на службу. Здесь монотеистическая империя, и все верят в одного Великого Бога - Дэйнара, милостивого и всепрощающего, но строго и справедливого. Да и на гербах лордств, на флагах в честь праздников, и даже в повседневном обиходе - везде встречается его символ - круг, рассеченный по диагонали мечом. Вот сейчас мы как раз подлетаем к одному из храмов Великого Бога - посмотрите на его конструкцию: небольшое, где-то с этажа три, здание со стрельчатыми окнами, застекленными разноцветными фресками, остроконечные крыши нескольких башенок. Наверху располагается колокольня с большим колоколом. А

на башнях реют белоснежные флаги с уже известной вам золотой символикой круга, внутри которого покоился меч. В центре крыши храма сделано круглое отверстие - чтоб свет солнца проникал внутрь особым образом, добавляя визуальные эффекты внутреннему убранству. Давайте заглянем одним глазком? Вот, прямо сейчас час молитвы - вы можете видеть священников в длинных белых одеяниях, вставших на колени перед статуей Великого Дэйнара, изображенного в виде красивого рыцаря, на руке которого сидит сокол. Пальцы на их руках сложены так, чтоб образовывать круг между большими и остальным пальцами. Давайте не будем им мешать, а слетаем… Чувствуете, как вкусно пахнет? Конечно же нет, ведь это магия призываний, она не переносит запахи! Но вот это здание - это таверна, как вы наверно можете догадаться из вывески с кружкой эля. Сейчас мы облетим вот этих двух мужчин в коричневых коттах - это местная стража - и заглянем внутрь. О да, таверны не меняются в зависимости от материка, вы не находите? Все те же завсегдаи с кружкой выпивки, витающий в воздухе дым табака и пар от еды. Какое у них обширное меню (из которого вы, правда, вряд ли что-нибудь поймете)! Проголодались при виде такого изобилия? Тогда милости прошу в наш….»

О, прошу прощения! Дальше уже реклама, а мне за нее не заплатили. Ну, во всяком случае - не они. Могли бы заплатить производители перьев, и я им даже предлагал, но они почему-то отказались… Так вот - все, мой труд на этом закончен! Удачного дня вам, господа!

P.S. Если вы все-таки найдете этот текст на постаменте в глубоком подземелье - не стесняйтесь, можете помолиться ему. Мну будет очень, ну просто очень приятно!

# А знаете ли вы, что....

... на нашем проекте у орков и дварфов в системе D&D 4 есть ночное зрение, а дроу обладают повышенной чувствительностью к свету?

... на Мин Акроне и в соседних мирах не бывает полуэльфов? Зато есть похожая, но совершенно иная раса эльвринов.

... большая часть (90%) ритуалов в системе D&D 4 называется заклинаниями? Слово “ритуал” используется крайне редко для особо сложных и редких ритуалов.

... на нашем проекте шифтеры называются зверолюдьми (зверогномами, звероэльфами - в зависимости от расы, от которой они некогда произошли) и не являются отдельной расы, а также не получают бонусы и паверы от рас-первоисточников?

... ассазы в системе D&D 4 реализованы по принципу расы дэвы? Их персональная способность точь в точь как у дэв, но называется “Милость богов”.

... Ардона, столица небольшого людского государства Лаом на Мин Акроне, уходит глубоко под землю и насчитывает свыше пятидесяти уровней?

... на Великой Дороге нельзя мыслить о чем-либо плохом или совершать вредные для вас и других

действия?
... скиминки - это хоббиты, которые ведут определенный, кочевой образ жизни?
... на Мин Акроне и в соседних мирах нет привычных многим эльфов? Зато есть угасающие эльфы, связанные с Древом и имеющие потомство только от себе подобных?
... дроу в ДСМ появились в результате древнего проклятия, когда первые угасающие эльфы срубили Древо, отказавшись от своих корней?

**Ролевая игра “Дорога сквозь миры” - http://rttw.ru**

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

**Материалы для вас готовили: Toshka, Drakoshka, Ash, TomMC, Крион**

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