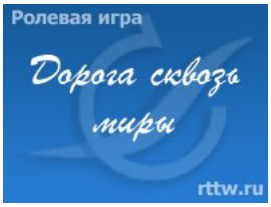
Laomikon

- Угасающие эльфы
- Богиня удачи
- Интервью с Leeder

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.

летний выпуск #8: 2010 год

Содержание

Немного о проекте 2
Содержание 3
Вступительное слово 4
Доска объявлений 4
Калейдоскоп 5
С места происшествия 6
Лаима - Госпожа Удача 9
ДыМоХод 15
По следам приключений 20
Интервью с... Leeder 35
Уголок менестреля 40
Угасающие эльфы 41
А знаете ли вы, что.... 48

Вступительное слово

Дорогие друзья! У вас в руках - следующий номер нашего обновленного Лаомикона. Он, может быть, немного тоньше, чем старые номера. Но зато мы стараемся, чтобы он шел в ногу с нашим проектом, который, кстати, слегка затих в последние месяцы.

Наверное, это весна! И неважно какая на улице погода: весна - она в душе, а не на термометре. Это прекрасное время обновления, время влюбленности, время безоблачного счастья. А еще - сдач экзаменов, дипломов, курсовых и других важных проектов...

В общем, ничего удивительного, что активность большинства групп слегка снизилась. Это не страшно. Сейчас кончатся все дела, начнется лето - и мы вновь будем переживать за наших персонажей и радоваться их успехам.

Оставайтесь с нами!

Доска объявлений

ИЩЕМ МАСТЕРА!

Все больше и больше партий нашего проекта переходят с ДнД 3,5 на ДнД 4. В этом, разумеется, есть целый ряд положительных моментов - ну там, прогресс и все такое. Но, к сожалению, не все концепты безболезненно переносимы с одной системы на другую. Вот так партию “Тьма внутри тебя” покинули два необычных персонажа - Эверо и Хэйв М.А.И.С.

Уважаемые мастера, еще оставшиеся на 3,5! Только сегодня и только для вас! Невероятно щедрое предложение! Два потрясающих игрока! Те, кто следил за их игрой, подтвердят, что посты обоих оригинальны и вдумчивы! Подарите двум замечательным персонажам новую партию!

ИЩЕМ МАСТЕРА!

И еще одно объявление для мастеров. На этот раз тех, кто готов поводить по GURPS 3.

Партия «Горькая чаша успеха» ищет мастера! Игроки обещают быть белыми, пушистыми и послушными! Не дайте игре заглохнуть, подберите партию!

Подробнее о поисках можно ознакомиться по данным ссылкам:

Эверо и Хэйв: http://rttw.ru/forum/index.php?showtopic=1975
«Горькая чаша успеха»: http://rttw.ru/forum/index.php?showtopic=1964

Калейдоскоп

Чтобы понять, как дела у нашего проекта, можно сказать много-много красивых слов: как много у нас игроков, как мы рады новым партиям и персонажам... Но гораздо проще и нагляднее предоставить вам, дорогие читатели, цифры и позволить самим делать выводы.

Итак, за прошедшие примерно 100 дней (с 12 февраля по 26 мая) мы с вами создали 140 новых тем и написали 8533 сообщения (к слову говоря, это больше, чем за предыдущий контрольный период).

На нашем проекте было сделано 62 регистрации (22 неигровых аккаунта и 40 игровых). Эта цифра меньше, чем в прошлый раз, но зато количество игровых аккаунтов явно больше. А это значит, что у нас появилось немало новых персонажей в партиях, что не может не радовать.

А вот и новые Мастера нашего проекта:

• **Добрый День** выпустился из Школы Мастеров и стартовал сразу две одиночных партии: «Я бы все отдал» и «Жить весело!»
• **Drakoshka** так же закончила Школу и начала партию «Искатели надежды»

Кроме того, **Mara** решилась начать поход по Мин Акрону и повела партию «По ту сторону закона» в джунгли мершанов, а **Leeder** создал, наконец, сюжет по третьей эпохе Покрова - туда пошла партия под звучным названием «Корона дракона».

Пожелаем успеха всем Мастерам! Пусть вдохновение никогда их не покидает!

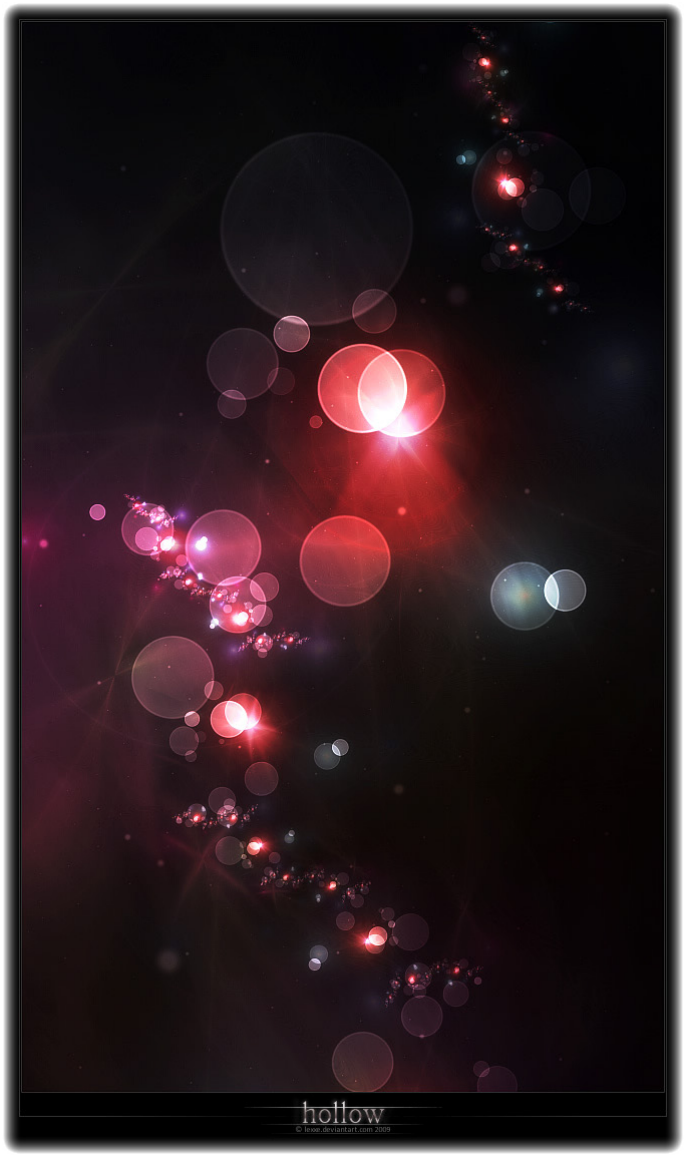
К сожалению, заморозилась партия «Игры городов» (**Toshka**) - пока до осени, а там видно будет.

В настоящее время у нас 32 партии по ДСМ и 12 по Другим Играм.

Самые просматриваемые форумы:

1 место: Доска объявлений - 6828. Что не удивительно при таком-то количестве новых персонажей!

2 место: НРПГ-темы групп - 3488. Интересно,



это потому, что во многих партиях начались боевки?

3 место: Покров - 3358. Надо же, мир Лидера занял почетное третье место в нашем перечне. Похоже, новая партия привлекла большое внимание «жителей» нашего форума!

4 место: Беседка - 3027. Когда нечего делать - все идут сюда. Поболтать «за жизнь», обсудить новинки игр и кино, да просто пообщаться на самые разные темы. Здесь всем всегда рады!
5 место: Амс-Ахмар - 2983. Материк Skye'я пользуется популярностью, не смотря на то, что по нему идет пока всего лишь одна партия. Успехов ей в покорении новых территорий Мин Акрона!

С места происшествия

В ЦЕНТРЕ СОБЫТИЙ

Заговор? Какой заговор? Аааа, этот. Да бог с ним!

Встречайте! Четыре прекрасных девушки и один мудрый юноша! Делайте ваши ставки, как долго он продержится? Сможет ли он выдержать хотя бы до появления в партии второго мужчины?

ПЬЯНАЯ ОХРАНА

Думаете, работа телохранителя сложна? Нет, вы даже не представляете, насколько сложно охранять рассеянную волшебницу, которая то и дело норовит телепортироваться куда-нибудь и потеряться! А если учесть, что нужно не только уберечь ее, но и собрать информацию, то задача становится поистине невыполнимой! Тем более, что для работы всегда необходимо опрокинуть одну-другую кружечку вина, иначе твои способности ни за что не согласятся работать...

ЖЕНЩИНЫ И ЦВЕТЫ

Женщины - как цветы... Нет, они намного хуже цветов! Из-за них одни сплошные проблемы, если не так польешь, точнее скажешь, или не так посмотришь. Вот и на этот раз недооцененное дитя убежало в лес за мужчиной, который, разругавшись с другой девушкой, пошел искать той цветы. И все бы ничего, но молоденькую воздыхательницу похитили страшные чудовища, и теперь хмурым рыцарям и не менее стервозным принцессам приходится спасать свое чадо от смерти или чего еще похуже. Им бы себя спасти для начала, но кто об этом думает-то?

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».

НОЧНАЯ ЖИЗНЬ

Когда за тобой начинает охотиться вампир - это всегда неприятно. Особенно, если ты попросту ничего ему не можешь сделать. Когда огромный медведь разносит дом этого вампира на кусочки, и тебе приходится уносить ноги с тем, чье имя тебе нужно узнать, чтобы погубить его, но спасти куда больших - это неприятно вдвойне. Когда тебе приходится открывать свои маленькие тайны, о которых ты бы предпочла молчать, и уносить ноги от похитителей, желающих вернуть тебя вампиру - вот тут начинаешь задумываться о том, а действительно ли это был второй шанс или по праву все же тебя назвали после посвящения «осужденной»?

НОГИ, КРЫЛЬЯ, ХВОСТ

Они попали туда, где не бывал ни один приключенец вот уже многие сотни тысячелетий. Небольшой мир на обочине дороги, покрытый бескрайними лесами. Что им там нужно? Найти растение, которое спасет жизнь больной женщины. А чем они занимаются? Просиживают штаны на празднике одного местного племени и любуются голыми ногами дикарок. Хотя и сами дикари не лыком шиты. Один из них настолько крепко прицепился к мершанам, что те уже подумывают о том, чтобы отрубить себе свои собственные хвосты, иначе их могут неожиданно оторвать ночью.

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Что может быть хуже кораблекрушения? Это кораблекрушение в тех краях, откуда уплыть ты можешь только через полгода и то далеко не факт, или отыскав корабль того, кто по твоему убеждению устроил весь этот магический шторм и убил всю команду. Ну, почти всю. Тучи комаров в предверии начала сезона дождей; незнакомая и опасная флора и фауна; летающие змеи, присасывающиеся к спинам цветы, кусающие за нос крабы, выползающие из ушей пауки, что убивают свою жертву за считанные секунды или часы... все это благоприятно влияет на кораблекрушенцев. Настолько благоприятно, что один из них уже успел скончаться. Его так и бросили со всеми вещами в лесу, боясь заразиться то ли болезнью, то ли состраданием.

НОВАЯ ЖИЗНЬ

А известно ли тебе, дорогой читатель, что такое «свод законов для благородных девиц»? Ах ну да, откуда знать-то. Так вот, уверяю тебя, что там ты не найдешь ровным счетом ничего о том, что нужно делать в случае, если ты обнаружишь себя голой в неизвестном месте в компании с големом, мечтающим тебе раскроить череп. И уж точно ты не найдешь там ничего о том, нужно ли падать в обморок, громко визжать или просто делать вид, что ничего не происходит, если, бродя по пустынным, мрачным коридорам, босиком и в одном белом халате с чужого плеча, ты вдруг встречаешь своих старых знакомых, причем один из них если уж и не единственный выживший наследник престола своей страны как ты, то по крайней мере сын одного из приближенных дворов к императору в своей стране и частично находящихся в столь же неприличном виде как и ты. Да... И не говорите! Понапридумала эта знать себе мороки от нечего делать!

КУДА Я ПОПАЛА?!

Что может быть приятнее путешествия в подземелья, когда тебе за это платят безумные деньги? Когда у тебя есть верные товарищи, готовые прикрыть спину. Действительно, нет ничего лучше этого. Но куда хуже отправиться туда пусть и за те же деньги в компании двух мужчин, один из которых думает исключительно о себе и переживает дни затяжного психоза, а ум второго обратнопропорционален его силе. Дополняет эту прекрасную картину фамилиар-кошка, которая совершенно не хочет слушать своего хозяина и подозрительно-молчаливый эльврин, который уже подумывает о том, как избавиться от лишнего балласта и выполнить всю работу самому. Так надежнее...

ЛУЧШАЯ ИЗ ЗОЛ

До нас доходят тревожные слухи о том, что на Пограничном перевале творятся неладные дела. Многочисленные патрули не возвращаются обратно, а тем, что удалось выжить приходится сталкиваться с монстрами и неживыми, чей ум порой не уступает лучшим умам командиров патрулей. Слухи так же говорят, что некий отряд захватил в плен врага, который на деле оказался засланцем в стан противника. Но главное то, что отряд нападающих был уничтожен! Но все те же слухи сообщают, что еще не известно, что было бы лучше - попасть в лапы врага или терпеть в своих рядах меняющуюся, которая меняет обличья как перчатки.

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ СУДЕБ

Если незнакомый человек подозрительно много знает о вас, не спешите пугаться. Это может быть шансом на спасение.

Если за легкое дело вам предлагают подозрительно много денег, не спешите радоваться. Это может быть ловушкой.

Если вас нанимают дойти до Охранных гор и обещают за это горы денег, не спешите соглашаться. Это может оказаться сложнее, чем вам кажется.

Ну а если судьба все же свела воедино мага, воровку, драккора и еще одну закутанную в плащ личность, значит Гильдии Воров содрогнутся. А может быть, и Охранные горы тоже...

В гостях у бога Лаима – Госпожа Удача

Лаима – госпожа удача
Звон монет и шелест карт игральных,
Спор торгов и гул кипучей битвы,
Дорог ветвление – прямых, туманных, странных…
Удар клевца иль быстрый росчерк бритвы.

Каким путем пойти? За что кровь проливать?
Куда вложить гроши? Кому продать секреты?
Поверь в свою удачу, не побоясь решать
Любой вопрос броском златой монеты
© Ash

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

«…культ Лаимы. Очаровательная и веселая, легкая и воздушная, эта женщина несет в миры некий хаос и беспорядок, но она никому и никогда не чинит зла, но обладая столь мимолетным и переменчивым характером, готова помочь любому в его делах, кто истинно уверует в нее и положится исключительно на удачу. Нам непонятно, как можно возлагать свои надежды и доверять столь переменчивой натуре, но мы признаем, что многим путешественникам, особенно угасающим эльфам в период обретения Пустоты, она просто необходима для того, чтобы пройти сложный период в жизни и повзрослеть.»

Сферы влияния

Основной и единственной сферой влияния Лаимы является Удача в совершенно любом деле, но чаще всего ее упоминают в азартных играх, а также в совершенно безвыходных ситуациях, когда все, что тебя может спасти – это небывалая везучесть и удача.

Другие имена богини

Лаима любит свое имя и бытует мнение, что если упоминать его почаще, то ее удача обязательно настигнет тебя. Но любители азартных игры нередко взывают к Госпоже Удачи, как принято называть ее во всех развлекательных и игорных заведениях Вымысла.

Ценности богини, жрецов и последователей

Лаима хаотично-нейтральная богиня. Она весела, мимолетна и порой совершенно безрассудна. Сегодня она готова подарить свой поцелуй безобидному игроку в казино, а завтра она уже дарит свою удачу разбойнику на большой дороге. Жрецов у Лаимы очень мало, но те, кто ступают на путь служения ей, чаще всего полностью импонируют ее взглядам на жизнь. Совершенно все жрецы хаотичны по своей природе, но практически никогда среди них не бывает тех, кто несет в себе сильную искру зла, потому как, не смотря на то, что Лаима не имеет никакого отношения к извечной борьбе между Добром и Злом, она считает, что ее жрец должен показывать остальным, что удача – это великое благо для всех, а у хаотично-злых жрецов показать это получается из рук вон плохо. Мало того, являясь младшей богиней, Лаима обязана следовать правилам большинства стран миров настолько, насколько это вообще применимо к ней. Многие державы довольно скверно относятся

к тем, кто проповедует религию через смерть и разрушение. Там же, где это действительно единственный шанс рассказать о госпоже Удачи, можно встретить и таковых жрецов.

Кому покровительствует богиня, и кто ей поклоняется

Лаима покровительствует всем, кто полностью полагается на удачу в своей жизни, и чем дольше домир идет по этому пути, тем чаще ему улыбается удача. Богиня так же покровительствует любым азартным играм, где воля случая и удача играют немаловажную роль. Именно поэтому она столь популярна среди игроков, а во многих играх есть даже фигурки, карты и фишки с ее обликом. Такие карты всегда являются большими «козырями» и нередко спасают чью-то шкуру от потери крупной суммы денег.

Лаиме поклоняются совершенно все без исключения. Мало кто в своей жизни не упомянул это прекрасную женщину хотя бы раз. Но особенно возлагают на нее надежды «джентельмены удачи» - те, кто всегда действует по воле случая, полагаясь исключительно на волю Лаимы. Совершенно все азартные игроки верят в госпожу Удачи, потому как без нее порой выиграть довольно сложно.

Символ богини

Символом богини является «счастливая» монетка с изображением двух игральных костей на ней.

Священный предмет, животное или растение

Священным предметом госпожи удачи считается совсем не золотая монета, как могло бы показаться, а игральная карта. Чем больше игр было сыграно этой картой, тем более удачливой считается она. Среди игроков нередко происходит обмен и даже продажа таких карт, причем за очень большие деньги.

Священные цвета

Жрецы Лаимы, а так же и ее последователи предпочитают в одеждах золотые и белые цвета. Золотой символизирует блеск монеты, а белый – подложку игральной карты и чистоту помыслов, а точнее полное их отсутствие, ведь полагаться на удачу необходимо слепо и безраздельно. Самым распространенным одеянием считается белый наряд с золотыми туфлями, перчатками, шарфом или шалью.

Священное оружие

Священным оружием Лаимы является стилет. Легкое, изящное и красивое оружие, которое при должной сноровке можно пронести куда угодно, а так же быстро и стремительно использовать. Стилеты, делающиеся на заказ исключительно как священное оружие богини Удачи, имеют в качестве навершия в виде шестигранного кубика самый дорогой камень, который может себе позволить заказчик.

Символ последователей

Простые последователи Лаимы чаще всего не задумываются об атрибутике поклонения. Однако, если домир глубоко религиозен, он предпочитает носить с собой два игральных кубика на кожаном шнурке или вешать их в доме, а так же использовать в качестве украшения для одежды в совершенно любых вариациях. Те, кто побогаче,

заказывают себе золотые монеты с изображением обратной стороны местной валюты с обеих сторон, и затем нередко подшучивают над своими приятелями, подкидывая эту монету в споре. Какой бы стороной она не упала – ее владелец всегда победитель. Нередки случаи, когда последователи заказывают себе «счастливые монеты», которые носят жрецы Лаимы, стараясь тем самым показать ей наиболее сильную покорность ее желаниям и воле.

Символ жрецов

Символ жрецов Лаимы представляет из себя «счастливую монету», у которой на обеих сторонах изображены игральные кости. В таком символе проделывают небольшую дырочку и вешают на шею. Молодым и начинающим послушникам чеканят медные монеты. Затем в своих странствиях и жизни они собирают деньги и заказывают себе символы из серебра, золота и более дорогих и редких материалов и даже драгоценных камней. Считается, что чем дороже твой священный символ, тем больше удачи тебе пришло за твою жизнь в руки. Само собой, чеканить священные символы можно исключительно при храмах Лаимы, а их не так уж и много, и мало того, говорят, что монета не получится, если на ее выплавку пойдут деньги и средства, полученные каким-либо другим путем за исключением удачи.

Время для молитв богине

Молитвы Лаиме принято возносить вечером, когда солнце клонится к горизонту, окрашивая все в ярко-оранжевые цвета. Когда труженики возвращаются домой и могут по дороге заскочить в ближайший игорный дом и сыграть несколько партий за кружкой пива. Но сами священники Лаимы говорят, что молиться ей нужно чуть ли не на каждом шагу. Простое пожелание удачи должно сопутствовать каждого домира в любом деле, а поверья и присказки для них самое любимое дело, ведь какая может быть удача, если ты встал не с той ноги или встретил бабу с пустым ведром? Что, конечно же, являет собой явный признак недовольства тобою Госпожой Удачи.

Обязанности жрецов

Основной обязанностью любого жреца Лаимы, конечно же, является распространение ее рели-

гии среди народных масс, но помимо этого любой священник просто обязан всегда жить на острие удачи. Он не должен бояться самых сумасшедших и экстремальных поступков и задач, и обязательно свято и непоколебимо верить в свою удачу, иначе Лаима отвернется от него, лишив всех благ и ярких впечатлений. Любой спорный момент все жрецы решают при помощи подкидывания монет, а если таковой нет - любым другим случайным образом.

Обязанности последователей

Обязанности последователей до неприличия банальны и просты. Верь в свою удачу и не бойся полагаться на нее! Не нужно искать оправданий и доводов разума поступкам и решениям. Если ты не уверен – просто положись на внутренний голос и выбери первое, что придёт в голову. И тогда, если ты действительно веришь в Лаиму – удача обязательно найдет тебя.

Жертвоприношения

Лаиме не нужны жертвоприношения. Ей доставляет большое удовольствие уже то, что ей вверяют свои судьбы, причем так часто, как никому другому. Но она никогда не отказывалась от драгоценностей и золота, которое было получено при

помощи ее удачи. Последователи и жрецы, имея таковую возможность, всегда относят хотя бы монетку в ближайший храм богини и кидают свои дары в огромную чашу, установленную у ног центральной статуи. После вечернего молебна послушники собирают деньги, которые отправляют на улучшение храмов и содержание послушников. Нередко эти средства идут на Праздник игры, который проводится раз в год и считается самым веселым и умопомрачительным событием в жизни любого города или деревни. В этот день можно выиграть горы золота или проиграть последние портки.

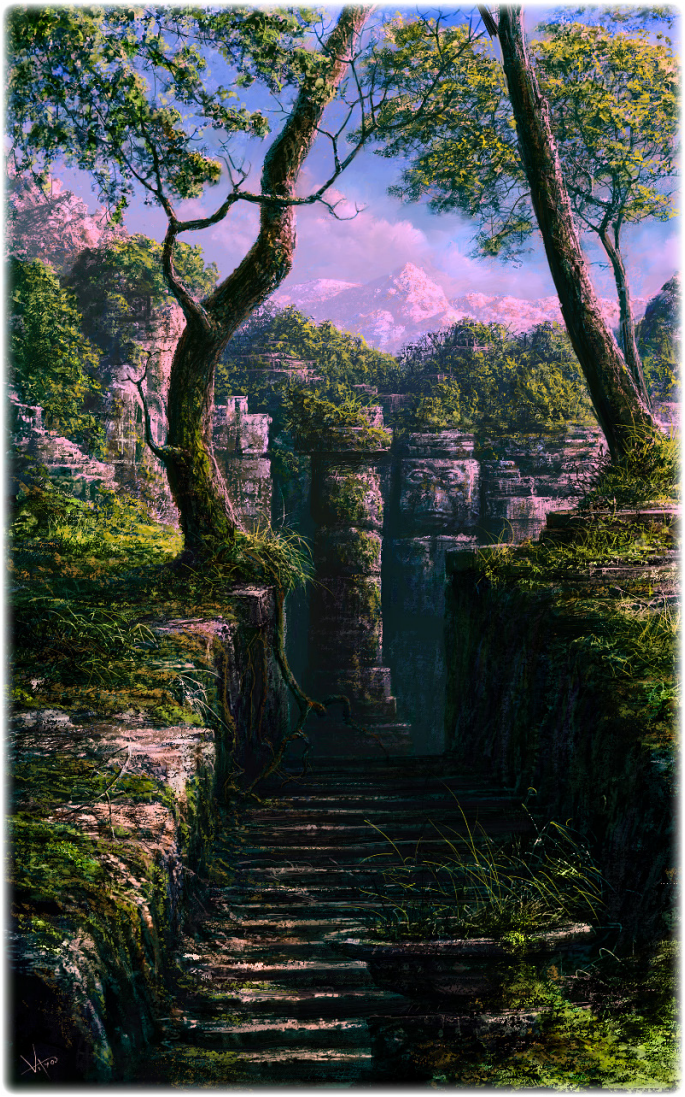
Наказания

Разгневать госпожу Удачи довольно сложно. Она редко когда обращает внимание на тех, кто не произносит хотя бы ее имя как можно чаще, но если таковое вдруг случилось, то не трудно догадаться, что катастрофическое невезение сокращает жизнь провинившегося буквально до нескольких мгновений. Но сколь вспыльчива, Лаима так же и она быстро отходит. И если виновнику удалось пережить ее наказание, то он даже не знает, что и думать о себе – считать вдвойне везучим и любимчиком или быстро завязать с поклонением Лаиме и заняться чем-то другим.

Храмы и часовни

Храмов и часовень Лаимы не так уж и много по свету, но все же предостаточно. В каждом крупном или даже небольшом городке всегда найдется местечко для Госпожи Удачи. Что примечательно, приблизительно в квартале от храма никогда не бывает ни одного игорного заведения. Сами жрецы считают владельцев игорных домов нечистыми на руку и тем самым выказывают этим свое недоверие и недовольство к ним.

Чаще всего храмы имеют форму круга, а острия крыш венчают большие подобия игральных костей. Черепица крыш золоченая, а убранства залов выдержано в бело-золотых тонах. В центре главного зала располагается всегда статуя богини. Обычно ее изображают в виде двух девушек, стоящих спина к спине, тем самым показывая непостоянность ее натуры даже в облике, в котором она является самым достойным своим жрецам и последователям. Первая девушка – это молодая и необычайно красивая эльфийка, выполненная из белого мрамора. Ее поза вольна, а одежда немного вульгарна, на лице играет озорная улыбка, а длинные волосы струятся по плечам. Левой рукой она приподнимает подол своего платья, обнажая изящную ножку, на которой закреплен самый настоящий стилет, что извлекают из ножен для проведения посвящения в жрецы богини. Правой рукой эльфийка сжимает двумя пальчиками игральную карту. Эта карта выполнена обычно из тончайшего мрамора и расписана лучшими мастерами Лотэмелии. Ее так же можно извлечь из пальцев и она, так же как и стилет, используется для проведения ритуала посвящения. Вторая девушка – это веселая и озорная хоббитянка, выполненная из белого мрамора и покрытая тончайшим слоем позолоты. В золотые кудри курносой красавицы вплетены драгоценные каменья, а на руках, застывших в стремительном танце, ладонями вверх, покоятся золотые монеты. Именно в этом образе чаще всего видели «джентельмены удачи» в игорных домах. И именно по этой причине в этих заведениях особым успехом пользуются рыжеволосые хоббитянки с курносыми носиками и красивыми личиками.



У ног статуи всегда стоит огромная мраморная чаша, куда пришедшие кидают монеты на удачу и возлагают свои дары, предназначенные для богини.

Отношение с другими богами

Лаима беззаботна, весела и мила. Она умеет ладить совершенно со всеми, а с теми, кто пугает ее – она просто не имеет дела, избегая и не выступая открыто против.

Описание наиболее часто встречаемых аватаров богини

Как и многие младшие боги, Лаима имеет множество обличий. Но именно ей это подходит более чем кому бы то ни было. Имея очень ветреный и переменчивый характер, богиня проявляет его так же и в своей внешности, но чаще всего она пользуется двумя обликами: веселой молодой эльфийки, которая помогает «джентльменам удачи» и милой курносой хоббитянкой с рыжими кудрями, которая покровительствует азартным игрокам, нередко стоя у них за спиной.

Амиала

У самой Лаимы есть помощница, которая иногда является джентльменам удачи на поле боя. Невысокая, как и все хоббиты, Амиала необычайна красива. Ее темно-синие локоны всегда собраны в конский хвост, а на милом лице застыла легкая грусть. В каждой руке она сжимает короткий адамантиновый клинок. Долгое время никто не мог понять, кому именно служит эта странная воительница, что появлялась из ниоткуда и так же молчаливо после боя исчезала в никуда, пока со временем не стала прослеживаться четкая закономерность. Тем, на чью сторону вставала Амиала, начинало откровенно везти в бою, а их противников, наоборот, постигала катастрофическая неудача. Ломалась амуниция, кони спотыкались и сворачивали себе шеи, огненные шары взрывались прямо в руках магов. Почему и по каким причинам эта незнакомка выступала за ту или иную сторону неизвестно до сих пор, но по ее лицу нельзя было сказать хотя бы раз, что она делала это со своего полного согласия. Являя собой полную противоположность Лаиме, маленькая хмурая девушка, получила себе прозвище, являющее из себя имя госпожи Удачи, но немного наоборот.

Описание культа божества

Лаима – богиня, дарующая удачу. И, так как азартные игры и другие игорные увлечения зачастую напрямую зависят от удачи, они часто попадают под ее покровительство. О, сколь часто имя богини можно услышать пока катятся кости по столу. Сколько радостных слов и благодарностей к ней несется после этого со стороны победителей. Но не только в этом заключается ее власть. Какую дорогу выбрать, какое решение принять, когда все одинаково хороши или плохи? Да и то, кто знает, где тебя ждет кинжал в спину, а где горы богатства и славы? Кто поможет тебе достичь всего и при этом не потерять ни гроша? Госпожа Удачи – единственная способная на это богиня. Потому как она сама и есть Удача.

Многие неосведомленные домиры полагают, что Лаима приносит удачу совершенно в любом деле. Это не совсем так. Богиня отрицательно относится к обману и шулерству. Какая удача может быть там, где предусмотрен здравый расчет, а по ее мнению обман – это расчет, а значит положиться при этом полностью на удачу невозможно. Конечно же, многие философы предпочитают часами молоть языком, обсуждая, насколько обманчивая фраза может помочь тебе или навредить? К примеру, если ты просто что-то сказал первое попавшее в голову и при этом лживое. Будет ли Лаима благосклонна к тебе или посчитает, что эта ложь была специальной? Конечно же, ответа на этот вопрос не существует, но никто и не гонится узнать его. Ведь основной принцип Лаимы – положиться на нее.

Лаиму вспоминают везде и всегда. Ей даже нашлось место на войне. Когда солдат в порыве схватки вдруг начинает чувствовать свою беспомощность, когда уже ни воинское искусство, ни надежда на подкрепление не могут спасти его отчаявшуюся душу, он взывает к Госпоже Удачи, прося ее помочь выжить, потому как большего ему уже ничего не остается. И либо ему повезет, либо он умирает.

К самому культу во многих странах относятся довольно благосклонно. От жрецов редко когда можно ожидать чего-то скверного. В большинстве случаев им действительно катастрофически везет, и здесь просто уже ничего не поделаешь. Храмы всегда покрывают все расходы, вызванные с деятельностью своих жрецов, и суммы эти довольно крупные, чтобы считать присутствие жрецов даже выгодным для города. То, что иногда случаются небольшие казусы или катастрофы, не сравнится с теми потоками денежных компенсаций, которые идут от храмов. Да и самих храмов не так уж много.

Структура культа

Несмотря на то, что каждый храм Лаимы полноценен, независим и обычно имеет свой короткий

и очень либеральный свод законов, все они подчиняются одной единственной верховной жрице. Обычно такая женщина всего одна на один или даже несколько миров. После ее смерти выбор нового кандидата происходит случайным образом и пока еще никогда этот выбор не был неудачным.

Стать жрецом Лаимы довольно просто, но в то же время и очень сложно. Обычно таковыми становятся люди, склонные к экстремальным поступкам, лишенные чувства страха и ответственности за свои действия перед другими. Для того чтобы стать одним из служителей Лаимы ровным счетом ничего не нужно. Она либо дарует тебе силы, либо нет. Однако в храмах все же проводят небольшой

обряд для того, чтобы отсеять тех, кто хочет просто пожить за счет храма. Для этого используют мраморную карту и стилет, которые хранятся на статуе в главном зале. Оружие кладут на карту, и испытуемый раскручивает его. Если стилет остановится острием к пришедшему в храм, то, значит, богиня действительно желает сделать его своим жрецом. Если же нет – то домиру довольно вежливо отказывают.

Внутри каждого храма обычно все священники равны. Конечно же, есть те, кто поумнее и поопытнее, и те, кто только-только начал свой путь. Но чаще всего авторитетность определяется от степени везения, которая выражается в виде дороговизны священного символа. Послушникам выдают медную монету. В дальнейшем они обязаны сами платить деньги, полученные благодаря удаче, на чеканку новых, более дорогих монет. Старые монеты обычно нанизывают на цепочку и носят в виде браслета на запястье. Да и вообще многие жрецы отличаются жуткой привычкой к коллекционированию монет, которые они заказывают у специального чеканщика при храме.

Праздник Игры

Этот шумный и веселый праздник служители храмов, да и просто жители деревень и городов отмечают осенью, когда большая часть деревьев окрашивается в оранжевый, и толстый ковер из листьев покрывает улицы. Природа постепенно засыпает, и в сердцах поселяется легкая грусть, которую праздник и спешит развеять. Праздник игры – это день, когда открываются двери игровых домов совершенно для всех без исключения. Столы выносят на улицу и устанавливают под деревья, с которых то и дело осыпаются осенние листья. В этот день совершаются самые необдуманные поступки в попытках угадать, кого более любит богиня. По улицам носятся кареты и повозки, в пригородах прыгают через костры и играются в ножички, втыкая их между пальцев с завязанными глазами на скорость. Конечно же, большинство домиров в здравом уме не решаются на такие поступки и проводят день, отмечая его с друзьями за кружечкой хорошего напитка.

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

1. Luck – обязательный для взятия
2. Chaos
3. Competition
4. Celerity

ДыМоХод
Учимся быть Мастером.
Урок 2. Образы и фантазии

Настал день второго занятия, и ученик отправился блуждать по коридорам Школы Мастеров в поисках нужной аудитории. Шаги его рождали эхо, и казалось, что кроме него здесь никого нет. И никогда не было.

И все же, стоило ему задуматься, как он начинал улавливать чьи-то тени, слышать чьи-то голоса из-за дверей аудиторий. Но как только он начинал сосредотачиваться на них - все сразу стихало. Что это было? Иллюзии? Образы прошлого или будущего? Кто знает...

А вот и нужная дверь. За ней - пустая аудитория с одним столом и тремя пустыми пьедесталами. Стульев в помещении нет вовсе, поэтому проскользнувшая следом за учеником симпатичная

эльфийка присаживается прямо на стол. Это Навиль Хиоси, Мастер Образов, одна из самых строгих преподавательниц Школы.

Обычно она предлагает ученику создать три образа - по одному на каждый пьедестал. Как правило, это три мага, выросшие в местах с различной напряженностью маннового поля. Чаще всего это Кавид (как благословенный край, где магией может управлять любой), другое государство Мин Акрона (где магия встречается достаточно регулярно, хотя и требует от своего адепта усидчивости и напряжения) и одна из стран Куэлэ (где магическим даром владеет столь малый процент населения, что она считается сказкой).

Сегодня, однако, все по-другому.

Углядев в глазах ученика тьму полнейшего непонимания, Навиль разражается совершенно несвойственной ей речью.

- Мой предмет весьма сложен. За все время обучения считанные домиры сумели сдать его. Может быть, поэтому он до сих пор не внесен в список обязательных? - в голосе прекрасной эльфийки звучит легкая горечь. - А ведь образы - это самое важное для настоящего мастера. Цифры, которые так любит многоуважаемый мастер Будвар, это всего лишь цифры. Им можно научить даже лошадь, если постараться. А уж обезьяна освоит их вообще без малейших усилий. Но игроки приходят к мастеру не для того, чтобы тупо покидать кубик, верно? - ученик непроизвольно кивает.

- Они приходят за эмоциями, за атмосферой. А этого невозможно добиться без образов. Образы - это все то, что нас окружает. Это персонажи игроков. Это мастерские персонажи. Это лес, горы, дома и другие элементы пейзажа и социума, в которых эти самые персонажи существуют. Впрочем, последнее - тема для отдельного разговора. Давай сегодня остановимся на персонажах, хорошо?

Итак, с чего начинается персонаж? Как правило, он начинается с идеи. Например, «хочу эльфийку-лучницу». Ну или «давно мечтал поиграть хмурым и всем недовольным вором». Чаще всего идея заключает в себе некую особенность персонажа. Это может быть какая-либо яркая черта характера или просто сочетание раса/класс. Так рождается основа. Словно карандашный набросок - еще проведены только самые основные черты, не прорисованы детали, но уже понятно, кто это будет.

Дальше требуется продумать детали. К примеру, кинуть кубик на определение основных характеристик или распределить очки, если это поинт-бай система. Дать герою умения и способности. Но это еще не все. Помимо основных черт у персонажа обязательно есть дополнительные. К примеру, эльф может бояться воды. А дварф - быть трезвенником. На этом этапе появляется некоторое представление о внешности и складе характера. Немного воображения - и набросок обретает цвета! Вот о чем советует подумать на этом этапе книга:

СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Социальное взаимодействие — это когда вы общаетесь с неигровым персонажем вне сражения и пытаетесь как-то повлиять на него. Вы можете пытаться убедить охранника пропустить вас, уговорить торговца увеличить плату за опасное задание или попросить угрюмого кентавра найти гоблинов, устроивших в лесу засаду на путешественников. Мастер будет отыгрывать НИП, с которым вы разговариваете, а вы и другие игроки будете говорить за своих персонажей, возможно даже от их лица.

Каким вы выглядите при социальном взаимодействии?

- Радостный
- Общительный
- Скрытный
- Очаровательный
- Остроумный
- Замкнутый

Насколько вы оптимистичны?

- Восторженны
- Оптимистичны
- Фаталистичны
- Мрачны
- Самоуверенны
- Задумчивы

Насколько вы доверчивы?

- Легковерны
- Отзывчивы
- Скептичны
- Подозрительны

- Наивны
- Доверчивы

ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ

Когда во время приключений вы стоите перед выбором, личность вашего персонажа может повлиять на принятие решения. В логово дракона вы попытаетесь проникнуть тайком, войти открытым для переговоров или ворвётесь с клинками и заклятьями наготове? Какую из шести каменных дверей в холле вы откроете первой? Вы будете спасать пленников из клетки или начнёте переговоры с работорговцами? Когда группа не знает что делать дальше, что вы скажете?

Насколько сильно вы настаиваете на своём решении?
- Скромно
- Умеренно
- Не терпя возражений
- Робко
- Беззаботно
- Нетерпеливо

Насколько честно вы выполняете правила?
- Добропорядочно
- Практично
- С чувством долга
- Честно
- Гибко
- Никак

Как у вас развита эмпатия?
- Добрый
- Безжалостный
- Внимательный
- Покровительственный
- Жестокий
- Рассеянный

ОТЧАЯННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Иногда самые яркие проявления личности персонажа проявляются в отчаянном положении. Персонаж предупреждает об опасности со стороны злодея, кричит известный боевой клич, бросается сломя голову защищать других или поворачивается и убегает при виде численного перевеса со стороны врага. В любом бою, в любой опасности и другом отчаянном положении есть возможность для отыгрыша, особенно если дела идут плохо. Когда ваш персонаж оказывается в таком положении, как он обычно реагирует? У вас есть кодекс поведения? Вы следуете зову сердца? Вы заботитесь о себе или об окружающих?

Насколько вы мужественны в отчаянном положении?
- Храбрый
- Конкурентный
- Непоколебимый
- Осторожный
- Безрассудный
- Свирепый

Что вы чувствуете при неудаче?
- Отнесётесь философски
- Целеустремлённость
- Беспечность
- Желание отомстить
- Наглость
- Страсть

Насколько вы нервны?
- Спокойный
- Капризный
- Беспокойный
- Импульсивный
- Терпеливый
- Непоколебимый

МАНЕРЫ

Проще всего придать персонажу жизни, приняв отличительные манеры — особую речь или другое поведение, которое вы исполняете за столом для выражения того, как выглядит, что говорит и что делает ваш персонаж. Если во время игры вы кидаете кубики или тасуете карты, то можно приписать это поведение и вашему персонажу. Возможно, у него есть колода карт, которую он тасует, когда ему скучно или он нервничает, или же он садится на корточки и начинает строить пирамиды из камешков, пока его спутники решают, куда пойти. А другой персонаж может вести себя в обсуждении очень шумно, часто приговаривая «клянусь правой рукой Корда!».

Характерная речь выделяет из толпы ещё сильнее. Дварф, который в бой идёт только с криком «дварфы идут!», вносит дозу отыгрыша, и метание кубиков станет более интересным. Волшебник, говорящий только при помощи хайку, это, пожалуй, уже

перебор, но если вы попробуете (напишите заранее заготовки для стандартных ситуаций), то вашего персонажа запомнят навсегда!

ВНЕШНОСТЬ

Ваш персонаж высокий, низкий, или нечто среднее? Крепкий и мускулистый или худой и жилистый? Мужчина или женщина? Старый или молодой? Ответы на эти вопросы не оказывают большого влияния на игру, но они могут повлиять на то, что неигровые персонажи (а также другие игроки) будут думать о вашем персонаже.

Описания рас в главе 3 приводят средний рост и вес для персонажей этой расы. Персонаж может отличаться от средних значений в любую сторону. Вам также следует определить цвет кожи, волос и глаз. Цвета, приемлемые для большинства рас, не отличаются от цветов для людей, но у некоторых рас есть необычные варианты, такие как каменисто-серая кожа у дварфов или фиолетовые глаза у эльфов.

В конце определите, что отличает вашего персонажа от остальных. Это могут быть врождённые черты, такие как необычный цвет глаз или кожи, а могут быть привычки в одежде, и шрамы от ран в прошлом. Драгоценности, одежда, татуировки и родинки, прически и цвета, осанка — все эти мелочи сделают вашего персонажа уникальным и запоминающимся.

И, наконец, самое сложное. Требуется придать персонажу объем, вдохнуть в него жизнь. Это и называется “созданием образа”. Иначе говоря, нужно придумать квенту, историю персонажа, которая пояснит, где он родился, в каких условиях рос, с кем дружил, как выбрал свой путь. Квента часто состоит из вех, каждая из которых тем или иным образом повлияла на характер персонажа. Здесь мы и сталкиваемся с трудностями.

Все дело в том, что “короля делает свита”. А персонажа создает его окружение.

Приведу простой пример. В Кавиде не могут преследовать мага просто за то, что он маг. Тогда как на Куэлэ вряд ли будет возможным случайно собрать компанию магически одаренных детей.

Это и есть проблема. Для того, чтобы персонаж хорошо вписался в мир, необходимо этот самый мир хорошо знать. И представлять себе, что логично, а что нет, что может произойти, а чего не может быть, потому что не может быть никогда.

В рамках одного нашего занятия невозможно подробно разъяснить все детали и особенности даже одного мира Дороги. На помощь Игроку и Мастеру приходит наш сайт. А если нужной информации там вдруг нет, или она недостаточна для создания задуманного персонажа или НПС, всегда можно обратиться к знающим людям - Главным Администраторам проекта.

Удачи вам в создании персонажей!

Вопрос по D&D 4: Может ли мой воин с 12 Констой носить Scale Armor, который требует 13 Консты?

Отвечает Leeder: 13 конста нужна, чтобы взять фит Armor profiency (Scale). У класса файтер владение чешуйчатым доспехом уже есть, и он может носить скейл хоть с 8 констой.

Вопрос по D&D 4: Я был замедлен (slowed)! Моя скорость стала равна 2 клеткам. Могу ли я бежать при этом, чтобы двигаться быстрее?

Отвечает Leeder: Как ни странно, да. Когда ты бежишь, твоя скорость не изменяется (остаётся 2 в данном случае), но ты проходишь 2 дополнительные клетки. Так что замедленный персонаж может бежать, пробегая по 4 клетки за move action.

Вопрос по D&D 4: Могу ли я каким-нибудь образом обезоружить врага?

Отвечает Leeder: Чисто механически - нет, если у тебя нет какого-нибудь павера, в котором чётко об этом не написано, например, “Exorcism of Steel”. Зато когда враг повержен и должен умереть, ты можешь заявить мастеру, что не убиваешь врага, а пафосно его обезоруживаешь или оглушаешь.

Вопрос по D&D 4: Мой паладин имеет 8 мудрость. Что происходит, когда он использует павер типа Shielding Smite, который даёт союзнику бонус к AC, равный модификатору Мудрости? Получит ли союзник пенальти, или этот “бонус” будет равен 0? То же самое с силами, которые дают пенальти, равное отрицательному значению. Два минуса дают плюс?

Отвечает Leeder: “Бонус” всегда либо положителен, либо равен 0. “Пенальти” или “штраф” всегда отрицателен или равен нулю.

Вопрос по D&D 4: Как в ПХб считались цены на магшмотки?

Отвечает Leeder: По вполне простой и логичной формуле в MS Excel.
=(200+(160*MOD(A1,5)))*5^ROUNDDOWN((A1/5),0)
Где
* A1: уровень вещи
* MOD: остаток деления. MOD(32,10)=2 (32= 3*10 + 2)
* ^: степень. 5^2 = 25

Вопрос по D&D 4: Я тут прочёл, что минимальный вес Dragonborn, которые на нашем проекте называются Драккорами, равен 220 фунтам. При этом любой вес, превышающий 262 фунта, является Тяжёлой Загрузкой (heavy load) для Боевой лошади (Warhorse). И, вдобавок, если у тебя Тяжёлая Загрузка, то твоя скорость становится 2 (slowed). Означает ли это, что Драккор с минимальным весом для своей расы, набравший 42 фунта снаряжения (22 килограмма где-то), не сможет передвигаться по стране со скоростью быстрее скорости своего пешего шага? O_O

Отвечает Leeder: Приятно, что наши читатели умеют не только читать, но ещё и считать. Да, судя по всему, именно так. “Летайте нашими авиалиниями!” (с) Магическая Гильдия или “Плавайте нашими судами!” (с) Капитан корабля.

Вопрос по D&D 4: Действуют ли фиты типа Weapon Focus или Power Attack на паверы типа Cleave, которые наносят не только 1[W] повреждений но и ещё какое-то фиксированное количество?

Отвечает Leeder: Эти фиты добавляют бонус к _броскам_ повреждений, а не к повреждениям. То есть к 1[W] бонус от этих фитов будет, а к повреждению по соседям, равному Силе - нет.

Вопрос по D&D 4: Когда я использую Charge, должен ли я бежать к врагу по прямой?

Отвечает Leeder: Нет. Ты можешь бежать к нему как угодно, но каждая твоя следующая клетка должна приближать тебя к твоей цели. Например, ты можешь обежать столб или мчаться к своей жертве по спирали... если хватит скорости, конечно.

Дорогие читатели! Если у вас есть вопросы по какой-либо из систем - присылайте их нам, мы обязательно ответим на них в следующих номерах нашего журнала.

По следам приключений

ГРУППА: ЦЕПИ СУДЬБЫ

ДМ: Мэтрим
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 9 января
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Материк Аталас, Вайрат, Нирильские горы
СОСТАВ ПАРТИИ: Лаука Сноддвар (эльврина), Нонем (человек), Корин (человек), Дейра [НПС] (эльврина), Дейдра Соколица (человек), Рейз [НПС] (человек)
ПРИМЕЧАНИЕ: Часть персонажей перешла из партии “Путь друида”

Краткая предыстория

Корин забрался в Нирильские горы в поисках отшельника, который, вроде как, должен что-то знать о мече, пропавшем вместе со смертью учителя Корина. Остановившись на ночевку в удобной пещере, парень услышал какой-то приглушенный звук и запах горелого. Корин отправился вглубь в поисках источника гари и наткнулся на Лауку и Нонема. Откуда они взялись в пещере, в летней, не подходящей для прогулок по горам одежде? Они и сами толком не знали. «Провалились», - пожимала плечами Лаука. Самым логичным было вернуться по следам Корина к выходу. Но увы, этого им сделать не удалось: тоннель ветвился, следов не было. Нонем и Лаука заподозрили Корина во вранье, оглушили, связали и допросили его, но выяснили только, что ничего нового он им сказать не может. И вообще пещера была странной, словно путешественникам кто-то морочил голову. Увидев впереди чей-то силуэт, Корин последовал за ним, а Нонем с Лаукой увидели опасность позади. Убегая от этой опасности (или догоняя кого-то?) они дружно провалились в горячую реку, которая долго несла их куда-то, прежде чем им удалось выбраться на плоский камень. К сожалению, все их оружие исчезло под водой, и двоим мужчинам пришлось долго нырять, чтобы отыскать его. В этом им неожиданно помог шарик света Лауки - какое странное заклинание!

Шарик оказался не заклинанием, а мыслящим существом, которое назвало себя их другом. Он показал им выход из подземного озера. Проплыв по нему, путешественники оказались в райском уголке - зеленая трава, птички, деревья и ни следа холода и снега. Огонек указал, что люди находятся ниже по реке, и до них далеко, где-то день его полета. А так как был уже вечер, ребята решили остановиться на ночлег, заодно просушить намокшие вещи и запастись провиантом.

Нонем с Лаукой отправились на охоту. Найдя следы козла, они двинулись за ним, но опоздали - козла уже задрало и сьело большое когтистое животное, судя по следам - вроде росомаха. А может быть, даже и не одна. Ребята поспешили покинуть это место, куда наверняка скоро сбредутся все ближайшие падальщики, но далеко уйти не успели - затрещали кусты, из них вышел небольшой медвежонок, хромой на одну из передних лап. Нонем осмотрел медвежонка и пришел к выводу, что его кто-то укусил. И этот «кто-то» почти тут же высунул мохнатую голову из кустов, не желая отдавать добычу. Росомахи! Четыре обычных и еще одна огромная. Ничего не оставалось, кроме как бежать - туда, где есть шансы отбиться от разъяренных животных. Добежав до лагеря, путешественники приняли бой. В котором и победили, благодаря Огоньку и Лауке, которые успешно тормозили могучих зверей, не давая им ничего сделать.

Нонем был ранен, но его рану быстро залечил медвежонок. Лаука принялась пристально рассматривать удивительного зверя, и он, застеснявшись, попятился, рухнув в воду. Конечно, медведи хорошо плавают. Но этот, похоже, был исключением из правил - Нонему пришлось нырять следом и вытаскивать... юную обнаженную красавицу, в которую обратился медвежонок.

Девушка оказалась немой, но писать умела, так что удалось узнать, что зовут ее Дейра, что ее родных убили какие-то твари, и с тех пор она живет в лесу одна.

Путники наскоро перекусили и к вечеру добрались до заброшенного поселения, где решили и остановиться на ночевку. Шарик, пару раз обозванный Дейрой «Злом», похоже, обиделся и исчез.

Ночь прошла спокойно, а наутро к их стоянке вышла еще одна девушка.

Последние события

Странная долина посреди заснеженных гор. Безлюдная, никому не известная. Много ли шансов встретить здесь домира? Однако, волей судьбы или случая Дейдра нашла то самое поселение, в котором остановились на ночлег Корин, Нонем, Лаука и Дейра. Последняя, кстати, оказалась той самой девочкой, которую вот уже несколько лет ищут в этих горах. Собственно, из-за нее Дейдра и забралась в эти горы. Осталось только выбраться из них. В этом цели новоприбывшей и остальных более чем совпадали, и, познакомившись, они решили возвращаться по следам Дейдры. До гор они добрались без приключений, но потом пришлось насторожиться - Дейдра рассказала про странных и страшных тварей, что несколько дней гнали ее по горам. Неудивительно, что после такого жутковатого рассказа (если бы она поведала об этом раньше, отряд, наверное, отправился бы совсем в другую сторону) путешественники вскидывались на каждый шорох.

Впрочем, как показала практика - не напрасно. На свет их костра выбрел раненый воин. Лаука сумела его вылечить, он назвался Рейзом, предупредил, что в лесу есть искаженные, и почти сразу ушел обратно, за своим оружием. Возможно, там он бы и умер в одиночестве, однако Дейра рванулась следом. Отпустить ее одну не могли ни Нонем, ни Дейдра, а потому все дружно отправились догонять медвежонка. И догнали ведь! В буквальном смысле сняли ее с лапы какого-то явно недружелюбно настроенного чудовища.

И грянул бой! Чудовищ было немного - всего трое - но они были хорошо защищены, больно били, а одно из них даже пыталось брать разум нападающих под свой контроль. И все же, домирам удалось справиться с порождениями Долины Небопадшего Зла. Больше ничего страшного ночью не произошло, что позволило путешественникам отдохнуть, хотя им и пришлось поочередно дежурить. Учитывая, что Нонем и Лаука все еще толком не доверяли даже Корину, а про Дейдру с Рейзом и говорить было нечего, дежурили попарно, стараясь не выпускать «новичков» из виду.

Утро началось просто замечательно! Выспавшиеся путешественники нашли горячий источник и с наслаждением приняли ванну. Рейз дал урок Дейдре и пару советов Корину. А потом Нонему приспичило в лес. Нет, не затем, зачем вы подумали! Он решил собрать для Лауки красивый букет. Дейра неожиданно увязалась за ним. Цветов охотник не нашел, зато ухитрился потерять Дейру - медвежонка выкрали буквально у него из-под носа.

Догнать похитителей не удалось. Следы довольно

но быстро потерялись, их не сумел найти даже следопыт-Нонем. Отряд разделился на три группы, которые направились в разные стороны, надеясь отыскать хоть что-то, что указало бы направление. Следы послушно нашлись. Причем у каждой группы. Больше всех «повезло» Рейзу. Он наткнулся на большую группу искаженных, которые утаскивали девочку в свой улей.

К тому времени, как остальные догнали его, он был почти мертв, а поляна - усыпана трупами врагов. На счастье Рейза, Нонем вспомнил, что видел в лесу редчайший целебный цветок, Лаука сумела воспроизвести рецепт уникального зелья, а Дейдра - сварить это самое зелье и обработать им раны воина. А Корин в это время старательно охранял всех, чтобы не было никаких неожиданностей. И Рейз выжил! Причем не просто остался в живых, а не стал искаженным, чему очень удивился, когда пришел в себя.

Впрочем, радоваться было рановато. Дейру утащили в улей, ее ждала участь, по сравнению с коротой даже смерть была гораздо более желанной. И путешественники, разумеется, не могли оставить ее в беде. Ради чего пятеро домиров способны сунуться в место, откуда не возвращаются?

Дейдру и Рейза гнал долг - каждого свой, Нонема - чувство вины, а Корину и Лауке, похоже, просто не хотелось оставаться в таинственной долине в одиночестве.

Через день они достигли горного храма, шедевра архитектуры, словно бы вырастающего из скалы. Однако его великолепие не сумело защитить его от Зла. Судя по всему, это и был страшный улей. Отряд вошел внутрь. Храм казался пустынным, до тех пор, пока они не дошли до помещения, которое, наверное, когда-то раньше было столовой. Здесь их поймала в ловушку какая-то руинная тварь. Рейз, Корин и Лаука смогли распознать иллюзию и спастись, а Дейдру и Нонема тварь увела в свое логово, заставив видеть странные сны наяву.

ГРУППА: СТРАННЫЕ ВСТРЕЧИ (ДИ)

ДМ: Leeder
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 15 августа 2007 года
ДИСЛОКАЦИЯ: Санкт-Петербург
СОСТАВ ПАРТИИ: Михаил (оборотень-веремедведь), Капитошка (водный ками), Анастасия Мартынова (перерождённая египетская жрица)

Краткая предыстория

Анастасия Мартынова не находит себе места в этом мире. С тех пор, как она едва не умерла и приняла дух древнеегипетской жрицы, она очень сильно изменилась. Проведённое в Египте в тени древних пирамид время лишь усилило ощущение расслоившейся реальности. И когда Настя, вернувшись в Питер, получила записку с предложением о встрече от человека, что-то знавшего о её прошлой жизни, она, не раздумывая, ответила согласием.

Встретившийся с ней в ресторане мужчина представился Леонардом Аккхатом, директором какой-то крупной компании. Он намекнул девушке, что знает об Анатихоне что-то, чего не может ей поведать никто, и предложил работать на себя, но Настя ответила отказом. Покинув ресторан, она села в машину, выделенную ей отцом, и повелела шофёру везти её домой, но он, будучи подкупленным предусмотрительным Аккхатом, привёз её в чужой дом.

Там Настя имела ещё одну беседу с Леонардом,

который раскрыл ей глаза на происходящее. Леонард оказался вампиром, далеко не последним в секте Последователей Сета. Он знал, что Настя, как перерождённая жрица, владеет таинствами Магии Имён, и может влиять на суть вещей и людей, узнавая их Истинные Имена. Он хотел, чтобы Настя узнала имя одного человека и этим отдала власть над ним Аккхату, а уж тот заставил бы этого человека сделать то, что ему нужно. Сначала сеттит предлагал работу, потом угрожал и в конце концов Настя вынуждена была согласиться...

Алекс Ганс, талантливый американо-русский писатель, искал вдохновения в Петербургских душных ночах. Он то просиживал бессонные сутки за клавиатурой, в муках рождая вторую книгу, то вместе со своей девушкой Эльмирой ходил на богемные вечеринки... Неожиданная слава, пришедшая к нему год назад после выпуска очень странной и явно необычной книги наложила на его жизнь тяжёлый отпечаток. Эта книга несла в себе что-то важное, что меняло жизнь и взгляды людей, прочитавших её, к лучшему. Раскаивались в своих делах преступники, мирились давние враги, и даже добрые люди находили в себе что-то, что они могли бы исправить. Книга, большим тиражом не разошедшаяся и бестселлером не прогремевшая, медленно, но верно расползалась по обществу, меняя идеологию этого жестокого времени.

Именно он и интересовал Леонарда Аккхата. Покинув очередной ночной клуб, Алекс и Эльмира поймали попутку до дома. Попутка вместо дома доставила их к подъезду незнакомого здания, куда их пригласил войти дворецкий. Леонард Аккхат принял их в гостиной и попытался уговорить написать такую книгу, которая была нужна именно ему. Но Алекс ответил отказом, ему претило извращать те мысли, которые он закладывал в своё творение. И Леонард, предполагавший такой отказ, заключил их в своём особняке, предоставив Анастасии работать с Алексом.

Проходили часы этой долгой ночи, и мало-помалу Настя узнавала свою жертву всё лучше, и ей всё меньше хотелось выполнять задание вампира. Однако выбора у неё не было. Пока, незадолго до рассвета, когда вампир уже должен был отойти ко сну, где-то внутри дома не раздался чудовищный грохот...

В Сибири не так уж и много квалифицированных врачей. Тем более тех, кто закончил престижный Санкт-Петербургский ВУЗ. Однако Михаил как раз принадлежал к таковым. Его не прельщали ни деньги, ни слава, ни карьера... он видел своим долгом помогать людям, и работал, не покладая рук.

Возможно, причина этого крылась в том, что Михаил не был человеком. Он был оборотнем, на одну треть человеком, на одну треть духом, и на оставшуюся - медведем. Он был представителем почти вымершей расы гуралов - оборотней-медведей, дальних родственников знаменитых Гару - вервольфов, наводящих страх и ужас на подростков у костров и на созданий Вирма, стремящихся уничтожить всё живое на Земле. К счастью, после Августовского кризиса в прошлом году, когда погибли почти все высокоранговые оборотни, Барьер между миром материальным и миром духовным стал настолько прочен, что твари Вирма почти не пересекали его. На время мир перестал качаться, стоя на самом краю.

Этим августом Михаила в Петербург привёл банальный отпуск. Он хорошо проводил своё время, отдыхая с университетскими друзьями и посещая сокровенную поляну в области, где находилась брешь между мирами, принадлежащая только ему.

Но однажды, находясь на пикнике, Михаил узрел своего тотема - огромного бурого медведя, который передал ему волю Гайи. Где-то в большом городе был человек, на которого снизошла благодать Гайи, Матери-Земли, и этот человек влияет на души людей через свои книги. Этому человеку грозит опасность, и Михаил, носящий имя Чёрный Лис за свою хитрость и смекалку, должен защитить писателя.

Общение с тотемом - дело для оборотня достаточно редкое, поэтому Михаил отнёсся к видению серьёзно. Он довольно скоро вышел на след Алекса, и приехал к нему домой, воспользовавшись помощью подруги Эльмиры из местной журналистской тусовки, однако вместо Алекса он там обнаружил пустую комнату и духа. Воплотившийся в виде капли Ками воды обещал помочь Чёрному Лису найти Алекса, и исполнил своё обещание, приведя оборотня к особняку, в котором люди вампира держали в плену Настю, Алекса и его девушку...

Последние события

Проникнув в Мир Духов, являвшийся отражением мира материального, Михаил проник внутрь дома, прежде чем вернуться в эту реальность. Там он принял боевую форму пятиметрового могучего монстра и принял бой с солдатами, работающими на вампира. Одержав победу, оборотень обнаружил пленников и помог им бежать, оставшись задержать врагов... Но судьба была к нему неблагосклонна, и он был серьёзно ранен. Настолько серьёзно, что чтобы не погибнуть, он позволил Ярости зверя внутри овладеть своим разумом. Растерзав своих врагов, он оказался на улице... и ближайшими к нему человеческими существами оказались именно те, кого он ранее спасал. Не помня себя от ярости, Михаил (или то, во что он превратился, отдавшись Безумию) погнался за ними, но трое людей чудом сумели скрыться от его гнева.

Кто знает, сколько бы людей пострадали от бешенства оборотня, если бы он не наткнулся на ту девушку, что только недавно помогала ему найти Алекса. Михаил сильно симпатизировал отважной девушке, и эти чувства помогли ему овладеть собственным рассудком, прежде чем его огромные острые когти успели оборвать её жизнь.

Тогда, в тёмном переулке, который не был затронут рассветным солнцем, Михаил, Настя, Алекс, Эльмира и Ирина впервые встретились вместе. Три таких непохожих судьбы существ Мира Тьмы и две человеческих судьбы, вовлечённые их водоворотом, сплелись в одну. Объединившись, чтобы вместе бороться со злом в лице Леонарда Аккхата, они забрали Ками воды и отправились к отцу Анастасии, который работал директором регионального филиала компании Форд.

Павел, отец Насти, выслушал всё, что рассказали ему гости и дочь, и воспринял эти новости мужественно. Человек с несгибаемой волей, он распорядился отослать свою жену и дочь к своим друзьям в Детройт, чтобы сразиться с Аккхатом самому. Таким образом, Настя рассталась с только что обретёнными друзьями. Девушке пришлось сесть в машину, которая увезла её в аэропорт. Детройт ждал её. А Михаил и все остальные участники предстоящего сражения с Леонардом Аккхатом и тем злом, которое он представлял, отправились готовиться к сражению.

ГРУППА: ПОЙДИ ТУДА, НЕ ЗНАЮ КУДА

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 12 день месяца Кита 2005 год эпохи Противостояния
ДИСЛОКАЦИЯ: Гатерия, Дом Горной Пантеры, Южный септ
СОСТАВ ПАРТИИ: Нэил (солар), Марвелл (мершан), Траст (человек), Кулили [НПС] (мершан), Эмили [НПС] (аасимар), Эволет (человек), Нои (человек)

Краткая предыстория

Почему-то очень многие истории начинаются с объявления. Требуются, мол, отчаянные домиры для поисков (вставьте свое название). В нашем случае это были какие-то магические ингредиенты. Для их поиска гном-заказчик предоставил свиток, который указывал их местонахождение, и мешок для переноски. И вот небольшая разношерстная группа, нанявшись в качестве охранников в караван небогатого торговца, отправилась в Город тысячи дорог.

Первые неприятности ожидали группу по дороге в Кильяк-дан. Ночью дежурные подняли тревогу. Оказалось, что к лагерю резво подползает прорва оторванных рук. Возможно, на этом бы их история

и закончилась - рук было много, а темнота мешала целиться в столь мелкие цели, но тут на помощь отряду пришел человек, закутанный в плащ. Имея нечеловечески быстрого и сильного союзника, путешественники сумели справиться с нападением. Под плащом скрывался ангел Нэил, который присоединился к отряду. С ним караван добрался до Ласки без приключений.

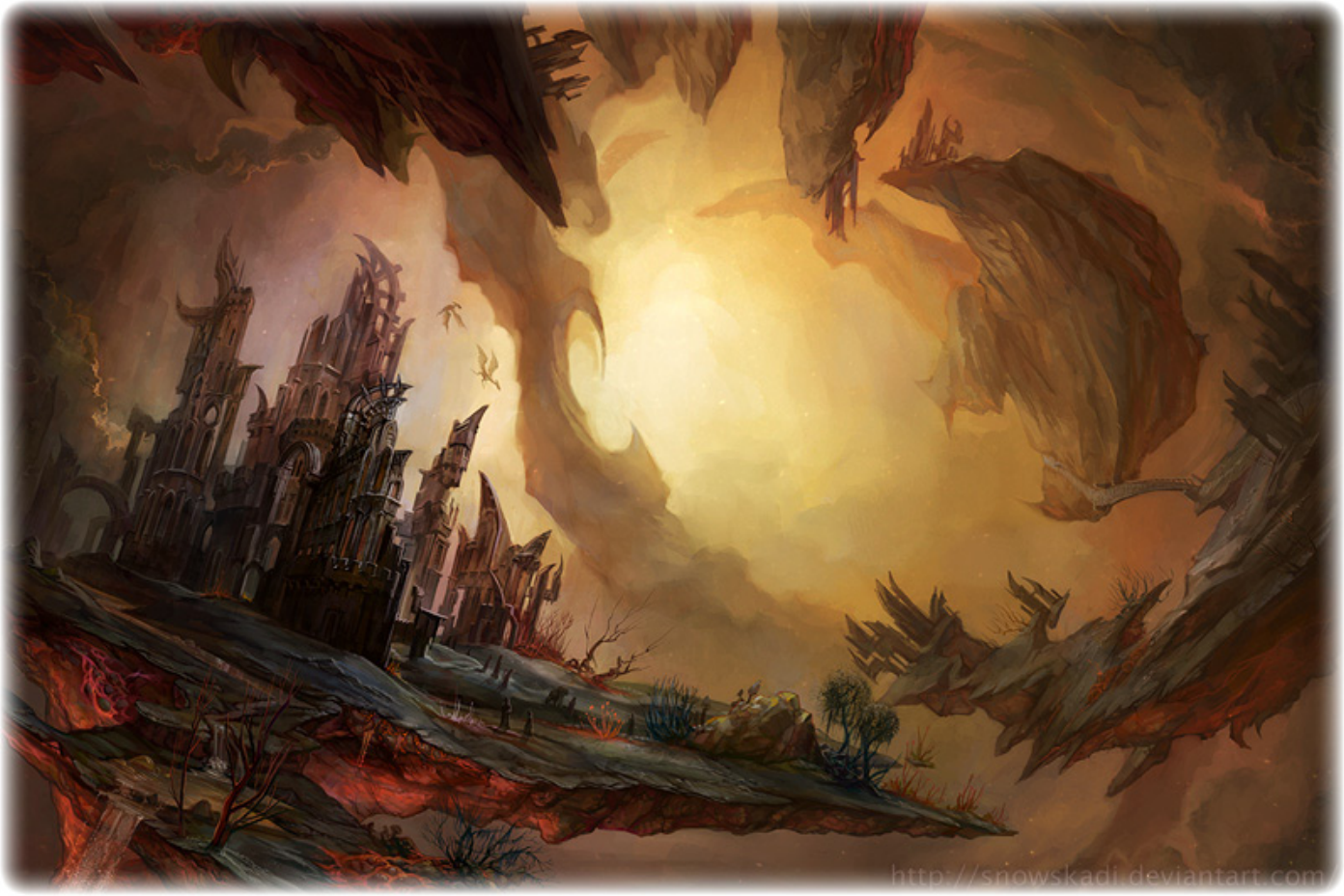
Чем наши путешественники занимались в Ласке? Тем же, чем и все приезжие - пытались пережить ночь. Ангел чувствовал беду, он пытался охранять всех, но это оказалось невозможным. Страшные чудовища из нижних планов проникли в город, чтобы похитить у маленького хоббитенка таинственную сферу, а путешественников - захватить в плен или перебить. К счастью, ангелу удалось справиться с иринеей, что возглавляла демонов, но все же он не смог сберечь всех своих спутников - одна девушка исчезла (погибла или попала в плен?) по собственной глупости.

Зато Нэилу удалось отбить Сферу, которая оказалась связана с проклятием города Ласки.

Выяснив, что на территории крематория завелась нежить, ангел отправился туда вместе с местными священниками. Разумеется, им удалось справиться с восставшими мертвецами, но выяснилось, что этим он помогли скопить силу для какого-то ритуала. Как выяснилось, кто-то намеревался вернуть на материальный план душу смертной, которую когда-то полюбил демон. Перерождения девушки нельзя было допустить - еще не настало для этого время. И путешественникам пришлось искать способ остановить ритуал. Как ни странно, им это удалось. Однако после этого им на хвост сели эладрины и демоны, желающие получить необходимые для повторного проведения этого ритуала части. Но если с эладринами удалось договориться, то жители Бездны, шантажируя Нэила жизнью одной девушки из его команды, вынудили его сдаться и утащили за собой на свой кошмарный план.

В Бездне ему отрезали крылья и подвергли пыткам, а потом решили провести какой-то ритуал. Однако что-то пошло не так, и ангел, вместо того, чтобы сломаться и почернеть, переродился в солара и вырвался из плена с помощью не оставивших его в беде эладринов, да еще и вытащил за собой пленницу-аасимар.

Впрочем, прощаться с Бездной ему было рано. Вернувшись в Арбореа, солар выяснил, что жрец Холуса и жрица Лотэмелии из Ласки отправились



в Бездну спасать его. И пропали сами. Пришлось идти следом. Воззвав к Райзе, солар сумел отыскать Грома, жреца Холуса, но Нинай, жрицы, с ним не было, и куда она подевалась - он не знал. Оказалось, что они попали в недавнее прошлое - во время побега солара из Бездны. Пытаясь выбраться на свой план, партия наткнулась на суккубов. Нэил, поддавшись гневу, совершил страшную ошибку и оставил друзей без защиты своей ауры. Попавший под очарование суккубы Гром убил его.

Последние события

Однако, если вы думаете, что на этом приключения солара заканчиваются, то вы сильно ошибаетесь. У Нэила с собой были песочные часы, волшебная вещь спасенной им аасимар, дочери Мрачного Жнеца. С их помощью друзья сумели возродить его, ведь проклятие с Ласки все еще не было снято, а значит - он был нужен этому миру.

Далее возрожденный солар, мершан и два жреца разных богов отправились в Мир-Город, где надеялись найти-таки жрицу Лотэмелии. Как ни странно, им это сразу удалось, вот только девушка оказалась утратившей память, причем, похоже, из-за действий Нэила по ее поиску - так уж действовали на асуру поисковые заклинания. Нинай шла к жрецу Оракула, чтобы вернуть себе воспоминания, и провожала туда молодого человека по имени Терренс, который тоже не помнил, кто он такой и где родился. Асуре настойка жреца память вернула, а вот Терренсу жрец отказал.

Кое-что прояснилось, когда группа села поужинать и передохнуть. На них напали крылатые люди и попытались убить Терренса, называя его дьяволом. Наши герои отбились от атаки, однако власти города решили, что при этом они превысили пределы самообороны, и арестовали их.

Десять дней в тюрьме, как ни странно, всем пошли на пользу. Покой, безопасность, возможность, наконец, выспаться, отдохнуть и заняться тем, что давно требовало внимания, но на что никак не находилось времени. Терренс в тюрьме встретил мершану, которая узнала в нем своего господина, как ни странно - тоже дьявола. Однако, жрецы и маги единодушно признали юношу - человеком. Возможно, он прошел странное перерождение?

Потом был суд, и их признали невиновными и отпустили.

Заскочив на Арбореа, чтобы проведать друзей, наши герои отправились в Элизиум. Там жила старая подруга Нэила, у которой он надеялся получить информацию про Сферу с заточенной внутри девушкой. Однако она была вынуждена разочаровать солара. Подобных сфер существовало множество на разных планах, и назвать ее создателя или владельца - попросту невозможно. И все же стало понятно, что проклятие Ласки - это месть дьявола, у которого украли возлюбленную - она-то и была заточена в Сфере. И чтобы выяснить, что это за дьявол, группе придется отправиться в Бездну или Баатор. Однако, для этого нужны были деньги, артефакты - ведь всем хотелось не просто спуститься на нижние планы, но и вернуться обратно. Чтобы заработать деньги, путешественники вернулись в Мир-Город.

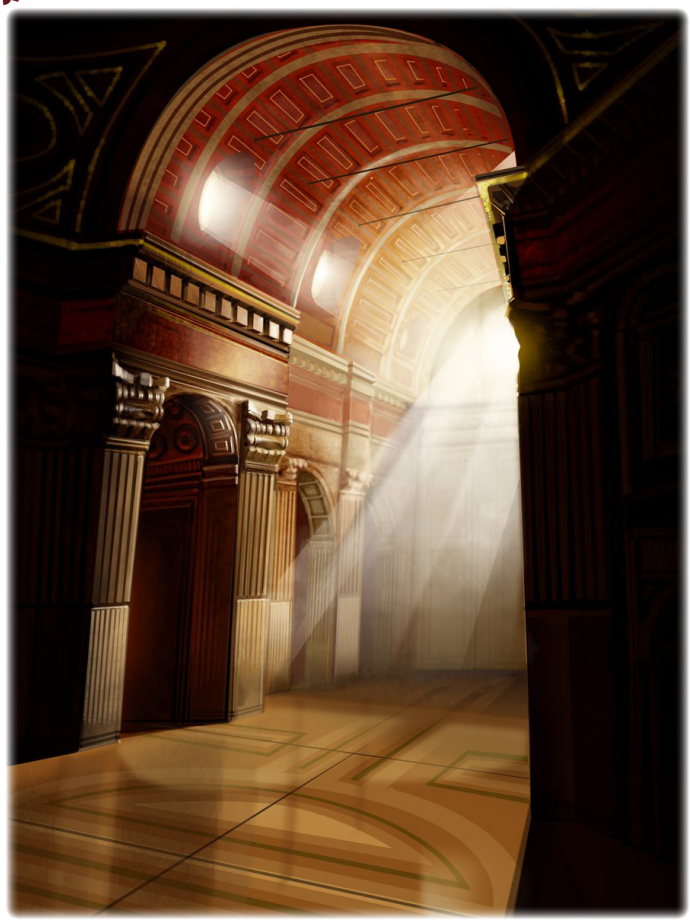
И почти сразу нашли себе занятие. Один граф платил отличные деньги за некое лекарственное растение, которое произрастало исключительно на Гатерии. Пройдя через портал, группа утратила Терренса - его выкинуло где-то в другом месте, и теперь его ждал собственный путь. А наши путешественники встретились с местными жителями, наладили с ними контакт (в смысле, спасли их от страшных чудовищ) и были приглашены в гости. Этим предложением они, разумеется, воспользовались, рассчитывая узнать у местных о необходимом им растении. Неужели все будет так просто??

ГРУППА: ИЗ-ЗА ЛЮБВИ К ИСТОРИИ

ДМ: Фородриль
ВРЕМЯ В ИГРЕ: неизвестно
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Материк Раах, Остров Ворель, Город Варль
СОСТАВ ПАРТИИ: Арон Пири, Хильда

Краткая предыстория

После того, как в архиве Университета Ардоны была произведена ревизия, там обнаружился забытый документ двухсотлетней давности, отчёт одного молодого, только что закончившего обучение в Гильдии мага. В нём говорится о том, что этот юный маг наткнулся где-то на упоминания о неких таинственных магических вещах, скорее всего являющихся артефактами. Каждая вещь в отдельности является источником какой-то одной,



Элементарной силы. Теоретически, если использовать один из этих артефактов при создании какой-нибудь магической вещи, то эта вещь будет обладать неисчерпаемым источником энергии. В пределах одного какого-то элемента, естественно. Позже этот маг, Тобиас Рей, был отправлен к королевскому двору Вореля как полномочный представитель Гильдии Магов. На острове он прожил почти пять лет, после чего он пропал. Известно, что он вёл там какие-то свои работы. И что его вещи и бумаги остались храниться в Гильдии Колдунов, которая имеет место на острове. Возможно, если изучить его записи, можно будет узнать что-то о тех самых артефактах. А то и о причинах исчезновения Тобиаса.

Следствие ведут... юная Хильда, ученица мастера Лоджо из Нирма, и Арон Пири, наемник.

Последние события

До Вореля Хильда и Арон добрались телепортом - прямо из лавки мастера Лоджо в лавку Брана. Которая, как ни странно, оказалась точной копией лавки мастера Лоджо. Хозяин сначала принял наших героев за воров. Оказалось, что к нему за последнюю неделю несколько раз кто-то залезал, но каждый раз натыкался на один из уровней системы защиты. Кто, зачем? Непонятно. С трудом объяснив дварфу Брану, что они вовсе не воры, а очень даже ученица его друга и ее телохранитель, ребята приняли предложение хозяина не ехать в гостиницу, а остановиться у него.

Затем наши герои отправились в Гильдию Колдунов за нужной им информацией. Хильде так понравился процесс хождения по стационарным порталам, что она даже «заблудилась», полюбовавшись по пути морем и очень удивившись злости с трудом нашедшего ее Арона.

С архивариусом Гильдии они встретились без особых сложностей, однако оказалось, что на подписание всех бумаг для их допуска к нужным им документом уйдет месяца два. Разумеется, были способы сократить это время до нескольких дней, оказав архивариусу небольшую услугу - тайно доставить ему груз с приходящего ночью корабля. Он уверил Хильду и Арона, что это абсолютно легальный способ, и они согласились.

Будет ли дело таким простым, каким представляется?

ГРУППА: ТЬМА ВНУТРИ ТЕБЯ

ДМ: Skye
ВРЕМЯ В ИГРЕ: зима 326 года
ДИСЛОКАЦИЯ: Планета Мин Акрон, Материк Раах, Остров Теней
СОСТАВ ПАРТИИ: Ивонил (человек), Аннариан (человек), Рамп Гаан (человек), Фредерик (эльврин)

Краткая предыстория

Страшное кораблекрушение нарушило планы девяти домиров. Им повезло, они выжили. Но при этом попали на странный остров - Остров Теней, о котором ходит множество самых неприятных слухов. Полечившись, перекусив и согревшись, домиры отправились вдоль берега в надежде найти способ добраться до дома. По пути им то и дело встречались «мертвые зоны» - места, где не было слышно даже птиц.

Дойдя до плато, путешественники поднялись наверх и увидели деревню. И тут на них напали два бешеных орка. Группе удалось отбиться, но один

из орков перед смертью успел послать какой-то сигнал.

Спустившись в деревню, отряд наткнулся на карателей. Путешественникам тут же было предъявлено обвинение в убийстве охотников. Выслушав нестройные оправдания команды, каратели убили Боцмана и, констатировав, что виновный наказан, ушли. От управителя деревни путешественники узнали, что законы на острове применяются отдельно к гражданам и негражданам, причем первые, разумеется, имеют гигантское преимущество, а наказание за большинство преступлений - немедленная смерть.

Переночевав в доме старейшины, выжившие отправились в ближайший город Хиллэнд, где они могли получить гражданство, а потом и выбраться с острова.

В первый же день дороги рядом с водопадом на отряд напали. Ребекка ударила Агронома, и тут же прозвучал рог. Так началась битва путешественников со странными бледнокожими существами с жабрами. Отряд теснили со всех сторон. Бой оказался очень и очень тяжелым. Группе удалось перебить почти всех противников и захватить в плен вражеского мага, но они потеряли еще одного бойца – Агронома.

Другой плохой новостью оказалось то, что у нападавших были нашивки личной гвардии Наместника. А пленный, соответственно, был представителем официальной власти.

Допрос пленного мага дал немного. Оказывается, на острове существует пророчество о приходе Проклятого, и один из них и есть этот самый Проклятый, а потому их обязательно нужно уничтожить.

Отпустив пленника около ближайшего поселения, отряд двинулся дальше и добрался, наконец, до Хиллэнда, столицы 12 зоны. Пока Хэш, их проводник из местных, разведывал безопасную для них дорогу внутрь города, путешественники лишились еще одного человека. Эйнар совершил самоубийство на глазах у товарищей, и никто не успел остановить его.

Но на этом потери не закончились. Пока группа вслед за проводником пробиралась через канализацию, исчез Тьярри. Разумеется, путешественники отправились искать его – и провалились на следующий, нижний уровень. Здесь их ждали еще двое переживших крушение - Рем и Рамп. Оказалось, что они попали сюда с помощью старейшины вольных, которая оставила при себе еще одну девушку с корабля – Анжеллу, которая, по мнению вольной, и была тем самым Проклятым из пророчества.

Выдержав еще один короткий бой с летучими мышами и несколько сложнейших переходов через провалы, пополнившийся отряд вышел на поверхность…

Последние события

В Канцелярии путешественники встретили своего старого знакомого – пленного мага, который предложил им заполнить Декларации и посоветовал не врать. Ребекка не послушалась совета – и еще одним человеком в отряде стало меньше. Рем неверно ответил на последний вопрос – и живых осталось всего четверо. Ну и еще один соискатель гражданства – Фредерик.

Затем группа получила задание: обнаружить столицу вольных и похитить старейшину – Аштару, вампиршу. Если они справятся с этим, то станут гражданами Хиллэнда. В помощь им власти выделили на воина из гвардии наместника.

Пока путешественники отдыхали, закупались необходимыми вещами и притирались друг к другу, куда-то исчез Эверо. В Канцелярии им сказали, что юноша получил другое задание.

Так как Рамп уже побывал у вольных, то у него созрел план – найти книгу, которую его попросила достать Аштара и таким образом снова с ней встретиться…

ГРУППА: РЕКВИЕМ

ДМ: TomMC
ВРЕМЯ В ИГРЕ: неизвестно
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Каперен, подземелья Железной башни
СОСТАВ ПАРТИИ: Джарра Каммаринг (человек, воин), Коррин аль Зулафайя ид Баши (человек, воин), Эдвин (человек, служитель Цинтаро и псионик)

Краткая предыстори

Они были тенями среди теней. Безразличные. Безмолвные. Безучастные.

К ним пришла темная фигура, от которой веяло мощью.

Она посмотрела им в глаза, позвала их за собой - и они не сумели противостоять зову.

Она перевезла их на другой берег, и они вспомнили - кем они были когда-то.

Там, давно, они умерли. И сейчас их вернули к жизни. Зачем?

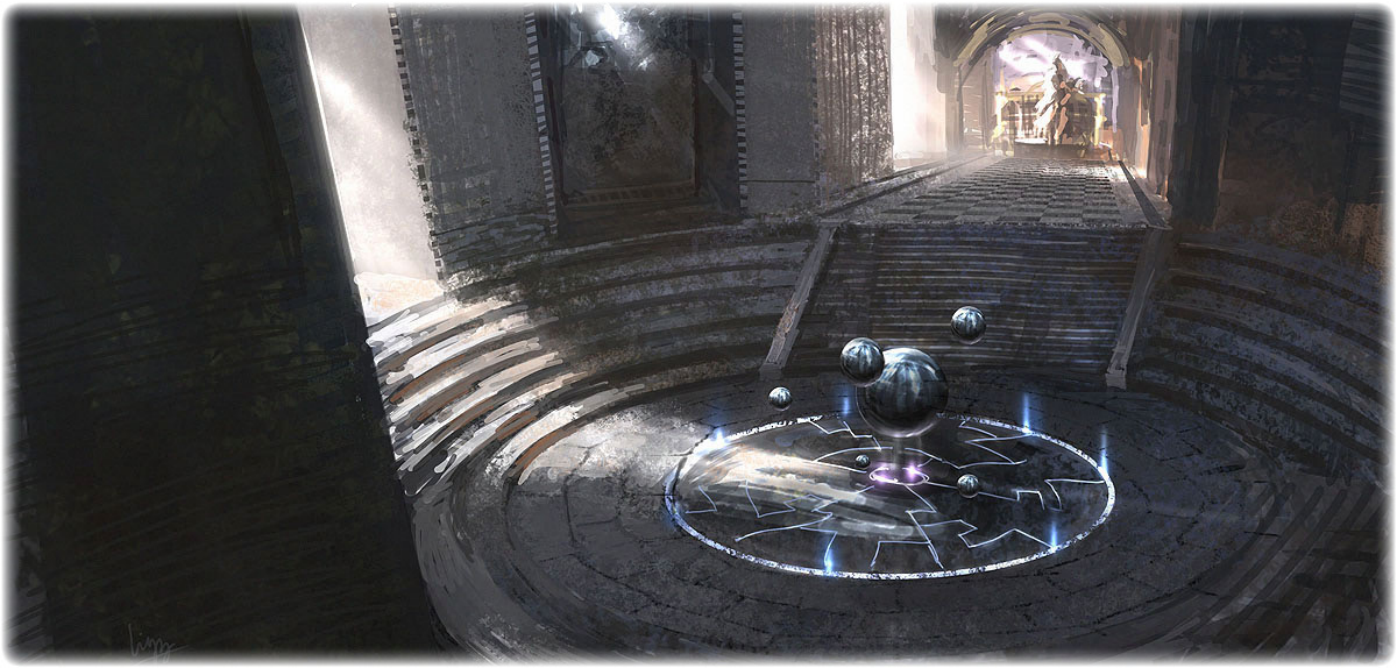
Последние события

В той, прошедшей, жизни они знали друг друга. Поэтому когда какой-то старик взял девушку за руку и увел ее в стену, мужчины попытались пойти следом. Однако стена оказалась непреодолима для них. Зато они привлекли внимание хищников - таких же теней, какими были они сами совсем недавно.

Короткий бой привел наших героев на грань гибели, однако старик, что увел Джарру, вернулся. Пока он отбивался от озверевших теней, Коррин и Эдвин проскользнули в открытую им дыру и...

Они очнулись в разных помещениях. Джарра ощущала себя нормально, а вот мужчины оказались в странных, словно глиняных телах. Двери были открыты, хотя Джарре показалось, что непонятная, висящая в воздухе фигура хочет остановить ее.

Они встретились. Девушка успела отыскать себе халатик, а вот мужчины остались в чем мать родила.



Коридор, в который они вышли из своих комнат, оказался замкнутым в кольцо. И лишь в самой маленькой комнате на стене нашлась схема.

А за одной из запертых дверей обнаружился пленник, у него удалось узнать, что они находятся в подземельях Железной башни, где бы она не находилась, а хозяин башни, лорд Карнедир, интересуется вопросами инкарнации и, похоже, проводит в своих подземельях опыты. Косвенным образом эту идею подтвердил и голем, тот самый, что так напугал девушку. Он назвал Коррина «недоделанным» и предупредил, что может произойти отторжение души от тела, если не закончить процесс.

Однако завершить творение может лишь лорд, а как раз его наши герои еще не встретили.

Зато Эдвину удалось разобраться с системой перемещения между этажами башни. И они переместились в другой, более сырой и неизученный пока коридор, надеясь найти в нем домира, который сумеет ответить на их вопросы и «доделать» их, если это и в самом деле необходимо.

Разумную жизнь они встретили довольно быстро - буквально за поворотом. Фигура, напоминающая женщину, просила о помощи, но когда Эдвин попытался осмотреть ее, она обхватила его и начала тянуть к себе. Ему удалось вырваться, но находится ли он теперь в безопасности?

ГРУППА: ДРЕВО ПОЗНАНИЯ

ДМ: NSM
ВРЕМЯ В ИГРЕ: зима 326 года
ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, материк Гвиларион, королевство Саретос, г. Энмери
СОСТАВ ПАРТИИ: Флориан ван Даал (человек, воин), Гыррн (гнолль, воин), Латри Лостлиф (скиминок, друид), Каррик Таэдра (эльф, волшебник), Таиша Торвайт (человек, воин, предводитель отряда), Кралд Брэйди (полуорк, воин)

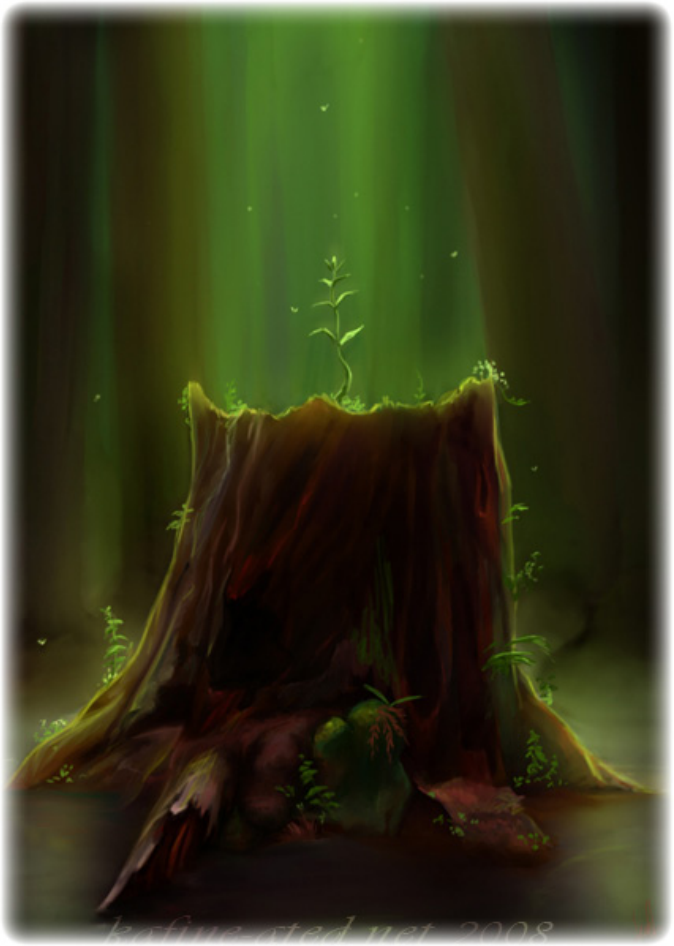
Краткая предыстория

Таиша-воительница собирала отряд своих старых друзей для участия в очень важном деле, однако судьба внесла в ее планы свои коррективы. В город, где к отряду должен был присоединиться последний участник, пришел гнолль, покинувший свою стаю. Именно в той таверне, где рейнджер ждал Таишу, Гыррн столкнулся с диким, который передал ему предупреждение матери стаи. Испуганный гноллем дикий, отступая, смахнул со стола рейнджера тарелку с мясом и тот, недолго думая, поднял дикого за шиворот. Оказавшийся между двух огней - Гыррна и рейнджера, от отчаяния дикий выхватил из-за пазухи тонкий клинок и ударил рейнджера в живот. Набежавшая стража повязала гнолля как виновника.

Рассерженая Таиша готова была разорвать гнолля на мелкие кусочки, ведь глупая ссора в таверне поставила под угрозу ее миссию, однако, подумав, зачислила Гыррна в свой отряд.

Последние события

В обстановке строжайшей секретности, отряду объяснили их задачу. Цель - довезти до ВГВ Ворбога некий артефакт, который очень не любит, когда его закрывают, реагируя на это жутким визгом. Кроме того, он боится воды, и допустить его контакта с дождем, например, очень нежелательно. Все было бы очень просто, если бы этот артефакт не был нужен нахальной группе контрабандистов. Для отвлечения их внимания из города выйдет

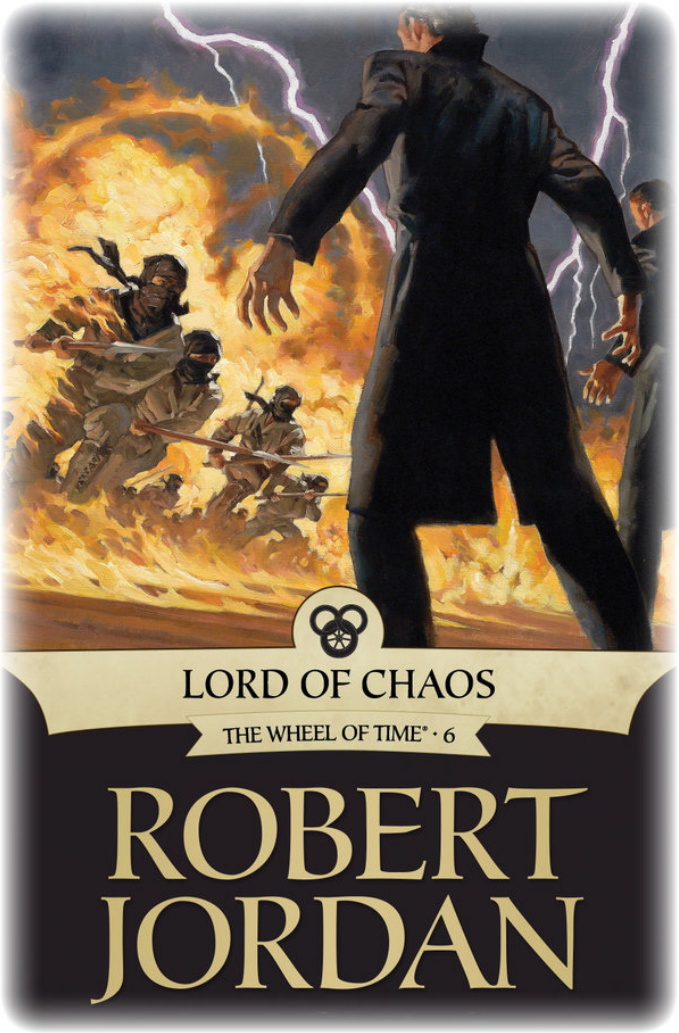


еще одна группа, следом за ней, с отставанием в сутки, должен выйти и отряд Таиши.

Закупившись, домиры готовились к отдыху перед сложной дорогой, когда друид Латри услышал разговор о проблемах на руднике. Якобы, там озорничал голем - никого не убил, но и работать не дал. Разумеется, пройти мимо никто не смог. Тем более, что за решение проблемы обещали неплохую сумму, а времени до выхода было еще полно.

Рудник отыскался быстро. Голем тоже. Он стоял в первой же пещере и был очень, очень целеустремленным. В том смысле, что атаковал любого, кто пересекал невидимую линию. При этом он был медленным и достаточно тупым, так что пока двое из отряда отвлекали на себя голема, у остальных было время изучить пещеру. Помимо непонятных механизмов - в точности узнать их назначение домирам не удалось - там отыскался тайный ход.

Отряд Таиши предпринял тактическое отступление в открывшийся коридор и... Что бы вы думали? Там, под прикрытием заклинания тишины, работало еще несколько големов. Там же нашелся связанный кобольд. Интересно, сможет ли он объяснить, что здесь происходит?



ГРУППА: НИТИ УЗОРА (ДИ)

ДМ: Mara
ВРЕМЯ В ИГРЕ: 15 амадэйна
ДИСЛОКАЦИЯ: в 100 милях от Тар Валона
СОСТАВ ПАРТИИ: Алинтия (Принятая, дичок), Мэйгвин (Принятая), Тэв (Ученик Стража), Саэрик (Айил), Аверта [НПС] (Айил)

Краткая предыстория

Белая Башня раскололась. Ходят слухи, что Амерлин низвергнута и усмирена, а на Престол восходит Красная Сестра Элайда.

Не все Айз Седай согласны с таким развитием событий. Страж убивает Стража. Сестра пошла против Сестры. Многие Айз Седай покидают Тар Валон.

Тэв Дорга, ученик Стража, видит гибель своего наставника и пытается добраться до его Сестры. Две Принятые оказываются не в то время не в том месте и втянуты в бегство двумя Айз Седай вместе с Тэвом. Однако Берте Седай гибнет под стенами Белой Башни вместе со своим Стражем, и судьба двух юных девушек и ученика Стража теперь в руках Анйин Седай и двух айильцев, которые пришли, чтобы защитить их.

Последние события

Остановившись на ночь в деревне недалеко от Тар Валона, трое молодых людей, два айильца и Айз Седай подвергаются нападению страшных существ из сказок - троллоков. Вместе с чудовищами идет и другое ужасное существо - Мурдраал. Шестерым беглецам удается противостоять атаке, однако Тэв сильно ранен, Мэйгвин истощена, а Анйин Седай гибнет в схватке с Мурдраалом.

Однако история на этом не только не закончилась - она еще толком и не начиналась. Ибо перед смертью Сестра попросила Алинтию закончить миссию - отнести шкатулку, что находится среди ее вещей, в Танчико, в лавку, продающую клинки, на вывеске которой изображен кинжал с зеленым листком клевера среди узоров. В сумке второй, погибшей еще под Белой Башней Сестры, так же

нашлась шкатулка и письмо, в котором содержалось указание доставить шкатулку в гостиницу «Семицветная вуаль» хозяйке Вантепан.

Похоронив Айз Седай, девушки в сопровождении Тэва и двух айильцев отправились в путь. Следующая ночь застала их в ста милях от Тар Валона, в маленьком городке. Им предстояла долгая дорога через весь континент, и нужны были деньги, чтобы совершить такое путешествие верхом или на корабле. Что ждет наших героев дальше? Сумеют ли айил преодолеть свой страх перед водой? Что могут противопоставить неопытные Принятые троллокам, если тем вновь вздумается напасть на маленький отряд? Да и троллоки ли наиболее опасны?..

ГРУППА: КРУЖЕВО ИНТРИГ

ДМ: Toshka
ВРЕМЯ В ИГРЕ: неизвестно
ДИСЛОКАЦИЯ: Мир Снов
СОСТАВ ПАРТИИ: Кен, Аванэн [НПС], Галиус, Эллис, Глумми, Велари, Виолетта [НПС

Краткая предыстория

Нанятый через третьих лиц отряд отправляется спасть похищенную дочь барона Бальтазара. Путь их лежит в пепельные пустыни, для маскировки они идут вместе с караваном. Добравшись до Урганзартыка, отряд узнает, что в городе мятеж, а искомая девушка сейчас находится в рабстве, в охваченной мятежом части города. Проникнув на территорию мятежников и попутно оказав помощь страже в захвате части города, отряд при помощи Кена вызволяет из плена Эллис, и они отправляются на поиски похитителя. Найдя его тайное логово и расправившись с злодеем, группа домиров отправилась обратно, чтобы вернуть дочь барону.

Последние события

Длинный коридор был погружен в полутьму, которая разрезалась узкими полосами яркого света, что пробивался снаружи, где бушевала толпа. Они рвали стальные толстые прутья, в неистовстве пытаясь добраться до них... Их, одетых в рваные грязные рубахи до колен, босых, грязных.... руки сковывали тончайшие золотые браслеты, что соединялись не менее тончайшей цепью, тянущейся к горлу и плотному ошейнику, украшенному драгоценными камнями и рунами. От резкой смены обстановки все неожиданно остановились, но тут же их толкнули в спины, и несколько голосов зло прорычали почти одно и то же:

- Иди вперед выродок!!

- Топай сучка!!

- Давай шевелись недомерок!!

- ...!!!

И еще... еще... еще...

Резко оглянувшись, они увидели людей, одетых в кольчужные доспехи под черными плащами с красной каймой по подолу. В руках у них были копья, что угрожающе ощетинились в спины тех, кого вели на...

- Ка-знить! Ка-знить! Ка-знить!

- Смерть! Смерть! Смерть!..

Вам интересно, как же герои этой истории до такого докатились? К сожалению, нам тоже. Возможно, вы сможете понять, что происходит, и рассказать нам, услышав всю историю целиком. Началось все несколько дней назад...

Материк Аталас, королевство Лаом, Баронство Бальтазар, Город Лесаги, замок Бальтозара.

Прошло немало дней, было пережито немало приключений и опасных моментов, скитаний и поисков, прежде чем небольшой отряд смог добраться до замка барона, чтобы вернуть ему дочь, целую и невредимую. Откуда вернуть? Это очень длинная история, возможно в следующий раз она будет поведана мной.

Наша история начинается в момент, когда барон принял спасителей своей дочери и в качестве благодарности разрешил взглянуть на огромный алмаз, величиной с кулак, если не больше, который по легендам продлевал жизнь своему хозяину. Вот только незадача: неуемное любопытство Кена Канли, двоюродного брата короля, довело до того, что он принялся читать строки, которые увидел в камне, а это оказалось магической ловушкой, соз-

данной для того, чтобы подчинить себе принца. Все бы так и произошло, но барон не учел одной детали. А именно знаменитую удачу Кена, которая в очередной раз спасла его. Правда заточив его в камне, но оставив при этом свободу воли. А еще высвобождение магической энергии закинуло небольшой отряд куда-то столь далеко, что цепкие руки барона не смогли до них добраться.

Южный Альянс, Королевство Нарамон, где-то на территории королевства.

Итак, Кен, Эллис, Виолета, Глуми и Сора оказались в пустыне; как быстро смогли сообразить, это был Южный Альянс. И у Соры были с этим проблемы, ибо она была бездушной, кастой изгоев, преступников и отступников, которых в Южном Альянсе мог безнаказанно убить каждый. Но решать такие проблемы времени не оказалось. Банда Бездушных нападала на какой-то богатый караван и перенесшиеся домиры решили помочь. Караван удалось отбить, и выяснилось, что в нем ехал Неприкасаемый, каста аристократов. Хотя этот статус был ему присвоено временно, как заезжему вельможи из далекой страны. Галиус и его подчиненные согласились принять помощников себе в караван. Вместе они добрались до столицы Южного альянса.

Южный альянс, город Игазар, столица.

Большой отряд прибыл в город, который погрузился в странный туман. Как выяснилось позже, попав в туман и за стены города, они больше не могли выбраться за пределы города. Но для начала Галиус попросил сопроводить его в храм Гаал, богини, которой он поклонялся, где должны были оказать ему содействие. В городе к тому времени уже стало известно, что сбежал верховный жрец Мордатра, и, возможно, туман и загадочные смерти - это его рук дело.

Храм встретил домиров не в лучшем своем виде. Везде были мертвые тела, а в конечном итоге на них напали гули, зомби и скелеты, с которыми домиры с трудом справились, понеся серьезные ранения. Именно тогда было принято решение любым способом покинуть город. Первая попытка оказалась неудачной: телепортация не сработала и чуть не убила Кена и Виолетту. Зато благодаря Кену удалось получить разрешение Императора на посещение Пика Богов . Но прежде, чем они попали на гору, в гостинице, где они остановились, произошли страшные события. Почти все люди Галиуса были убиты. Из большого отряда осталось в живых только Кен, Аванэн, Галиус, Эллис, Глумми, Велари, Виолетта, а так же присоединившиеся в гостинице старые знакомые Виолетты.

Путь на гору был сложен, они погрузились в туман и начали свое восхождение, и вдруг растерялись в тумане, а в следующий момент, все наши герои поняли, что они в грязных одеждах, вокруг их стража и их толкают на казнь.

Королевство Лаом, Баронство Королевское, город Андор, Трехглавая площадь.

Длинный коридор был погружен в полутьму, которая разрезалась узкими полосами яркого света, что пробивался снаружи, где бушевала толпа. Они рвали стальные толстые прутья, в неистовстве пытаясь добраться до них... Их, одетых в рваные грязные рубахи до колен, босых, грязных.... руки сковывали тончайшие золотые браслеты, что соединялись не менее тончайшей цепью, тянущейся к горлу и плотному ошейнику, украшенному драгоценными камнями и рунами. От резкой смены обстановки все неожиданно остановились, но тут

же их толкнули в спины, и несколько голосов зло прорычали почти одно и то же:

- Иди вперед выродок!!

- Топай сучка!!

- Давай шевелись недомерок!!

- ...!!!

И еще... еще... еще...

Резко оглянувшись, они увидели людей, одетых в кольчужные доспехи под черными плащами с красной каймой по подолу. В руках у них были копья, что угрожающе ощетинились в спины тех, кого вели на...

- Ка-знить! Ка-знить! Ка-знить!

- Смерть! Смерть! Смерть!..

Но в этот раз смерть решила не забирать всех. Благодаря смекалке и находчивости, а так же помощи Виолетты, обреченные на смерть были спасены. Разгневав толпу настолько, что она не сдержала себя, проломила решетку и смела стражу, заключенные пробрались к тайному ходу, о котором помнил Кен еще с детства и в котором их поджидала Виоллета. Пока стража была занята толпой и не активировала ошейники, что могли или убить, или усыпить заключенных, Виолетта обезвредила их, и почти всем удалось скрыться. Погибли двое присоединившихся в гостинице, им не удалось избежать гнева толпы.

Скрывшись в подземельях столицы в подготовленном убежище. Виолетта поведала, что отряд перенесло в королевский дворец в момент, когда родная сестра короля Денвила убила короля и потом обвинила в этом Кена и остальных. Виолетте удалось скрыться, а остальных посадили. Вот тут и начинаются непонятные вещи. Почему никто не понял, что происходило? Как они смогли телепортироваться во дворец, который защищен такими чарами, что даже могущественнейшим из волшебников вряд ли удалось бы совершить такой трюк? Как сестра короля могла убить своего брата, это совершенно на нее не похоже? Вопросов было множество, но ответов не было, и отряд занялся их поиском.

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... Leeder

Он - один из немногих наших мастеров, который водит исключительно по Другим Играм.

Он - один из немногих мастеров, который разработал свой собственный мир.

Ну и, наконец, он просто замечательный человек и очень интересный собеседник.

Узнали? Сегодня у нас в гостях Лидер!

Лидер, редакция Лаомикона единогласно выбрала тебя. Ответишь на несколько вопросов?
Приложу все усилия!

Мы все знаем тебя как Лидера. Открой тайну - как тебя зовут на самом деле и сколько тебе лет?
Меня зовут Александр, мне 22 года.

Расскажи как ты попал в ролевое движение вообще и в фрпг в частности .
РПГ я начал заниматься в 2001 году. За год до этого, в мае 2000, я в каком-то журнале прочитал статью про АДнД и мне безумно понравилось; тогда я увлекался CRPG, и возможность перенести игру из плоского экрана монитора в такие почти что безграничные просторы меня очень порадовала. Однако когда я начал агитировать своих товарищей и друзей... меня никто не поддержал. А когда ровно через год, в мае 2001, один из приятелей внезапно загорелся идеей заняться РПГ, то я его, естественно, поддержал. С этого всё и началось.

Мы поначалу играли тесным кружком школьных друзей. В ФРПГ меня потянул один из ребят, с которыми я вместе играл. Тогда с интернетом было довольно туго, но я нашёл возможность играть на форуме в одной из самых старых партий RPG ONLINE. На том форуме я и играл, пока не познакомился с Мэтримом, который пригласил меня сначала на Феникс, а потом и на РТТВ.

Также был забавный параллельный случай. На форуме поклонников Арии и Кипелова стихийно образовалось предложение поводиться на форуме... Так меня пригласили на угасающий ныне РПГВОРЛД (а точнее, РПГ-ПЛЭЙ).

Где ты играешь сейчас, кроме рттв (если играешь, конечно)?
Недавно закончилась партия на RPG-PLAY
Играю в нескольких партиях на геймфорумс (RPG ONLINE); с феникса две партии ушли на артофгейм; с рпгплея одна партия ушла на альгарию; там же набрался играть по скайпу (забавный эксперимент). Ну и, конечно, в реале...

Какие плюсы и минусы других проектов ты видишь по сравнению с рттв?
Минусы других проектов: отсутствие технической поддержки.

Плюсы других проектов: большой контингент игроков и мастеров. У нас всё-таки именно что песочница, где все всех знают. А иногда хочется поиграть по какой-то редкости типа Рокугана или Pathfinder...

Минусы РТТВ: мир. Ни для кого не секрет, что мне не очень нравится базовый мир дороги - Мин Акрон. Увы, на рттв в основном по нему и водят.

Плюсы РТТВ: дружный коллектив и терпимость. Благодарен Тошке, что она позволила мне вести в рамках её форума в других играх свои игры.

Секрет вечной жизни - в постоянном развитии. Спасибо тебе за мнение о наших недостатках. Что для тебя интереснее - играть или водить?
Я бы не сказал, что это недостатки... Это скорее мои личные вкусы.

Играть или водить? Интересно и то, и то. По-разному.

Когда я мастер, мне интересно выстраивать перед игроками театр действий. Считаю себя в основном npc-ориентированным мастером, нежели сюжетноориентированным или событийноориентированным.

Когда я игрок, мне нравится отыгрывать разноо-

бразных персонажей. Причём чем они более на меня и друг на друга не похожи, тем интереснее.

А какой из персонажей у тебя самый-самый любимый?
Реаловый персонаж (имхо степень иммерсии реаловых игр и форумных просто несравнима), которым я играл в длительной компании. Система ДнД 3.5, эльфийка, вор по классу, лучник по концепту. Я за год игры так вжился в эту роль, что стресс от смерти её ребёнка переживал очень тяжело.

Я даже слышала об этой истории от Мэтрима.
Да... очень печальная история.

Тогда давай поговорим о реале. Играешь ли ты в другие разновидности ролевых игр?
Только настолки.

В реале ты чаще водишь или играешь?
Сейчас чаще вожу. В эту субботу закончил полугодовой модуль по Рокугану. Дико хочу поиграть. В следующую субботу наконец нормально повожусь по ДнД :)

Почему Рокуган? Ты любишь Японию? Откуда интерес к этому сеттингу?
Почему Рокуган? Вопрос очень сложный. Постараюсь проанализировать.

Года три назад на геймфорумс был набор по Рокугану по Д20. Я полистал книгу и был приятно удивлён разнообразием флэйворных опций. Увы, набор заглох.

Потом меня пригласили поводиться в реале. Система оказалась не д20, но меня это никогда не смущало. Никогда Японией не увлекался и знал, вообще, достаточно мало (разве что несколько популярных анимэшек просмотрел). Однако мне очень понравилась система (в основном за счёт разнообразности опций по «классам») и красочный фэнтезийный мир, так что я втянулся. Однако к миру Рокугана я отношусь очень трепетно, и не считаю себя способным начать в реале полномасштабную кампанию по нему. Форум даёт всё-таки время подумать и изучить материалы...

Расскажи немного о Покрове. Как появилась идея этого мира?
Идея Покрова вырисовалась, когда я планировал начинать своё первое серьёзное вождение по ДнД в реале. Я был вдохновлён циклом Роберта Джордана «Колесо Времени», и хотел придумать собственный мир, в котором бы сочетались 3 главных концепции: многоэпоховость, редкомагичность и неэпичность.

Многоэпоховость заключается в том, что в истории мира есть несколько великих Эпох, во время которых можно проводить игры. Каждая Эпоха отличается от других какими-то особенностями - историей; расами, мир населяющими; редакцией правил или даже системой; атмосферой и так далее. Таким образом не было бы диссонанса между партиями, играющими по одному миру по разным редакциям. На РТТВ представлены аж целых четыре Эпохи: совсем древняя, название которой я даже не придумал, в которой игра ведётся по АДнД, и мир не изучен вообще, то есть кроме своей страны и ближайших соседей мир представляет для персонажей загадку. Первая - самая стандартная фэнтезийная, в которой играют «Хранители Миров» и, потенциально, «Песня о Вечном». Вторая, где-то как-то похожая на Перумовское творчество и Вархаммерскую мрачность, в которой происходит действие «Горе от ума». И третья, которая идёт уже по 4ке - «Корона Дракона».

Редкомагичность заключается в том, что я пресытился Фаерунами, Эберронами и прочими мирами, где встретить мага - обычное дело. Вдохновивший меня Джордан описал мир, в котором живут обыкновенные люди, которые магию считают сказкой. И магия в этом мире - действительно сказка, а не скучная обыденность, как электричество в нашем с вами мире. Отчасти - это причина того, что я не очень люблю Мин Акрон. Знаете... как-то магия выглядит такой магией, какой я её представляю на фоне редкомагичного мира. Кстати, хочу отметить, что понятия «редкомагичный» и «маломагичный» нередко путают. Но это зря. Потому что магия может на Покрове встречаться редко. Но метко.

Ну и третья концепция - неэпичность. Отчасти тоже происходит из пресыщения штампами эпического фэнтези, типа ФРа и Перумова. На Покрове практически нет существ выше 20го уровня (сравните с ФРовскими городами, в одном из которых только больше 20 эпиков живёт!), и персонаж уже 5го уровня считается серьёзной силой. Мне редко приходилось видеть, как персонажи прокачивались с низу выше чем до 7-8 уровня, так

что это даёт возможность ощутить игру героями. Без того, чтобы убивать богов.

Вот как-то так.

Супер. Очень продуманный концепт.
А как ты вступил на сложный путь Мастера?
Спасибо. ИМХО свой мир имеет смысл придумывать только если он чем-то отличается от уже существующих. Иначе нет смысла тратить время и силы.

На путь Мастера я вступил на второй сессии в своей жизни. Дело в том, что мне не очень понравилось так, как шла игра на первой. И я сказал «а давайте вторую я проведу». И поскольку мы все начинали вместе, и были примерно на равных, никто не возражал. Вроде бы народу понравилось, и я тогда в основном водил.

У тебя есть хобби помимо фрпг?
Настольные рпг.

А вообще я увлекаюсь психологией... но именно что увлекаюсь. Ничего более.

В чем это увлечение выражается?
Читаю книги и статьи.

Именно поэтому ты стал нпс-ориентированным мастером, да?
Не знаю. Так уж получилось. Мне всегда было интересней всего не писать историю сюжета, основываясь на каких-то соображениях о том, как всё должно быть, потом пытаясь придумать обоснования, почему так, а не иначе, а дать истории развернуться самой у меня на глазах, и разворачивать её приходится именно NPC.

Получается, ты просто придумываешь нпс как персонажей, с их собственной историей, характером и мотивацией, а потом реагируешь ими на действия героев?
Примерно. Только весь механизм заключается не в реагировании неписями на действия героев, а в общих действиях этих NPC. Напоминаю, что они таким образом ткут сюжет, который уже паутинкой опутывает персонажей игроков. Соответственно, большая часть событий, которые происходят в мире, происходят не просто так, а потому что они кому-то зачем-то нужны.

Но это же, наверное, очень сложно - продумать такое множество мелочей?
Я и не говорю, что продумываю ВСЕХ. Но основных действующих лиц - обязательно. Зато я хоть спокоен, что мне не надо лихорадочно придумывать мотивацию главгаду, ежели его вдруг решат допросить герои. К тому же мне так проще и интереснее.

Да уж, быть мастером - сложное занятие
Как по-твоему, без каких качеств не может обойтись мастер? Что для него главное?
Для того, чтобы быть мастером, необходимы:
1) Фантазия. Без неё никуда. Способность придумывать интересные ситуации и миры, судьбы и вещи...
2) Художественный потенциал. Это способность описать то, что придумал. Наверное, для меня - самое сложное, ибо художественного дара я лишён вовсе, и для меня всегда было проблемой нарисовать что-то в деталях даже в воображении.
3) Эрудированность. В речи идеального мастера не должно быть ошибок, как грамматических, так и логических/смысловых. Сюда же можно отнести и знание правил (впрочем, оно тренируется довольно легко и быстро).
4) Определённый баланс между способностью находить компромиссы с игроками и неподатливостью, чтобы из мастера игроки верёвки не вили.
Что тут главное... трудно сказать. Наверное, всё в совокупности.

Насчет художественного потенциала - это ты зря :). На мой взгляд, ты замечательно пишешь.
Знали бы вы, насколько при этом мне трудно в воображении нарисовать какой-нибудь предмет или человека.

Как опытный мастер - начинающему ;) Дай совет, как стать хорошим мастером
У меня порой возникает желание у тебя совета просить, когда я твои посты читаю. :) Единственный совет, который я тебе могу дать - держи в том же духе!

Спасибо
Тогда давай поговорим об игроках.
Что ты в игроках любишь, а какие качества тебя отталкивают?
Люблю, когда игроки вживаются в своего персонажа. То есть не просто рулят им и используют его статы, да impersonate, а действительно задумыва-

ются о том, как бы «он» действовал и реагировал.

Не люблю, когда игроки отписываются одной строчкой!

Не люблю, когда игроки, набравшись в игру, которая позиционировалась как «партийная», создают себе социопатов-одиночек и приключаются поотдельности.

Люблю, когда игроки ищут своим персонажам неприятности самостоятельно... как кто-то говорил, «на рельсы я их всегда поставить успею!».

А вообще, игроки и мастер должны гармонировать друг с другом, иначе хорошей игры у них не выйдет.

Насколько ты строг к своим игрокам? Как наказываешь тех, кто плохо отыгрывает? Ну и, соответственно, чем поощряешь?
Довольно строг. Хотя смотря в чём. Если у игрока есть вопросы, то я всегда отвечу. Если какие-то проблемы - то помогу. Но если игроки саботируют игру, убивая фан всем остальным, то наказываю строго - штрафами на опыт и возможным исключением из партии.

Поощряю тоже в основном опытом. Особенно это касается систем типа ДнД или ВоДа. В Рокугане в качестве бонусов могут идти как разрешение взять за опыт inherent или granted advantages, так и какие-то диковинные бонусы - этот мир не так требуется во внутрисистемной балансировке, как ДнД.

У тебя не возникает иногда желания подыграть игрокам? Особенно, если им в критической ситуации хронически не везет на кубики?
Сложный вопрос. Наверное, все мои игроки знают, что для меня Story goes first, и если мне нужно, я спокойно решаю многие ситуации мастерским произволом. Однако практически никогда не спасаю персонажей, если они осознанно искали неприятностей. При этом смерти у меня в партиях довольно редки. Но лишь благодаря тому, что мои игроки знают, что прежде чем нарваться на драку, им стоит оценить силы врагов.

Дело ведь не только в спасении в бою, дело в принципе - что превыше: кубики или мастерский произвол.

Тут неправильно, имхо, вопрос поставлен. Мастерский произвол - понятие, вообще, довольно негативное. «Произвол»... оно было изобретено, когда мастер активно играл против игроков, нарушая при этом правила. Мне куда более симпатично определение той фразой, что я привёл выше. Оно подчерпнуто из какой-то книжки по старому Миру Тьмы. Drama (or Story, whatever) goes first!

То есть, история превыше всего. Я поняла тебя, спасибо.

Ты получил медаль как самый грамотный ДМ проекта. Скажи, ты специально проверяешь свои тексты на отсутствие грамматических ошибок?

О_о Нет. Просто в детстве много книжек читал. Кажется, в лингвистике это называется «Врождённая грамотность». Правда, за шесть лет, прошедших после окончания школы, качество письменного языка сильно ухудшилось из-за отсутствия постоянной проверки навыков.

А сейчас много читаешь? Какие жанры любишь?
Сейчас работаю и учусь, а дома не до чтения, так что читаю гораздо меньше, чем хотелось бы. :(Более всего люблю жанр фэнтези, но также читаю фантастику и немного историю. Из нехудожественной литературы читаю книги по психологии, культурологии и истории.

В детстве раза четыре прочёл все 24 тома Тарзана Эдгара Берроуза, которые были в домашней библиотеке.)) Сейчас у меня два любимых писателя: это Роберт Джордан (мир его праху!) и Алексей Пехов. Джордан - за его бесподобный цикл Колесо Времени, ставший для меня основным вдохновителем и мотиватором для мастерения. Считаю Роберта своим учителем. Алексея Пехова начал читать совершенно случайно пару лет назад, и после драматического ухода Джордана из жизни он стал для меня отдушиной в обыденном море однообразных фэнтезийных поделок. Читаю этого молодого писателя, обладающего великолепным языком и бесконечной креативностью с огромным удовольствием. На днях приобрёл новую книжку, и вскоре с трепетом приступлю к прочтению.

А вообще я читаю довольно много разных авторов,

постоянно в поиске чего-то нового. Однако увы, довольно мало что меня цепляет. Из последних находок разве что Виталий Зыков со своим «Безымянным рабом» вселяет надежду в лучшее. :) Буду читать его и дальше, пробовать на вкус. К сожалению, такого ощущения, как после Джордана или Пехова, когда открываешь книгу, и, прочитав одну лишь страницу, понимаешь, что оторваться не сможешь, я ещё не встречал. А перепробовал довольно много.

Отдельно хочу сказать о том, что меня очень не радует положение, сложившееся относительно литературы по ролевым мирам. Что Сальваторе с его добрым негром, что аватары, что литература по Дарк Сану, Равенлофту, Вархаммеру и Варкрафту... Лишь цикл про «Драконов такого-то времени года», прочитанный мною в детстве, отличался от общей массы рекламных поделок в лучшую сторону. К сожалению, когда я недавно решил перечитать первые книги, я этого сделать не смог. %) Уж больно они казались детскими... Могу вспомнить ещё одну повесть по Равенлофту, кажется, Танец Мёртвых... Очень печально, имхо, что издатели пытаются завоевать расположение масс огромной грудой пресной и бледной макулатуры, вместо того, чтобы покорить их несколькими талантливыми произведениями.

Количество бездарных книг именно в жанре фэнтези действительно удручает. Как-то много графоманов развелось. Впрочем, если бы их никто не читал и не покупал, то их бы и не печатали.

А у тебя самого никогда не возникало желания написать книгу?
Возникало. В детстве. Я даже написал несколько десятков страниц, но мне быстро наскучило воплощать в бумаге всё то, что я придумал. В будущем я понял, что реаловое вождение куда лучше позволяет раскрыть историю, чем долгое и нудное записывание своих мыслей на листы. Я слишком хаотичен для такой методичной работы.

Я тогда продумал рассказ с более чем десятком действующих персонажей до мелочей... но записать его не смог.

Сейчас уже мало что помню из него. Но главной героиней там была дварфийка-воин.

Большой минус реалового вождения - в этом отношении, конечно - что историю никто, кроме игроков, не узнает и не оценит.
Ну и ладно. Главное, что мастер и игроки получат удовольствие.

Ты не тщеславен?
Ну... не более, чем это свойственно человеку. Конечно, мне приятно и признание, и похвалы, но убиваться ради них не буду. И горевать, если не получу (или кто-то обойдёт) тоже не буду.

Замечательное качество!
Благодарю за комплимент.

Не собираешься повести партию по Пехову?
Я не очень люблю водить партии «по кому-то». Хоть мне и нравятся их миры. Я собирался водить как-то по Колесу Времени, но это желание пришлось отложить.

Слишком предсказуемый поход получается, если водишь «по кому-то»?
Хм. Погоди минутку. Тут надо определиться, что ты имеешь в виду под «водить по тому-то».

Собственно, есть два варианта:
- водить по чьему-то миру
- или пользоваться определенным сюжетом
Я вообще не понимаю, как такое можно. Какие-то вещи брать на заметку - это конечно. А пользоваться определённым сюжетом... Не знаю. Я бы не стал.

Про мир - это сложнее. Тут надо очень хорошо этот мир знать. И хорошо его чувствовать. Я бы не сказал, что я эти миры Пехова _чувствую_. Они мне нравятся, да. Но не чувствую. Что нельзя сказать про мир Колеса Времени того же. И всё равно... своя рубашка действительно ближе.

Значит, Покров роднее? Его ты _чувствуешь_?
Ещё бы. Я же его породил. Ты даже не представляешь, сколько всего в нём ещё есть того, что не воплощено в электронном или бумажном виде... Всё-таки когда создаёшь свой мир, это удивительное ощущение, никак не сравнимое с использованием какого-то уже проработанного.

Напоследок расскажи нам о дальнейших творческих планах. Какие миры ждать? Какие еще редкие системы появятся на нашем проекте?
Ну, во-первых, для меня всегда приоритетом являются старые партии. Стараюсь их не бросать - это

на первом месте.

Во-вторых, параллельно ползущим со скоростью тормознутой улитки Хранителям Миров идёт небольшая история про Разрушителей - их альтер-эго. Это планарная кампания по Первой Эпохе по редакции ДнД 3.5. Я хотел объявить донабор и набрать туда полноценную партию, но пока единственный игрок этой истории пропал с форумов, и я не знаю, надолго ли.

В третьих... а вот это уже секрет!

Что из интересных систем, то я обдумываю расширение Рокуганского форума. Есть замечательная инди-системка Qin, повествующая о приключениях в древнем мифическом Китае времён, кажется, начиная с династии Чжоу (с основным упором на период сражающихся царств) и вплоть до Восстания Красных повязок :) Своеобразная системка с хорошим потенциалом. Однако, пока что я ещё не созрел для этого проекта.

Здорово!
Тогда мы желаем тебе много-много вдохновения!
Спасибо! Это мне пригодится.

Интервью брала: Drakoshka

Уголок менестреля

***

Ты знаешь, как обидно умирать,
Когда уже в твоих руках победа,
Когда сияет радуга в полнеба,
Когда свободой хочется дышать!

Ты знаешь, это страшно - умирать:
Спешить сквозь тьму и горечь расставанья,
Лететь на зов, не веря в опозданье -
И вдруг понять, что некуда бежать...

Ты знаешь, как нелепо умирать,
Когда судьбе тобою выбор брошен,
Когда с годами кажешься моложе,
Когда остались силы доиграть!

Когда в душе любовь живет, смеясь,
Когда уму неведома усталость.
Что смерть? Она - нелепая случайность!
Наверно, все же глупо - умирать...

Автор: Drakoshka

***

Еще не окончен наш путь,
И кровь не стёрта с клинка,
Доспехи сжимают нам грудь,
И цель не видна - далека.

Идти нам лесами не день,
Идти по болотам не два,
Война не приветсвует лень,
А бой не терпит слова.

Сталь омываем водой,
Что в венах течет чужих,
Каждый для нас изгой,
Кто предал друзей и родных.

Вспышка в глазах, боль в груди,
Взмах топором и упал.
Кто-то кричит: “Руби!”
Кто-то тянет назад.

Пусть враг наседает толпой,
И стрелы поют на лету,
Друга прикроем спиной,
Мы не сдаемся в бою.

Сотни изрубленных тел...
Но наш не окончен путь,
Таков нашей жизни удел,
И нам не дано повернуть.

Автор: Toshka

Вымысел или Реальность? "Угасающие эльфы"

Эльфы… Их долгая молодость и странная старость, таинственная связь с лесом и друг с другом, их красота и мастерство, сила и уверенность в себе, подкрепленные вековой мудростью ушедших поколений, всегда были непостижимы для других рас. Им завидуют, их уважают и их боятся, боготворят и ненавидят, изучают и не понимают. Они несут в этот мир веселье и беззаботность, мудрость и спокойствие, чувство прекрасного, поэзию и музыку природы, неба, лесов и гор. Они просто есть, и будут, пока существуют лес, солнце и воздух…

Можно встретить: во всех мирах
Внимание! На Мин-Акроне и соседних мирах нет обычных эльфов. Только угасающие.

Характер

Утонченный и необыкновенный своими взглядами на жизнь и мышлением народ. Угасающие эльфы связаны невидимыми узами с Древом Жизни того леса, где они родились. Эта связь позволяет им общаться мысленно, находясь вблизи Древа или на определенных расстояниях и делиться эмоциями с теми, кто угас несколько дней или десятки веков назад. «Веерэ алда» - так называется эта непостижимая связь с Древом и угасшими эльфами леса. Она делает лесной народ совершенно непохожим на все остальные. Иные взгляды на жизнь,

на мораль, на красоту и вечность. Иная культура, иной образ жизни.

В большинстве своем взрослые угасающие эльфы склонны к созидательному образу мышления. Они практически никогда не покидают своего леса, неагрессивны и миролюбивы, но при этом очень тщательно следят за своей неприкосновенностью и не позволяют никому долго жить в их землях. Они тщательно подбирают себе друзей и среди них довольно редко можно встретить представителей других рас. Но, как и везде, конечно же, существуют и исключения.

Описание внешности

Эльфы по праву считаются красивой расой, но в чем-то они уступают даже эльвринам. Черты лица угасающих всегда утонченные. Как и у других рас, у эльфов существует множество народностей и каждая из них обладает своими отличительными признаками. В основном они проявляются в оттенках кожи, глаз, волос. Совершенно все эльфы лишены бороды и другой растительности. Волосяной покров у них наблюдается исключительно на голове. Их физиология не позволяет им набирать лишний вес. В мирах даже ходит поговорка о том, что «Сколь бы не ел эльф – он никогда не будет т'хаттом». Отличительной чертой угасающих так же можно назвать заострённые длинные уши, миндалевидные глаза и относительно невысокий рост. Редко когда можно встретить эльфа выше 170-175 сантиметров. Большинство же из них наделены ростом в среднем от 160 до 165 см.

Отношения с другими расами

По своей природе эльфы довольно замкнуты. Они очень осторожно относятся к другим расам и редко когда допускают их до своих тайн или переживаний. Тем не менее, среди молодежи можно встретить веселых, открытых домиров, способных приживаться в любых условиях. Но стоит им лишь ощутить Зов, что тянет их обратно домой, как они тут же меняются. Возвращается спокойствие, проявляется удивительная рассудительность и мудрость, возникает некоторая апатия к внешнему миру. Не смотря на свою замкнутость и осторожность, эльфы прекрасно уживаются с другими расами. Они замечательные и бесконфликтные соседи, сострадающие помощники и сильная армия, готовая прийти на выручку угнетенному соседу. Единственная раса, которую ненавидят и призирают все эльфы – это дроу. На самом деле угасающие даже не считают их расой, а называют просто «дагэл» - тот, кто был проклят или тот, кто пал очень низко. И это действительно правда. Эльфы предпочитают не иметь ничего общего с дроу и всячески их избегают. Но не редки случаи, когда между ними происходят и стычки, инициатором которых может оказаться угасающий. Для угасающих дагэлы – это позор, который они не могут смыть с себя вот уже который миллион лет. Не редко молодые эльфы в первые годы своего пребывания вне родного леса, занимаются поисками темных эльфов, но спустя несколько лет бросают эту затею как бесперспективную.

Мировоззрение

Мировоззрение угасающих эльфов тяготеет к истинно-нейтральному и нейтрально-доброму. Этот народ никогда не развязывает захватнических войн; является хорошим дипломатическим союзником, умеющим лавировать при любых обстоятельствах.

Древо Жизни

Угасающие эльфы как никто другой понимает все таинства и сущность леса. Эта необычайная чувствительность обоснована с тем, что сей дивный народ связан особыми узами с тем лесом, где они рождаются. А если быть точнее, с одним-единственным деревом, которое зовется Древо Жизни.

В каждом лесу угасающих эльфов есть свое Древо Жизни. Величественный исполин там, где поколения эльфов насчитывают десятки и сотни витков, и маленький росток - где эльфы обосновались лишь десятилетия назад.

Что же такое Древо Жизни и почему «Веерэ алда» делает угасающих такими особенными? Несмотря на то, что эльфы не скрывают происхождение Древ, мало кому достоверно известно, что они собой являют. История этой расы очень древняя и никто уже толком не помнит, что за договор некогда был заключен между Дитя Леса и эльфами. Но именно тогда часть из них отказалась от своего бессмертия, получив взамен мощную защиту от всех остальных народов и даже стихий. Изначально Древа Жизни произрастали и произрастают на Арбореа - бесконечный мир, расположенный на Обратной стороне. Бескрайние леса покрывают этот чудесный план, и именно оттуда вышли первые эльфы и подобные им другие народы: элары, эладрины, эльврины. Привезенные в другие миры, ростки Древа, посаженные даже в совершенно безжизненную почву, прижились в считанные дни. Их сила крепла с каждым днем и впоследствии она зависела от его возраста и общины, которая была связана с ним. Те, кто сажал новый саженец и кто уже имел связь с другим Древом, обретали свой новый дом, как бы перенастраивая «Веерэ алда» на этот саженец. Согласно заверениям самих угасающих эльфов, далеко не все способны в медитациях произвести такой ритуал и практически никогда этого не могут сделать взрослые эльфы. Лишь молодежь, выросшая в лесу, откуда был взят саженец, и проводящая возле него немало времени могла единожды за свою жизнь совершить такой поступок. Ну а пока год за годом растет Древо, оно изменяет вокруг себя бесплодные почвы, наделяя их силой. Именно поэтому угасающие эльфы, решившие создать новую общину, всегда выбирают малопригодные земли, которыми никто не интересуется. С каждым десятилетием Древо становится сильнее и окружает невидимой защитой земли вокруг себя, на которых постепенно начинает вырастать лес, который наводняется дикими животными, которые совершенно не опасны для домиров, рискнувших пройтись по эльфийским краям. В этом лесу практически невозможно устроить пожар, а имеющий злые помыслы против общины эльфов рано или поздно обнаруживает себя на окраине леса. Куда реже за ним приходят «стражи» - эльфы, которые тактично, но в то же время безапелляционно выпроваживают домира из их родного дома. Откуда они узнают о злых помыслах? Древо… Ко всему причастно оно. Каким-то известным лишь немногим образом, оно улавливает совершенно все эманации находящихся в лесу домиров, вычленяет наиболее опасных и сообщает об этом эльфам. Но как оно сообщает им? Все эльфы имеют связь с Древом, которую они сами называют «Веерэ алда». Кто-то сильнее ощущает эмоции этого непостижимого организма, кто-то слабее. Но буквально каждый эльф, прикоснувшись к древу, погружается в удивительный экстаз из эмоций и видений, наполненных сокрытой мудростью прошедших поколений.

Древо жизни являет собой не только защитный механизм для общины эльфов, но так же и способом связи со своим «предком» на Арбореа. Любой эльф, прикоснувшийся к Древу на Арбореа, сможет пообщаться с тем, кто прикоснулся к любому из его потомков Древа в любом другом мире. Благодаря этому и некоему аккумулирующему эффекту информации, эльфы постоянно советуются с мудрейшими из рода своего и черпают все новые и новые методики и решения совершенно любых проблем. Именно поэтому среди эльфов очень много искусных дипломатов. Помимо этого, даже просто находясь в эльфийском лесу, угасающий эльф, рожденный здесь, может улавливать неясные эмоции и образы угасших эльфов его дома. Все угасающие без исключения рождаются с этим чувством, живут с ним и угасают. Сами эльфы описывают эту способность как неясное при-

сутствие коллективного разума, который вселяет уверенность и умиротворенность. С годами это чувство усилится, и многие эльфы, достигшие взрослого возраста не желают покидать лес даже на день, ощущая себя покинутыми и брошенными. Это чувство они зовут «Взрослой Пустотой».

Появление нового леса всегда является очень важным и значительным событием в жизни любой эльфийской общины. На самом деле это очень редкое событие. Эльфам всегда достаточно того места, которое они занимают. Их популяция не очень высока, а дом надежно защищен от врагов. Мало кому удавалось поджечь эльфийский лес и случаи уничтожения Древа хоть и встречаются в истории, но несут под собой колоссальные интриги и заговоры с вмешательством богов.

И тем не менее, не смотря на то, что уничтожить Древо необычайно сложно, таковые случаи имеются в истории буквально каждого мира и они не единожды. Уничтожение Древа – это катастрофа для эльфов как факт. Потеря связи заставляет испытывать их такую боль и шок, что они тут же впадают в безумие. Мало того, согласно легендам, первые дагэлы появились в Вымысле осознанно. Холус искусил эльфов одной безызвестной общины, и они сами срубили свое Древо, мечтая вернуть себе бессмертие. Дитя Леса впала в ярость и отвернулась от них. Не понимая такого ужасного поступка, от предателей отвернулись и другие светлые боги. И одно из проклятий упавшее на них было проклятием Райзы, которая запретила дагэлам видеть свет, но не все оказалось так просто. Среди богов существует достаточно и тех, кому данный поступок пришелся по душе, и те эльфы, что смогли пережить безумие, и не были убиты своими же собратьями в порыве ярости и сумасшествия, смогли уйти под землю. Их волосы побелели от страха, их кожа потемнела от боли, их глаза более не могли нормально смотреть на солнечный свет. Но они все еще могли видеть в темноте, и став темными эльфами, они продолжили свою жизнь, проклятыми, падшими, дроу, как их называют ныне, и дагэл, как их до сих пор презрительно именуют эльфы, не собираясь признавать в них отдельную расу, которая насчитывает ныне миллионы лет существования….

Но почему же угасающие, что добровольно согласились потерять часть своего бессмертия, рискнули вернуть его обратно? И до сих пор иногда некоторые общины падают в бездну проклятия и срубают свое Древо, сходя с ума и становясь темными эльфами? Через боль и падение они обретали свободу, которую потеряли, заключив вечный договор с Дитя Леса. К счастью, лишь крошечная горстка угасающих эльфов вообще приходит к подобным выводам. Жизнь эльфов интересна и прекрасна, и мало кто готов променять ее на «свободу», потому что на самом деле даже эта «свобода» не стоит того, чего лишается угасающий. Ведь его жизнь столь же бесконечна, как и у любого другого эльфа. Но чтобы понять все это, необходимо подробно изучить все ключевые этапы в жизни любого угасающего.

Жизнь и развитие угасающих эльфов

Рождение ребенка для эльфов является величайшим событием. Имея возможность рожать детей лишь от себе подобных, шанс забеременеть у эльфов ничтожно низок, но не от того, что такова у них физиология. Таково их восприятие мира. Благодаря своему менталитету, эльфы никогда не стремятся завести детей как можно раньше. Практически девяносто процентов угасающих начинают думать о продолжении рода лишь став взрослыми. К этому событию готовятся особенно

тщательно. Женщина предпочитает не покидать пределов леса, так как доподлинно известно, что существует один шанс на миллион, что эльфийка сможет зачать ребенка за его пределами. Мало того, точно известно, что во время родов угасающая роженица просто обязана находиться под защитой Древа. Неважно ее ли это Древо или другое. Если же этого не происходит, в большинстве случаев ребенок рождается мертвым или на свет появляется «дагэл». Тот, кого прокляла Дитя Леса, тот, у кого нет «Веерэ алда». Такие дети имеют ничтожный шанс выжить. В большинстве случаев их сразу убивают, чтобы ребенок не мучился, потому что, явившись на свет, он тут же впадает в безумие, которое способны пережить далеко не многие. Об таких трагических и ужасающих случаях ходят баллады с душещипательными концовками и не менее печальным сюжетом. Не трудно догадаться, что ни одна будущая мать не пожелает такой участи своему будущему ребенку, и поэтому беременная женщина если и оказывается случайно за пределами леса, то стремится вернуться туда всеми любыми способами. Если же ей не удается добраться до своего леса, она пытается попасть в любой другой, где есть Древо, но тогда ей, скорее всего, придется отдать ребенка рано или поздно на воспитание другим, потому что рожденное дитя будет связано с этим лесом, а ей необходимо будет вернуться в свой. И именно по этой же причине большинство эльфиек задумывается о семье лишь тогда, когда их настигает Зов и они более не могут надолго покидать свой дом. А, будучи молодыми, как и мужчины, они стремятся прочь из него, что совсем не способствует безопасности возможному ребенку. Почему же молодые эльфы спешат покинуть родной дом? О, это тоже интересная история.

Рожденный младенец растет и развивается как большинство детей других разумных рас. Практически все дети эльфов озорливы, очень активны и совершенно не походят на своих степенных, медлительных и умудренных опытом родителей. К своим пятнадцати годам, любой подросток начинает постепенно ощущать странное чувство, которое сами эльфы называют «Пустотой». Пустота гонит их прочь из леса и приблизительно с пятнадцати до двадцати лет, любой молодой эльф срывается с места и покидает родной дом, уходя в земли, принадлежащие другим народам и расам. Пустота толкает их прочь из дома и даже угасающие с трудом могут объяснить, что они сами чувствуют. Мало кто не ощущает Пустоту в эти годы или способен перебороть ее. И практически никто не делает этого специально. В культуре и обычаях эльфов, Пустота столь же обыденный и необходимый факт, как и способность дышать, говорить, рожать детей. День, когда ребенок покидает родной дом, считается счастливым и наполнен любовью и лаской родных и близких. А все потому, что приблизительно через сто лет молодой эльф вернется обратно, став уже взрослым. Сами эльфы не понимают как можно не поддаться Пустоте и насильно держать себя в лесу. В какой-то мере для них это просто необъяснимо и если переводить на слова других народов – является своего рода неким позором, признаком детства, неспособности начать взрослеть. Нельзя сказать, что на таких эльфов смотрят как на юродивых. Да, им сочувствуют, но рано или поздно совершенно все эльфы испытывают Пустоту и покидают лес. Просто кому-то не везет и это случается намного позже. По правде сказать, многие покидают родной дом все равно, даже если они еще не ощутили Пустоты. Никому не хочется признаваться, что они хуже других.

Теперь должно быть понятно, почему об эльфах ходят противоречивые истории о том, что они веселы, беззаботны и в то же время скрытны, рас-

судительны и умудренные опытом? Да, все дело в том, что по свету путешествуют в основном молодые эльфы, ощутившие Пустоту. Это чувство толкает их на необдуманные поступки, среди которых не редко можно наблюдать и совершенно противоречивые привычному о них мнению как о добром и рассудительном народе.

Достигнув тридцати-сорока лет, эльфы перестают внешне меняться. Они сохраняют свою молодость вплоть до ста десяти-ста двадцати годов, после чего совершенно всех без исключения настигает «Зов». До этого же момента эльфы, покинувшие лес, даже те, что уже стали взрослыми (услышали Зов) практически не ощущают связи с лесом. Лишь впадая в грезы, которые заменяют им сон, угасающие эльфы могут чувствовать Древо и находят в общении с ним успокоение сродни тому, что испытывают большинство домиров во время сна. Именно по этим причинам чувство, заставляющее покидать эльфов лес в молодости, зовется Пустотой. Понять и объяснить более подробно не могут даже сами угасающие эльфы. Они лишь говорят, что покинув свой лес, то странное чувство, что толкает тебя прочь из него, выплескивается из тебя невообразимой активностью и жаждой действий. Эта активность заглушает пустоту, которая приходит при отдалении от родного дома. И лишь в особенно важных случаях, например, если Древу грозит беда, находящиеся вдали от леса эльфы, могут ощутить вновь «Веерэ алда» не погружаясь в грезы.

Зов… Зов всегда приходит неожиданно. Эльфы говорят, что он совершенно противоположен чувству Пустоты. Тебя тянет домой настолько сильно, что либо ты отправляешься немедленно, либо остаешься и терпишь внутреннюю боль и опустошение, умирая день за днем. Известно точно, что если эльф, почувствовавший зов, не вернется в свой лес - в течение года, он старится буквально на глазах, увядает, иссыхает и умирает. Умерший такой смертью угасающий, как и любой другой домир, перерождается снова, но это далеко не та участь, о которой мечтают эльфы. И именно поэтому, ощутив Зов, они возвращаются в свой лес так быстро, как только могут.

Вернувшись в лес, эльф, ощутивший Зов, становится взрослым. Точнее, он становится взрослым в момент, когда чувствует Зов. С этого момента его сознание непонятным образом резко меняется. Пропадает активность, озорство и все то, что так свойственно молодым эльфам. Взрослые эльфы буквально на глазах умнеют, становятся серьёзными, рассудительными и степенными. Они задумываются о своем будущем и о продолжении рода. Теперь, когда они стали взрослыми, их жизнь начинает медленно угасать. С каждым годом, на протяжении приблизительно шестиста лет. Телесная оболочка эльфа растворяется, становясь прозрачной и призрачной, а потом, в один прекрасный момент он исчезает совсем, сливаясь с Древом.

Но слияние на самом деле не является смертью, как считают многие представители других рас. Нет и нет. Окончательно угаснув, эльф при помощи «Веерэ алда» материализуется снова, но уже на Арбореа, где продолжает жить столько бесконечностей, сколько ему захочется, при этом не имея возможности покинуть этот план никогда более. Но бесконечная жизнь порой бывает очень утомительна, особенно если ты апатичен ко всему окружающему и не можешь покинуть свой новый дом. И рано или поздно за всеми угаснувшими эльфами приходит Дитя Леса, живущее на Арбореа. Она уводит их в леса, откуда те уже никогда не возвращаются. Там они вновь растворяются среди привычных им исполинов и зелени, в окружении гармонии и умиротворения. Растворяются

для того, чтобы переродиться вновь… эльфом, дварфом, гномом, а, быть может, даже ангелом или.. демоном? Кто знает, какой сюрприз преподнесет вселенная на этот раз?....

Жизнь эльфов полна прекрасных воспоминаний и интересных приключений, они без сожалению проживают свои оставшиеся века в лесах, не желая покидать его более. После того, как они ощущают Зов, связь с Древом усиливается, и, имея возможность покинуть после взросления лес буквально на пару недель в году, многие угасающие предпочитают этого все же не делать никогда. Ощущение «Взрослой пустоты» угнетает их настолько сильно, что они не желают испытывать его даже на миг. Они защищены, они умиротворены и спокойны…

Религия

Больше всего эльфы почитают Дитя Леса. В каждом городе, в каждой деревне и даже в каждом доме есть напоминание о ней. Именно она охраняет покой их угасших предков на Арбореа и провожает тех в последний путь, когда они решат окончательно растворяться и переродиться. Не смотря на столь явные предпочтения, среди угасающих эльфов можно встретить немало жрецов и последователей и других богов. Особенно пользуется популярностью Эллана, которая согласно преданиям дала разрешение Дитя Леса обрести угасающим их нынешнюю природу.

Язык

Как и у других рас, язык угасающих эльфов имеет множество диалектов, но непосредственно выделить можно два подъязыка: атамиэльский и фанорионский, которые практически неотличимы для стороннего домира, и всю тонкость может понять лишь тот, кто внимательно изучит оба языка одновременно. Разница между ними заключается лишь в изогнутости некоторых рун, а так же произношении, из-за которого одно и то же звучание в двух языках может подразумевать порой совершенно противоположный смысл. Помимо этого существует не то чтобы малоизвестный, однако практически невозможный к усвоению устный язык сильван, который, согласно древним летописям, Дитя Леса подарила угасающим эльфам. Практически все представители этой расы без исключения владеют сильваном в совершенстве. В то время как всем остальным, включая и обычных эльфов, его приходится кропотливо и тщательно изучать.

Приключенцы

Как уже говорилось выше, большую часть искателей приключений среди эльфов составляет молодежь, которая ощутив «Пустоту» покинула свой дом в ожидании взросления. В большинстве случаев эти эльфы необычайно любопытны, дружелюбны и веселы. Не редко среди них можно встретить и совершенно противоположных характером личностей. На каждого «Пустота» действует по-своему, но практически подавляющее большинство запоминается остальным именно как беззаботные веселые музыканты, искатели удачи и ярких впечатлений.

Угасающие эльфы на Мин Акроне

История эльфв на Мин Акроне разнится от материка к материку. Достоверно известно, что незадолго до воцарения Империи Меднолицых, большая группа эльфов покинула обжитые места, унеся с собой саженцы, которые выкопали с корнями, и углубилась в непроходимые джунгли Рааха. Связано это было как раз с тем, что один провидец предсказал годы войн и великих потерь. Угасающие поняли, что даже Древа не защитят их. Однако ушли далеко не все, и многие

эльфы погибли в битвах с Империей. Немало из них предпочли уступить Империи и покориться. Эти бесславные годы эльфы вспоминают с большой неохотой. В остальном же жизнь угасающих мало чем отличалась от жизни остальных рас. Однако, благодаря тому, что они приютили т'хаттов, пришедших на Мин-Акрон еще совсем детьми, эльфы получили подарок - специальную разработанную исключительно для угасающих эльфов школу магии, которую т'хатты поклялись тут же забыть, что, собственно и сделали. Тея Аркана – так называется эта эльфийская школа, основанная на использовании силы «Веерэ алда». Она позволяет усилять защиту эльфийских лесов, возводить города, которые те строят на деревьях довольно высоко над уровнем земли и совершенствовать свой быт. Ходят слухи, что одно из ответвлений Тея Акрана содержит секреты разрушительной магии, которая способна уничтожить целый мир, если ею рискнут воспользоваться сразу несколько сотен или даже тысяч эльфов, что сделать довольно просто, учитывая имеющуюся коллективную связь при помощи Древа, но так ли это на самом деле – никто не знает. А т'хатты? Все те, кто разработал эту школу, добровольно стерли себе память. Хотя, может быть, все же где-то и имеются секретные записи, о которых никому не известно? Или почти никому?

Внешний облик эльфов Мин Акрона довольно разнообразен. Тем не менее, можно выделить несколько основных народов. Эльфы Гвилариона имеют черные шелковистые волосы и карие, порой зеленые глаза. Эльфы Аталаса, а так же Рааха – блондины с голубыми глазами. На Сентериксе проживают рыжеволосые эльфы с зелеными и серыми глазами. Ну и так же существует еще множество других вариаций, не привязанных к определенной локации.

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

Для угасающих эльфов используются все технические параметры обычных эльфов.

Помимо этого, угасающие эльфы получают автоматически знание сильван, а так же Бонус +4 к умению Выживания в лесах.

Расовые характеристики (для системы D&D 4 Edition)

Для угасающих эльфов используются все технические параметры обычных эльфов.

Помимо этого, угасающие эльфы получают автоматически знание сильван.

А знаете ли вы, что....

...в Грифмере нет кладбищ, потому что 99% жителей после смерти становятся мертвой рабочей силой (оставшийся процент приходится на самых богатых людей, которых кремируют)?

...в Брунгилтроне две соперничающие гильдии воров, и обе вне закона?

...варлоки получают свои способности по наследству? Это значит, что в их роду некогда давно (или относительно давно) были те, кто заключал пакты с феями, демонами и т.д.

...Мглистая Пустошь изменяет свойства попадающих на ее территорию предметов (говорят, что и домиров, но эта информация не проверена)? Причем для магических предметов срок изменения уменьшается в разы.

...в Далкрее нет запретов на ношение оружия? Даже наоборот: не носить его - значит опозорить себя.

... варфорджи у нас зовутся живыми големами и они действительно живые, потому что у них есть душа, связанная сианом с телесной оболочкой.

...угасающие эльфы называют дроу древним словом "дагэл", которое означает тот, кто проклят и пал достаточно низко. Для эльфов дроу - всего лишь падшие эльфы. Они никогда не признают в них отдельную расу.

... не все миры на Большом плане связаны Великой Дорогой. Такие миры называются мирами на обочине.

... только лишь обладающие врожденным даром перемещаться между планами, могут это делать, не имея при себе хотя бы копии ключа, олицетворяющий конкретный план.

... совершенно все коренные жители Обратной стороны могут видеть грань, однако это не означает, что они могут ходить через нее.

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, Мэтрим

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/