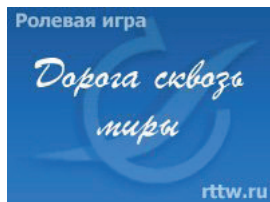


Laomíkon



- Мершаны
- Богиня любви и искусства
- Природа сиана
- Интервью с TomMC

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 персонажей 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.

Содержание

Вступительное слово	4
Доска объявлений	4
Калейдоскоп	5
С места происшествия.....	6
В гостях у бога (Лотэмелия - богиня искусства, красоты и любви).....	9
ДыМоХод (Урок 3. Без имени, в общем, без судьбы).....	18
По следам приключений.....	21
Вымысел или Реальность? (Космогония ДСМ, Природа Души, Сиана и Мира Снов)	33
Интервью с... ТомМС	42
Уголок менестреля	45
Зверье мое (Мершаны)	46
А знаете ли вы, что.....	53



Вступительное слово

Прошедшее лето оказалось для нашей редакции - да и для форума в целом - чертовски сложным. К привычным уже летним (плановым или просто творческим) отпускам игроков и мастеров добавилась изнуряющая жара, от которой плавилось все - асфальт, клавиатура и даже мозг. Поэтому выпустить журнал ко Дню Ма-Йашри (ой, простите, ко Дню Знаний, конечно) мы «слегка» не успели.

Решив, что «лучше поздно, чем никогда», мы собрались с силами, отложили осень в долгий ящик и - представляем Вам Лаомикон 9!

В этом номере Вы увидите долгожданную статью о природе сиана и не менее долгожданный рассказ о расе, вызывающей, пожалуй, наибольшие споры в нашей игровой Вселенной, - мершанах. Учителя нашей Школы Мастеров предложат Вам очередной, третий, урок из цикла «Учимся быть Мастером» в рубрике ДымоХод, а наши журналисты - интервью с... кем?

Читайте наш журнал - и все узнаете сами!



Доска объявлений

ИЩЕМ КОРРЕСПОНДЕНТОВ!

Нас часто спрашивают «когда выйдет следующий номер». И мы каждый раз задумываемся над ответом. С одной стороны, не хочется обманывать людей, обещая слишком близкие сроки, даже если так оно и запланировано. С другой стороны, хочется быть оптимистом и надеяться, что в этот раз мы точно уложимся в сроки. Увы, журналисты тоже люди, и их жизнь подчас бывает непредсказуемой. Как творческие люди, мы вполне можем надолго забросить статьи на том основании, что «вдохновения нет», а потом, когда это самое вдохновение появится - за ночь написать что-нибудь этакое.

К сожалению, есть в нашем журнале такая рубрика, которая требует долгой и вдумчивой работы.

Называется она «По следам приключений». Да, это, попросту говоря, отчеты по походам, самая, пожалуй, длительная по времени задача. И ваша помощь для нас - бесценна! **Присоединяйтесь!** Как показывает практика, игроку/мастеру партии гораздо проще вспомнить, что произошло в игре, чем нашим журналистам - перечитать все ветки и составить внятный отчет. **Присылайте нам** собственные отчеты, и мы обязательно напечатаем их! Спасибо всем, кто помогает нам!

Дорогие читатели! В каждом номере мы представляем вашему вниманию интервью. Если у вас есть пожелания, кого вы хотите видеть в этой рубрике, или у вас есть вопросы, которые мы почему-то не задаем нашим «испытуемым», присылайте их нам! Мы постараемся их учесть!

Калейдоскоп

Наш самый цифро-точный раздел снова с вами! Самая актуальная информация в самом сжатом виде из самых что ни на есть первых рук! Встречайте!

За прошедшие 114 дней (с 27 мая по 17 сентября) на нашем форуме было создано всего 63 темы и 6168 сообщений. Это гораздо меньше, чем за прошлые 100 дней, но мы уже упоминали о причине такого замирания большинства игр нашего проекта - изнуряющая жара. Надеюсь, осенью все вернется из отпусков и партии вновь «разыграются». Тем не менее, у нас 60 новых регистраций. Из них, вопреки обыкновению, большая часть неигровых (43). И всего 17 игровых. Но это нас не должно огорчать! Даже напротив - новые неигровые регистрации обычно означают новых игроков, которые в текущий момент знакомятся с нашим миром, ищут себе партию и мастера или даже уже генерируют персонажа. Добро пожаловать!

Изменения в составе партий у нас минимальны. В текущее время на проекте 34 партии по ДСМ и 12 по Другим Играм.

За лето появился только один новый мастер - **Крион**. И он же стартовал единственную за этот период новую партию «**Охотники на чудовищ**». Поздравим нового ДМа, которого мы так долго ждали! Пожелаем ему, как обычно, вдохновения и сил придумывать все новые и новые приключения для своей группы!

Ну и напоследок - самые просматриваемые форумы нашего проекта:

1 место уже полгода прочно удерживает Доска объявлений - 2692. Порадуемся за нас!

2 место: Беседка - 2352. Усталым от жары домирам было лень писать ходы, но пообщаться, тем не менее, хотелось.

3 место: Уезд «Цветущее поле» - 1069. Именно здесь стартовала новая партия Криона! Как видим, новинки всегда привлекают внимание.

4 место: Любителям чая от мастеров заварки - 870. Неожиданно. Наверное, потому, что здесь всегда можно обсудить различные вопросы по



правилам самых разных систем, вне зависимости от того, есть ли по ним партии у нас на форуме или нет. Большое спасибо Лидеру (Leeder) за просвещение молодых мастеров о многообразии систем и сеттингов!

5 место: НРПГ-темы групп - 788. Этот подфорум тоже уже не в первый раз попадает в ТОП-5 нашего проекта. Все игроки считают своим долгом регулярно заглядывать сюда!

С места происшествия

ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ

Наши корреспонденты пропадают с бешеной скоростью! Последний раз отчет о событиях на небольшом острове, который контролировал некий авторитет «Владыка», поступил месяц назад. В нем сообщается, что во время ночной стоянки основная поисковая группа, которая была отправлена на установку контакта с еще одним местным авторитетом, провалилась в древний храм Закрошаха. До сих пор не известно выжил ли кто-нибудь после этого.

УНЕСЕННЫЕ ВЕТРОМ

В столичном городе Гленгорн творятся странные дела. Говорят, что жрец Зверь-Книги устроил драку с жрецом Ма-Йашри. В результате этого была уничтожена самая крупная библиотека во всем уезде! В это время в ней находился известный лингвист. Страна скорбит о своей утрате.... В то же время неофициальные источники сообщают, что лингвист на самом деле жив, просто застрял в другом мире.



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».

КУКОЛЬНЫЙ ДОМИК

Мы рискнули отправить вторично своего корреспондента для расследования жутких событий со стиранием памяти некоей Инквизиции. Однако, сведения, которые дошли до нас, оказались более чем интересными. Память вернулась сама по себе всем назло, а наших храбрых испытуемых отправили под присмотром стража Инквизиции выполнять их миссию по спасению Мира. Сведения от корреспондента обрываются на том месте, где он красочно описывает некий магический макет какого-то городка от прикосновения к которому прикоснувшийся тут же исчезает....

ДИЧЬ ИЛИ ОХОТНИК?

Охота - это, конечно, хорошо. Но когда охотник вдруг становится добычей - это вовсе не весело, особенно если бывшая добыча совсем-совсем мертвая и мечтает высосать твой мозг, а спасают тебя снова родичи, которым ты и так уже должен целую жизнь. Быть должным две жизни - совсем грустно. Оказывается, жизнь за пределами своей норы куда опаснее, и о светящихся грибах придется на ближайшее время забыть, как и о своей любимой маске. Не мешало бы еще помыться впервые за полгода и позорно пойти исполнять свой двойной долг. Нет, уже тройной, кажется: они еще и трофеи дарят, хотя все сделали сами.

ИЗ ГЯЗИ В КНЯЗИ

Здесь извергаются вулканы, погребая под собой ни в чем неповинный остров. Здесь бродят опасные маньяки, охотящиеся на невинных девушек. Здесь происходят сражения между преступными

группировками, а скромный профессор истории неожиданно становится командиром древней битвы. Боги ждут своих Героев, что смогут победить могучих Титанов и ужасных чудовищ!

ВЗЯТЬ ЖИВЫМ ИЛИ МЕРТВЫМ

Ищете крыс-мутантов? Желаете ощутить объятия кракена? Мечтаете проверить, кто быстрее бежит - люди, скелеты или зомби? Вступайте в нашу команду! С нами вы сможете посетить самые различные уголки нашего огромного мира - а может быть, и не только нашего. С нами вы сможете участвовать в самых сложных сражениях. С нами вы получите возможность познакомиться с самыми опасными чудовищами Мин Акрона. И убить их.

НАЙТИ ОПРАВДАНИЕ

Что может быть хуже, чем неожиданно обнаружить себя идущим на эшафот в стране, где смертная казнь была давно упразднена? Особенно, когда тебя при этом еще и обвиняют в цареубийстве? И что может быть прекраснее, чем получить шанс сбежать с этого события и обрести возможность оправдать себя и раскрыть истинное имя виновника - любимой сестры покойного короля....

БУДНИ СТРАЖИ

В Уездном городе Сор творятся странные дела. Сначала неизвестное чудовище сносит половину стены одной престижной гостиницы, а затем пропадают на целый день двое стражей, которые отправились расследовать данное преступление. Мало того, появляются они в храме Лотэме-лии, где трясущийся от вида собственной крови страж пытается найти помощь в исцелении у жрецов Прекраснейшей из богинь, в то время как вторая стражница, попивая чаек, распугивает местных Ищущих. Слухи говорят, что в многочисленных канализациях и катакомбах двум стражам удалось найти что-то довольно впечатляющее и очень опасное. Но как они нашли это - так они и умудрились его потерять...

КАНУН НОВОГО ГОДА

Грядет Новый год, и вторая столица Лаома во всю готовится к этому чудесному празднеству. Но одной крошечной горстке домиров вовсе не до

приятных хлопот. Каково это - побывать в иллюзии, где все прекрасное вдруг оборачивается жутким кошмаром, а потом обнаружить, что пропала одна знатная особа, которая тоже желала участвовать в эксперименте? А что если разрозненные куски головоломки медленно складываются в подготовку жуткого ритуала, который, судя по всему, может состояться в канун Нового года и времени сообщить страже вовсе нет?...

КОМАРЫ-МУТАНТЫ

Наш корреспондент продолжает тайком следовать за отрядом кораблекрушенцев и отбиваться от нападающих огромных комаров. В последнем отчете он рассказывал о том, что эти ужасные твари все время появляются в воздухе ночью. Они медлительны и неповоротливы, но могут засосать на смерть. Отряд неуверенных в себе и друг в друге домиров несколько ночей отбивался от этой гадости, ослаб и исхудал, но все же добрался до деревни, которая предстала перед ними в виде давешнего пепелища. Предположения о том, что это дело рук их соперника отпало практически сразу. Хвала богам удалось отыскать новое поселение выживших. Наш корреспондент обещает продолжить свои донесения только после того как отоспится и отопьется горячего пуншу в местном трактире.





В гостях у бога

Лотэмелия – богиня искусства, красоты и любви

*... И пусть нет у меня ни ножа, ни клинка
Моя песня, как сталь, остра и звонка.
Сила слов велика, песней можно убить
Рассказать обо всём и в своём убедить.
Ей великая власть над сердцами дана
И сильнее меча в битве будет она»
Он ударил по струнам и песню запел
Воин словно застыл, меч поднять не сумел.*

*Он не верил ему, но руки не поднял
Лился дивный мотив, волю злу не давал
«Ты меня победил» - воин тихо сказал
И, качнувшись, у ног менестреля упал.*

© Тэм

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

«...культ Лотэмелии. Воистину прекраснейшая из богинь, что несет в своем сердце необъемле-

мую любовь ко всему сущему и прекрасному. Художники, поэты, актеры, музыканты, и даже простые ремесленники изо дня в день возносят хвалу Прекраснейшей из Прекрасных, своей Музе, наделившей их Талантами, которые дарят миру все то, чем восхищаются, чему стараются подражать. Жена Лорда Жизни. Она - несущая любовь всем и вся во всех ее формах и проявлениях, в радости и горе, в беде и ненастье.»

Сферы влияния

Основными сферами влияния богини являются Искусство и Любовь. Все, что прекрасно, все, что трогает домира до глубины души, все, что вызывает томительное и нежное чувство в груди – все это во власти Лотэмелии.

Другие имена богини

В народе Лотэмелию именуют Матушка, Красивейшая, Прекраснейшая, Нежнейшая. Творческие домиры называют ее Муза, но чаще всего богиню любви и искусства именуют по имени, которое пришло из песен эльфов с Арбореа. Дословно перевод означает «цветок любви» и более чем соответствует и самой богине, и ее культу.

Ценности богини, жрецов и последователей

Лотэмелия хаотично-добрая богиня, чьи поступки идут на поводу у ее желаний, исходящих из самого сердца. Как и положено Музе, Прекраснейшая из богинь ветрена и непостоянна, но при этом она никому никогда не желает зла. Многие считают ее в чем-то наивной, но это совсем не так. Одно можно сказать точно – Лотэмелия добра и не приемлет никаких законов. Легенды гласят, что именно это и привлекло Лорда Жизни в богине любви и искусства – несхожесть и противоположность, но при этом доброта и красота. Многие миллиарды лет Лайтблейд пытался перевоспитать свою жену, но потом бросил эту затею.

Жрецы Нежнейшей довольно часто всецело разделяют взгляды богини, но в то же время иерархия



культа подвержена законной и твердой структуре, в которой лишь иногда бывают попустительства. Среди жрецов невозможно встретить тех, кто не несет в сердце зло. Лотэмелия считает, что зло и ненависть убивают любовь и все то прекрасное, что может творить домир, и что есть внутри него.

Кому покровительствует богиня, и кто ей поклоняется

Лотэмелия покровительствует всем, кто так или иначе связан с искусством. Не обходит, конечно же, она вниманием и тех, в чьем сердце есть место для любви. Взрослые и дети возносят ей молитву каждый день, прося сделать семью более крепкой, жизнь с любимыми - более сладостной, а вдохновение - более осязаемым. Нередко ее просят отвести от дома завистниц и завистников.

Для музыкантов, поэтов и художников Муза является самым дорогим и ценным в их жизни. Благоволение богини очень ценится, ведь именно благодаря ее дару на свет появляются произведения, оставляющие след на века, а песни облетают страны за считанные дни.

Символ богини

Символом богини является ромашка с семью лепестками. Древние легенды dwarфов, поклоняющихся испокон веков Лотэмелии как богине искусства, гласят, что у каждого лепестка был свой

смысл на символике Прекраснейшей, но за многие миллионы лет он был утерян. Известно лишь, что сердцевина символизирует любовь, как основу всего, а каждый лепесток наиболее крупные сферы в искусстве.

Священный предмет, животное или растение

Священным животным Лотэмелии считается соловей, чьи песни столь бесподобны и безукоризненны, что ими просто невозможно не восторгаться. В легендах не раз упоминалось о том, что именно Матушка создала этих дивных птиц и вдохнула в них частицу своей души. Многие творческие личности любят сравнивать себя с соловьем, который неспособен петь столь же прекрасно в неволе, как и на свободе, тем самым объясняя свою любовь к экспериментам и нежеланию соблюдать какие-либо законы или устоявшиеся рамки в искусстве.

Священные цвета

Как такового священного цвета у богини нет. Наряды ее культа сочетают в себе сразу несколько цветов: белый, голубой, желтый и красный. Соотношение цветов зависит от положения домира в иерархии культа. Например, послушники носят белые наряды, чьи рукава и подол оторочены голубым орнаментом. Идущие по пути чаще всего носят цвета того направления в вере, которому они решили посвятить свою жизнь. Ну а непосредственно священники носят одежды, в которых белого цвета куда меньше, чем других, хотя и это не обязательно условие. Самыми распространенными нарядами являются белые робы или платья, обильно украшенные голубой или красной вышивкой с вплетением золотых нитей, если позволяет благосостояние жреца.

Священное оружие

Священным оружием Лотэмелии считается короткий лук. Именно с его помощью крылатые волшебные существа, именуемые купидонами и отдаленно похожие на хоббитов, пронзают сердца влюбленных невидимыми стрелами. Однако те жрецы, которые берут в руки оружие, не всегда при этом используют лук. Нередко можно встретить Щит веры, который прекрасно владеет полукруглым мечом или даже двуручным.



Символ последователей

Пожалуй, трудно найти такую женщину, которая бы не держала в руках хотя бы раз украшение с символикой Лотэмелии. Выполненными из дерева, металла и драгоценных камней, ромашками довольно часто украшают платья, манжеты или поддерживают пышные прически. Нет ничего сложного в том, чтобы носить брошку, колечко, кулон или заколку, в виде столь простого, но почитаемого цветка. Зато это располагает к себе богиню, и помогает найти молодым суженого или суженую, а замужним и женатым сохранить свой брак, сделать его счастливым. Многие книги, пеналы для красок и инструменты для творчества украшены оттиском ромашки, тем самым показывая, что Лотэмелия не только в ответе за самое нежное чувство во всей вселенной, но и за все прекрасное, что когда-либо было, есть или будет создано.

Символ жрецов

О символах жрецов Лотэмелии ходят целые легенды, и истина лежит не так уж и далеко. Каждый священный символ Прекраснейшей – это целое состояние, но ни один жрец никогда в жизни не рискнет продать его, да и никто в здравом уме не захочет купить столь личный предмет. Выполненный из чистейшего горного хрусталя, который выращивают при помощи магии в потайных комнатах храмов Лотэмелии, священный символ вытачивают лучшие дварфийские мастера в виде ромашки размером с ладонь без учета фаланг пальцев. Гладкая поверхность настолько прозрачная, что иногда кажется, будто на твоей руке лежит капля воды, собранная в удивительный цветок с изысканными лепестками и шероховатой серединой. Несмотря на свою хрупкость, цветок практически невозможно разбить и порой он может поспорить прочностью даже с самым алмазом, но стоит лишь жрецу оступиться и сойти с пути служения, как хрусталь тут же тускнеет и рассыпается в пыль....

Носят священный символ на шее, на толстой серебряной или золотой цепочке. Обычно жрецы не скрывают его. У женщин он покоится на груди, а мужчины просто ходят с расстёгнутыми пуговицами, демонстрируя не только символ, но и идеальное тело, которое характеризует совершенно всех жрецов Лотэмелии, независимо от того, какими они были ранее.

Однако далеко не все состоящие в иерархии культа имеют священные символы подобного рода. Деревянные символы носят Послушники, и лишь когда они проходят обряд посвящения и выбирают какой-либо путь в вере, тогда им преподносят хрустальный дар. Также известно, что символ просто невозможно украсть. Стоит ему попасть в чужие руки, и жрецу подумать о возврате, как символ исчезает, вопреки желанию взявшего, и появляется в ближайшем храме Лотэмелии в специальной чаше, которая расположена в одной из комнат вдали от посторонних глаз прихожан.

Время для молитв богине

Лотэмелия относится к тем богам, которые не требуют молитв, однако именно благодаря им она слышит просящих и приходит на помощь. Поэтому Прекраснейшей из Прекрасных принято молиться так часто, как то вам нужно. Многие домиры, в особенности женщины и творческие личности, предпочитают поутру коротко просить богиню о счастливом дне, полном любви или вдохновения. Жрецы же возносят свои молитвы дважды в день – утром и вечером, а, порой и еще чаще.

Обязанности жрецов

Жрецы Лотэмелии по праву считаются самыми ярыми ценителями искусства и борцами за сохранение памятников прошлого, особенно когда дело касается красивейших архитектурных сооружений, которые то и дело современные власти пытаются снести и построить что-либо более новое. Служителей Музы часто можно найти при музеях или даже в школах или университетах. Нередко они частным образом обучают домиров живописи, музыке, скульптуре, танцам, пению и другим направлениям в искусстве. Говорят, что у них есть дар видеть в человеке его истинный талант и раскрывать тот осторожно лепесток за лепестком, заставляя расцвести в полную силу и подарить миру еще одного гения. Немало жрецов занимаются и тем, что решают семейные проблемы, состоя в государственном аппарате. Проблемы семьи, особенно в плане взаимоотношений, помощь в преодолении депрессии после разрыва с любимым домиром и тому подобные услуги. Причем, хоть и простые психологи, и жрецы Лотэмелии за это берут деньги, чаще всего обращаются именно ко вторым, надеясь, что те замолвят слово перед богиней за них. И обычно помощь жрецов

куда более действенная, хотя может и привести к кардинальной смене образа жизни домира. Некоторые жрецы также ведут частную практику, помогая решать вопросы, связанные с преодолением влюбленными различных преград. К сожалению, нередко это приводит к распаду семьи или крупным скандалам, однако точно известно, что такие жрецы практически всегда видят, реально ли чувство или лживо, и помогают лишь в том случае, если оно действительно искреннее.

Обязанности последователей

У последователей Лотэмелии нет как таковых никаких обязанностей перед нею. Любите, будьте любимы, не лгите в чувствах, не используйте чувства другого ради выгоды, творите прекрасное и не уничтожайте то, что может радовать взгляды десятков домиров.

Жертвоприношения

Любой домир, направляющийся в храм богини приносит к ее статуе цветы. Это не обязательно должны быть ромашки. Достаточно просто красивых цветов и желательно не купленных за пару медяков или сворованных у соседа на клумбе. Больше всего Лотэмелия любит когда ей посвящают песни и стихи, когда скульпторы лепят ее образ, а художники изображают в своих картинах. Каждый здравомыслящий творец хотя бы раз в жизни посвятил что-либо Лотэмелии, но многие стараются делать это как можно чаще и на прилавках магазинов всегда можно увидеть как искусные произведения искусства, так и поделки начинающих. И, надо сказать, что такой товар всегда расходуется на ура.

Наказания

Лотэмелию довольно сложно разозлить последователям. Достаточно уже того, что провинившийся просто ею не вспоминается, и его преследует серая полоса в любых отношениях и творчестве. Домир может писать стихи, рисовать картины или жить со своей половинкой, но среди его творений не будет шедевров, а в отношениях не будет тепла. Однако случается и так, что наказания все же настигают последователей. Чаще всего это фригидность, импотенция, бесплодие или лишение таланта. Кисти валяются из рук, ноты не собираются в красивые звучания, нить потомков обрывается

ся...

Со жрецами дело обстоит немного иначе. Обычно все жрецы, независимо от своей внешности или телосложения, постепенно становятся стройными, подтянутыми и их окружает некая аура привлекательности и очарования, но стоит лишь богине проявить свой нрав, и от жреца начинают отворачиваться совершенно все без исключения. И несмотря на свою внешнюю привлекательность и стройность тела, которое с каждым разом становится все более неуклюжим и дряхлым, провинившийся жрец становится неприятен в качестве собеседника и его мысли начинают путаться, ког-



да дело касается прекрасного. Он теряет чувство вкуса, которым столь сильно славятся все жрецы Лотэмелии.

В то же время, Нежнейшая не наказывает тех жрецов, которые осознают, что служение ей слишком тяжело для них, и они не могут нести эту важную, но тяжкую ношу. Если только они не решили полностью пойти вразрез ее вере. Например, начать разрушать произведения искусства или играть на чувствах других.

Храмы и часовни

Абсолютно все храмы Лотэмелии выполняются из белого и красного мрамора или из дорогого красного дерева, и имеют круглую форму. Множество башенок и узорчатых балкончиков украшают стены храма как снаружи, так и внутри. В центре храма располагают величественную и необычайной красоты статую возлежащей на многочисленных подушках богини. Нередко ее изображают сидя или стоя. На голове у нее всегда венки из ромашек, а тончайшее развивающееся платье украшено красивой резьбой в виде цветов с вкраплениями самоцветов, что живо играют в лучах солнца, проникающего через огромные витражи. В руках богиня держит лиру, а у ее ног рассыпались ворохом холсты, нотные листы, кисти и прочие инструменты для творчества. Постамент отшлифован до зеркального блеска, и сотни солнечных лучей, проникая в храм, отражаются от этой поверхности, блуждая по стенам здания.

Рядом с постаментом расположены вазы для подношения цветов, денег и украшений. Нередко сюда приносят свои творения художники, ювелиры и поэты. Все это после вечерней службы тщательно отбирается. Что-то отправляется в музеи, на выставки или остается в храме и в прилегающем к нему саду. Немалая часть подношений продается, и деньги идут на поддержание храмов и священнослужителей.

Часовни Лотэмелии можно встретить в любом городе. Обычно они располагаются в садах близ беседок, фонтанов или на живописных аллеях, уставленных различными статуями, которые были доставлены сюда из храмов.

Отношение с другими богами

В народе принято считать Лотэмелию женой Лайтбледа, чья дочь Родея помогает роженицам и хранит семейный очаг. Эти три культа очень тесно связаны и довольно часто переплетаются в повседневной жизни. Ведь именно любовь порождает новую жизнь. Легенды гласят, что Лотэмелия и Арельна – две сестры. Обе красивы, умны и схожи. Некогда они обе любили Лайтблейда и хранили очаг любви, следя за ним по очереди, но когда Лорд Жизни наконец-то сделал свой выбор, Арельна возненавидела свою сестру, и ее сердце переполнилось желчью, болью и озлобленностью. С тех пор она несет мор, чуму и боль всему тому, что столь дорого Светлой чете. К остальным же богам Лотэмелия относится нейтрально до тех пор, пока они не цепляют ее или ее мужа.

Описание наиболее часто встречаемых аватаров богини

У каждого народа испокон веков был свой взгляд на облик Лотэмелии. Дварфам она снисходила в виде прекрасной и сильной дварфийки, хоббитам в виде очаровательной скиминки. Но чаще всего Лотэмелия является в виде прекрасной эларки с необычайными и утонченными чертами лица, присущими всем эладринам и эльфам, но при этом немного более очеловеченными и мягкими. На картинах ее принято изображать с нежной розовой кожей, золотистыми локонами и ясными голубыми глазами, одетую в розово-белые прозрачные одежды, обильно украшенные тончайшей искусной вышивкой. На голове у нее всегда венок из ромашек.

Чикита

Самой распространенным аватаром Лотэмелии считается и является по сей день Чикита. Некогда прекрасная и очаровательная жрица, обладала не только врожденным даром слагать стихи и рисовать великолепные картины, но и хранила в своем сердце сильную любовь ко всему, что существовало в этом мире. Прожила Чикита на белом свете ровно тридцать лет, когда в свой день рождения она обратилась к Прекраснейшей, прося ее заступиться перед Лордом Жизни, оградив от Холуса, и позволить ей и дальше жить бессмертно и не отнимать у нее ни красоты, ни жизни. Взамен она предложила вечную службу покорную и беспрекословную. С тех пор и по сей день Чикита хо-

дит по мирам и дарит любовь и утешение мужчинам и женщинам, раскрывает таланты в домирах, читая их как открытую книгу. Но чаще всего Чикита является во снах и обычно совершенно неожиданно. Мало кто помнит, что говорила или делала Чикита, но после встречи с ней домиры начинают писать шедевры, а мужчины или женщины воодушевляются и расцветают. Ходят слухи и о том, что довольно часто Чикиту можно встретить вечерами в удаленных гостиницах где-то на пути между городами. Тем, кому удавалось провести с ней ночь, помнят об этом всю оставшуюся жизнь, и даже жены или мужа не могут упрекнуть свою половину в измене, потому как нет тому доказательств, да и никто и никогда не мог устоять перед Чикитой...

Описание культа божества

Культ Лотэмелии прочно вошел в жизнь любого общества. Тяжело представить себе страну, в которой бы не почиталась любовь, семья и все, что с этим связано. Немалую роль жрецы Лотэмелии играют в сохранении творческого наследия и вложении средств в развитие и поддержке учебных заведений, а так же науки в целом наравне со жрецами Ма-Йашри.

Жрецы Лотэмелии довольно сильно распространены. Их можно встретить в деревнях и городах. Нередко служители Прекраснейшей дарят встречаемым ромашки, которые могут простоять без воды больше месяца, а потом засохнуть не увядая. Такие цветы часто вставляют в рамочки и вешают на стенку. Поговаривают, что они охраняют дом от бед. Подобные знаки внимания со стороны священников ни к чему не обязывают, но так уж повелось, что им просто не могут отказать в ночлеге, еде или помощи, если они в том нуждаются.

Лотэмелия спокойно смотрит на тех, кто продает свою любовь за деньги. Для нее это то же самое, что продавать произведения искусства, которые творит художник или поэт. Однако великим грехом считается измена, когда изменник заверил другого в правдивости и непогрешимости своих чувств. Богиня ценит искренность в чувствах и не приемлет лжи, хотя сама по себе и является довольно ветреной натурой, но никогда не обманывает своего супруга. Того же самого она требует и от других.

Структура культа

В культе Лотэмелии царит матриархат. В каждом храме всегда имеется Верховная Жрица, которая именуется Мать настоятельница и никак иначе. Обычно это самая умная и образованная женщина и обычно самая старшая, хотя возраст перестает касаться жрецов с того момента как они полностью расцветают и вплоть до смертного одра. Раз в год Матери настоятельница собираются на синод в одном из храмов, который выбирается произвольным образом для обсуждения ситуации в городах и странах, где они восседают.

У каждой Матери есть три помощника, именуемые Хранителями, среди которых чаще всего встречаются мужчины, нежели женщины. Они отвечают за безопасность Матери и доносят до других жрецов ее решения и решения, принятые на синоде. Нередко связь между Матерью настоятельницей и Хранителями становится куда теплее, чем следовало бы, и бывают даже случаи, когда кто-то из них скрепляет себя узами брака или клятвой вечной верности.

Все остальные домиры, состоящие в культе делятся на три крупных ступени: Ищущие, Идущие и непосредственно Священники, именуемые Полноправными, причем последних куда меньше, чем всех остальных.

Ищущие

Ищущим или послушником может стать любой желающий. Нередко таковыми становятся сбежавшие из домов девушки или юноши, пребывающие в романтическом состоянии души. Но куда чаще детей с юных лет приводят в храм сами родители, пристраивая их в многочисленные секции и кружки, чтобы развить у ребенка талант. Здания при храмах, выделенные под комнаты для членов культа, обычно полны домирами. Дети и подростки носятся по паркам, радостно вопя и играя в салки; взрослые же чинно прохаживаются с милой улыбкой следя за ними и периодически осаждая не в меру развеселившихся детей и подростков. Одежды у послушников белые, отороченные голубыми полосами на манжетах, горловине и подоле. Платья и рубахи выполнены из качественной ткани, но всегда глухо закрыты под самую шею. Ищущим выдают деревянный священный символ, так как по сути дела они являются просто домирами разных возрастов, которые находят-

ся при храме, и среди которых то и дело появляются те, кто действительно хочет посвятить свою жизнь вере. В такие моменты и появляются те, которых именуют Идущими по пути и которые являют собой основную прослойку в культе Лотэмелии.

Идущие по пути

Идущие по пути по сути дела являются священнослужителями. В них просыпается дар богини, и они могут в разной мере использовать магию, благодаря ее повелению. Таким домирам выдают новую одежду, согласно выбранному ими пути или, если они могут себе позволить, шьют на заказ. Главное в одежде не покрой, а сочетание цветов. У Меча – красное с белым, у Щита – желтое с белым, у Творцов Голубое с белым и у Дарящих – белое с красным. Причем, начиная с Идущих, длина одежды и глубина вырезов уже не имеет никакого значения.

После получения сана Идущего (а этот день всегда совпадает с Днем Цветка), бывший послушник вместе с другими новоиспеченными жрецами получает свой священный символ, на обратной стороне которого выгравированы защитные руны, де-

лающие символ прочнее алмаза и позволяющие его вернуть в ближайший храм в любое время, когда того пожелает жрец, с которым он связан. После торжественного вручения Идущие присоединяются к другим в подготовке и проведении начинающегося праздника. Ну а после каждый из них направляется на обучение согласно выбранному пути, попутно помогая другим жрецам в работе при музеях, школах и в других местах.

Полноправные

В культе Лотэмелии существует множество путей, которые могут выбрать жрецы. Именно из-за этого существует малораспространенное за пределами культа слово, объединяющее всех жрецов вместе – Полноправные. Полноправными называют тех, чье обучение Идущего было окончено, и теперь он готов всецело посвятить себя обучению других, распространению веры и соблюдению ее догм.

В отличие от Идущих и Ищущих, Полноправным разрешено не только работать, но и получать за это деньги. Часть дохода идет в храм, а если остатка не хватает на нормальное существование, то Полноправный всегда может получить помощь в ближайшем храме, который, правда, обычно просто ищет более состоятельную работу, но и более загруженную, что не всегда нравится Полноправным, и они предпочитают разбираться со своим временем и доходами после отчислений самостоятельно, обращаясь в храм лишь в редких случаях. Однако это не означает, что храмы не поддерживают своих жрецов. Довольно часто Полноправные не работают, а занимаются делами культа, например, обучают, проповедуют или выполняют специальные поручения. В таком случае обеспечение жреца и его достаток ложится на плечи храма без каких-либо нареканий или недовольства в адрес Полноправного.

Все Полноправные делятся на следующие пути: Путь меча, Путь щита, Путь Творца и Путь Дарящего, причем если первые два пути обычно сочетают в себе обе сферы богини, то последние два – узконаправленны и потому наиболее широко известны простым домирам.

В одеждах Полноправных культ практически не ограничивает. Жрец волен одеваться так, как ему угодно, но наиболее распространенной и желаемой одеждой является одежда основного цвета,



поверх которого тонкой и изысканной вышивкой струится вторичным цветом рисунок в виде цветов и листьев, в которых наибольшее предпочтение отдается ромашкам, но встречаются так же и другие цветы.

Пути меча и щита довольно близки по своему назначению. Они даже объединены в Орден Красной стрелы. Разница заключается лишь в том, что одни предпочитают нападающую тактику поведения, другие – защитную. Выходцы из ордена Красной стрелы чаще всего занимаются тем, что расследуют всевозможные преступления, где замешаны чувства (бытовые нарушения, похищения), воровство произведений искусства или когда речь идет о защите чьей-либо жизни. Несмотря на то, что такие жрецы прекрасно умеют владеть оружием, практически все Щиты обладают ораторскими способностями, которые необходимы для ведения переговоров, в то время как Мечи предпочитают действовать напролом, но неплохо разбираются в тактике и стратегии.

Творцами становятся те, кто умеют выискивать среди домиров скрытые таланты. Творцы так же сами по себе прекрасно разбираются в искусстве и практически всегда обладают неплохим талантом в какой-либо сфере. Большинство Творцов можно встретить при школах и университетах, в музеях или на местах археологических раскопок. Они нередко оббивают пороги муниципалитетов, желая отстоять то или иное здание, которое, по мнению культа, ценно для потомков, как произведение искусства и образец какой-то определенной эпохи. Немало из них путешествуют по свету, обучая домиров и развивая в них творческие задатки, подготавливают почву для того, чтобы впоследствии родители отдавали детей в секции именно при храмах, а не к обыкновенным учителям при цехах или гильдиях. Всех Творцов необычайно ценят и уважают. В деревнях к ним выстраиваются целые очереди, чтобы показать своих детей, а вдруг у кого-то из них есть скрытый дар, который принесет их семье целое состояние?

Дарящие, пожалуй, самая скандальная и в то же время самая прекрасная ветвь среди всего культа Лотэмелии. Если совершенно все жрецы сохраняют красоту и молодость до глубокой старости, то Дарящих со временем окружает некая аура, которая притягивает к себе домиров, порой буквально лишая их силы воли перед практически божес-

ственным очарованием, источаемым самой богиней через Дарящих. Возможно, именно по этой причине большинство необразованных людей считает Дарящих единственными жрецами Лотэмелии, попросту забывая о том, что сфера ее влияния и деятельности намного шире. В то же время большинство неучей приравнивает Дарящих к простым женщинам и мужчинам легкого поведения, что в корне совершенно неверно. Любая и любой Дарящий прекрасно знает этикет, имеет уникальное образование, которому мог бы позавидовать самый лучший выпускник лучшего университета или академии. Они начитаны, осведомлены о событиях в мире и могут поддержать разговор совершенно на любую тему. В их ответвлении работают не только самые лучшие учителя по всем направлениям, но и существует огромная сеть осведомителей, которая позволяет поддерживать знания Дарящих на высшем уровне. Один вечер с Дарящей стоит безумно дорого и при этом он не обязан заканчиваться чем-то интимным. Считается просто грубостью и пределом хамства не пригласить на светский раут нескольких Дарящих для поддержания бесед и развлечения гостей. Однако в то же время к ним относятся не как к работницам, а как к самым почетным гостям на приеме, даже если он устроен в честь самого короля. В то же время Дарящая может провести с кем-то время совершенно бесплатно и всегда, за деньги или так, он или она делают это исключительно в том случае, если им это интересно. А потому высшее общество всегда играет в игру, в которой принято как можно больше завладеть вниманием культа, и



именно благодаря Дарящим денежные вложения буквально текут в храмы ручьем.

Всем известно, что просто невозможно не испытывать какие-либо чувства, находясь рядом с Дарящим. Желание порождается само собой и чем опытнее и взрослее Дарящий, тем сильнее это чувство. Казалось бы, что мешает Дарящему воспользоваться этим и провести ночь с домиром? Но сам факт веры запрещает использовать ситуацию в корыстных целях. Полноправные из ответвления Дарящих интуитивно знают, когда чувство искренне, а когда оно подёрнулось дымкой очарования, и всегда во втором случае они умело и ловко дают отказ или уводят тему в другую сторону. Тем не менее нередки случаи, когда Дарящие все же пользуются своим божественным даром, но не для того, чтобы провести с кем-то ночь или что-то заставить сделать, а для выуживания информации, но этот аспект до сих пор официально отвергается культом. И остается лишь теряться в догадках: позволяет ли подобные вещи богиня своим жрецам или нет...

День Красоты

В первый месяц весны, приблизительно в его середине (в большинстве миров это 20 марта), во многих мирах проводится День Красоты, который изначально был исконно дварфийским праздником Ремесла и Искусства, лишь отчасти посвященный восхвалению Лотэмелии. Дварфы выносили на показ свои творения, и среди всех выбирался самый достойный в этом году. Позже на праздник стали приходить барды и циркачи соревноваться в своем мастерстве и следом за ними потянулись любопытные горожане. Спустя многие годы праздник сам по себе переименовался в День Красоты, а культ Лотэмелии переложил все затраты и проведение праздника исключительно на себя.

День Цветка

День Цветка – это день всех влюбленных. Приготовление к нему начинается в первый день лета и занимает ровно семь дней. Украшаются улицы даже в самых маленьких деревнях, съезжаются барды, менестрели, циркачи. В День Цветка совершается наибольшее число свадебных обрядов – храмы Лотэмелии просто переполнены, а выходящие обрученные купаются в звуках музыки, поздравлениях и пожеланиях жить долго и счастливо от всех присутствующих. Вечером организуется красочное шествие, в котором принимают

участие Ищущие и Идущие. Полноправные управляют этим шествием, и в этот день любой желающий может воочию увидеть сразу несколько Дарящих и Творцов в одном месте. Всю ночь, до самого рассвета народ пляшет и поет. В крупных городах праздник сопровождается карнавалом, где и богатые, и бедные стирают границы между собой.

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

1. Домен Добро
2. Домен Защита
3. Домен Харизма (Charm)**
4. Домен Общение (Community)**
5. Домен Ремесло (Craft)** - может взять только ветка Творца или Дарящих
6. Домен Подчинение (Domination)** - может взять только ветка Дарящих или Щита
7. Домен Семья (Family)** - может взять только ветка Меча или Щита
8. Домен Дворянство (Nobility)**

** - Домен взят из Spell Compendium



ДыМоХог

Учимся быть Мастером.

Урок 3. Без имени, в общем, без судьбы

И вот зашло и вошло солнце, и ученик вновь пришел в уже знакомую аудиторию на третий урок. Прекрасная эльфийка встретила его улыбкой и почти сразу, присев по привычке на край стола, начала очередную лекцию:

- Ну что же, вчера мы с тобой говорили о персонажах. Сегодня мы поговорим о другой важной части игры, без которой невозможно обойтись. Поговорим о мастерских или неигровых персонажах. Коротко - НПС (Non-Player Character) или просто непись. Это - все те домиры, которые окружают игровых персонажей. Официант в баре. Мэр города. Продавец в магазине. Правитель страны. Паладин, чей путь на время совпал с дорогой партии. Враг, который эту самую дорогу заступил.

Кто они? Ширма? Декорации? Живые участники действий?

О, не спеши отвечать. На этот вопрос нет единственно правильного ответа. У каждого мастера своя точка зрения.

Пожалуй, это и правильно. Каждый ДМ сам для себя решает - какими им, его неписям, быть.

Поэтому сегодня я не стану рассказывать тебе, как необходимо создавать НПС. Лучше я расскажу тебе, какие существуют варианты, а уж выбирать из них свой - или придумывать новый - будешь самостоятельно.

Первое. Мастера считают, что НПС обладают характером и собственной историей. Разумеется, подробно продумать квесты для всех неписей не под силу даже самому старательному ДМу. Поэтому некоторые мастера для себя вводят деление НПС на разные типы. Сюжетные/атмосферные. Значимые/статисты. Первые прописываются тщательнее, чем вторые.

Разумеется, каждый ДМ вкладывает в эти

понятия что-то свое. Например, далеко не всегда статисты - это шаблонные образы, не имеющие характера и истории. Просто они, чаще всего, живые инструменты, которые играют свои роли и уходят со сцены, тогда как значимые персонажи продолжают влиять на игру, даже когда они в ней, казалось бы, уже не участвуют.

Бывает, кстати, что какой-нибудь минутный персонаж, который должен был мелькнуть и больше нигде не появиться, через цепочку событий и существ становится неким "связующим звеном" для абсолютно различных походов. Это придает миру - нашему общему миру - целостность.

Второе. Для многих мастеров неписи - это такие же персонажи, как и игровые. Соответственно, и играет за них ДМ так же, как играл бы за собственных персонажей. Это значит, что НПС обладает, в некотором смысле, собственной волей, и он совершенно не обязательно реагирует на действия партии так, как нужно для развития сюжета, а так, чтобы эта реакция соответствовала характеру самого НПС. Даже если изначально непись планировался чисто для "подталкивания" партии в нужном мастеру направлении.

Третье. Опытные мастера предостерегают: непись не должен быть для мастера важнее персонажа игрока. Это не означает, что нужно срочно лишить НПС чувств. Но для того, чтобы игрокам было интересно играть, именно игроки должны играть первую скрипку. Неписи не должны тянуть сюжет на себе, а лишь поддерживать инициативу игровых персонажей.

Повторюсь. Пункт третий вовсе не противоречит пункту второму, а как бы дополняет его. Ведь игру ДМ все-таки делает для игроков, а не для того, чтобы поиграть самому.

Четвертое. А вот здесь начинаются разногласия. Одни мастера считают, что если персонаж не игровой, то с ним можно делать все что угодно,

они (если, конечно, не являются “значимыми” или “сюжетными”) расходный материал, необходимый для создания реалистичной атмосферы.

Другие, напротив, уверены, что НПС - это не пушечное мясо, которое можно безнаказанно убивать или оскорблять. Разумеется, это вовсе не означает, что такие мастера не позволяют своим неписям умирать. Во все нет, просто неигровые персонажи тоже будут сопротивляться до последнего, если, конечно, им дорога жизнь.

Пожалуй, это все, что я могу посоветовать начинающему мастеру про создание его будущих НПС.

Хотя, тебе, наверное, будет интересно выслушать и обратную позицию. А именно, как игроки и игровые персонажи относятся к мастерским.

Так вот, все зависит от мастера. А точнее, от его отношения к своим неписям. Если мастер играет своими НПС как ПС, то многие игроки готовы видеть в мастерских персонажах равноценных партнеров по игре, как если бы ими играли другие игроки, а не ДМ.

Но есть и такие, которые проводят черту между игровыми персонажами и неигровыми. В том смысле, что получить информацию о мире, например, проще от НПС. Тогда как обсудить варианты действий удобнее с ПС.

Или же с той точки зрения, что мастер-то играет в любом случае, тогда как некоторые игроки иногда “остаются за кадром”.

Впрочем, и то, и другое - особенности форумной РПГ, с ее неспешным течением и отсутствием личного контакта мастера с игроком или игроков между собой.

Есть и еще одна причина, по которой некоторые игроки предпочитают ПС. Все дело в том, что в процессе игры не всегда мастера раскрывают внутренний мир неписей так же хорошо, как обычно раскрываются характеры персонажей. В этом смысле общаться с ПС интереснее, ведь он в некотором роде уникален, тогда как за всеми НПС стоит мастер - один и тот же на всех.

В заключении давай поговорим еще об одном

своеобразном типе НПС - о монстрах и врагах партии. Как, по-твоему, стоит ли наделять характером и их, судьба которых - погибнуть в ближайшем бою? Вопрос был риторическим.

Разумеется, это тебе, как мастеру, тоже предстоит решить самостоятельно. Есть такие враги, которые ничем не отличаются от всех остальных неписей, а если и отличаются - то в лучшую сторону, потому что враг “с характером” куда интереснее шаблонного. Есть и такие, разумность которых по умолчанию оставляет желать лучшего, а таким очень сложно придать индивидуальность.

Как понять, какой перед тобой тип? Довольно просто. Первые будут стремиться выжить. Вторые будут “валить” партию. С первыми возможны переговоры. Вторые способны только атаковать. Первых можно использовать, если, конечно, у персонажей получится. Вторых можно только убить.

То есть, если враг задуман как “мясо” или ходячий опыт для партии, то достаточно взять шаблон из какой-либо Книги Монстров и не мучиться. Но если с врагом связаны определенные цели, которых невозможно добиться путем убийства, если предполагается, что он может сбежать, если у него могут найтись друзья или коллеги, которые пожелают за него отомстить... О, такой непись просто обязан обзавестись чертами, по которым партия хотя бы сможет вспомнить, за что, собственно, их пришли убивать?

Конечно, это усложняет мастеру жизнь - но зато добавляет интереса игре, а не этого ли мы хотим добиться?

Подводя итог, еще раз подчеркну. Мастер сам определяет, насколько его неписи будут “живыми”. И, как правило, от этого зависит, как будут относиться игроки к мастерским персонажам.

Вопрос по D&D 4: Классовая абилка файтера Combat challenge гласит: “Когда помарканный тобою враг, стоя рядом с тобой, шифтится... ты можешь сделать melee basic attack против него как immediate interrupt”. Другая классовая абилка того же файтера Combat Superiority гласит: “Враг, которого ты ударил своей Атакой по Возможности, останавливается...”

Правильно ли я понимаю, что basic melee attack от абилки Combat Challenge не является Атакой по Возможности, и, следовательно, шифтящийся от тебя враг не останавливается?

Отвечает Leeder: Всё абсолютно верно.

Вопрос по D&D 4: Я не понимаю, сколько у меня должно быть encounter паверов, а сколько daily. Я знаю столько-то, а могу использовать столько-то...

Отвечает Leeder: Всё просто. Подход к количеству паверов, которое ты можешь иметь или использовать, достаточно формализован. Давай разберём подробно. Возьмём сложный пример полуэльфа-мага с фитом expanded spellbook уровня где-нибудь третьего.

Для начала усвоим следующую истину: все паверы, которые ты знаешь, ты можешь использовать, если какие-то способности не изменяют это правило.

На странице 29 книги игрока мы видим табличку Character Advancement, которая показывает, сколько фитов и паверов мы имеем на каком уровне. Для всех классов и рас это одинаково. Однако стоит понимать, что тут сказано только про Attack и Utility power’ы, которые даются нам классом с ростом в уровне.

В табличке мы видим, что на 3ем уровне мы должны иметь 2 at-will power, 2 encounter, 1 daily и 1 Utility power. Перечисленные тут at-will, encounter и daily - это attack power’ы класса. И мы со спокойной душой выбираем себе 2 at-will attack, 2 encounter attack (один на 1м, другой на 3ем уровне) и один daily attack первого уровня. Далее мы выбираем на втором уровне 1 утилити павер и видим, что он может быть либо дэйли, либо энкаунтер, либо этвилл. Но не надо путать его с другими, те - атакующие паверы, а этот - вспомогательный. Допустим, мы выбрали утилити

павер, который используется раз в энкаунтер.

Далее мы вспоминаем, что у полуэльфа есть расовая фишка, позволяющая ему выбрать один из at-will attack power’ов любого класса и использовать его раз в энкаунтер. Это ещё один encounter power в нашу копилку.

Далее мы вспоминаем, что у мага есть классовая фишка, позволяющая ему каждый раз, когда он получает дэйли или утилити паверы, выбирать два, записывать их в spellbook, а после продолжительного отдыха заносить себе один из них в меморайз. Также у него есть фит, дающий аналогичный результат. Это как раз то исключение, меняющее правило о равном количестве известных и используемых паверов. Учитывая классовую фишку и фит, мы каждый раз, когда получаем новый дэйли или утилити павер, вместо этого получаем три (3) павера, которые записаны у нас в spellbookе. Из них мы можем после длительного отдыха выбрать количество, соответствующее той самой таблице на странице 29 - это будут те, которые мы сможем использовать.

Итак, у этого примера будет следующий результат: 2 at-will attack, 2 encounter attack, 1 расовый encounter attack, 3 daily attack в spellbookе (из них 1 можно использовать), 3 utility в spellbookе (из них 1 можно использовать).

Однако столь сложные расчёты бывают очень редко. В большинстве случаев количество паверов, которые известны персонажу, равно количеству паверов, которое он может использовать, которое в свою очередь равно содержимому нужной ячейки в таблице. Например, генази вор 3го уровня тупо бы имел 2 эт-вилла, 2 энкаунтера, 1 дэйли, 1 утилити и 1 расовый (который обычно энкаунтер).

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: В ПОИСКАХ САМИХ СЕБЯ

ДМ: Toshka

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 24 января 1958 года Новой Эры (7 дней до гибели мира) - Позднее утро

ДИСЛОКАЦИЯ: Материк Куэлэ, Империя Солэя, земли лорда Таджара, город-столица Валана и его пригород

СОСТАВ ПАРТИИ: Бальмо (скиминок), Сераф (ассаз), Гил (человек), Ашъ (человек), Тола (человек), Тари (человек), Афина (человек)

Краткая предыстория

Наверное, вы уже слышали о группе домиров, которых закинуло в будущее, да еще и на таинственный материк Куэлэ? Да-да, те самые, которых сначала закинуло в Мир Снов, где они встретились с разумной рептилией...

Что, драконы - не рептилии? Извините.

Встретились с золотым драконом, который пафосно уведомил их, что они избраны для спасения мира. Им осталось только следовать за соколом и не дать врагам завладеть его силой.

Припоминаете?

Ну что же, тогда сегодня я расскажу вам о приключениях одного ассаса из этой группы. Назовем его условно Серафом...

Последние события

Проснувшись после странного то ли сна, то ли видения, домиры обнаружили себя отнюдь не там, где засыпали, а в странном месте. Осмотревшись, они поняли, что на Мин Акроне таких деревьев не растет. И цветов тоже. И...

А где же они тогда?

Пока Бальмо ходил на разведку, остальные успели познакомиться, как предложил Сераф. Он, будучи жрецом Райзы, вообще считал, что все домиры хорошие и сразу же все ему расскажут. Но не все хотели откровенничать в подобной ситуации с почти незнакомыми людьми.

Рядом, как оказалось, был город. Что было довольно странным - города редко ставились в местах со столь разряженным манновым полем... на Мин Акроне. Или это все же был не Мин Акрон? Подумав немного, домиры разошлись. Двое человек ушли в город, знакомиться с обычаями и нравами (благо, знание языка они получили автоматически - не иначе как от дракона). Еще двое - просто осмотреться. И тут началась облава.

Сложно сказать, кого искала стража - их или не их. Однако, довольно сложно было не найти жреца, который не чувствовал за собой вины, а потому и не прятался. Первым делом Серафа спросили - местный он или нет. Почему-то ответ на этот вопрос был очень нужен стражникам - они хотели знать, кто телепортировался и сколько их было. А потом арестовали и Серафа, и тех, кто оказался рядом, «до выяснения».

Так ассаз попал в Инквизицию, в руки Дознавателя по имени сэр Раман Блаславен. Беседа с ним оказалась весьма интересной, причем - взаимно интересной. Раману было любопытно послушать рассказ жреца о других материках и странах. Серафу удалось выяснить, что они все же на Мин Акроне, на материке Куэлэ - единственном выжившем. Неужели они попали в будущее? Здесь были только люди и эльфы - странные, непривычные эльфы, а в языке даже не было слов «ассаз», «т'хатт», «мершан», «дрои». И богов тоже не было - ни Лайтблейда, ни Петрайдена, ни Лаймы... ни Райзы. Только Единый Дэйнар, в милости своей сохранивший Куэлэ от гибели. Известие это оказалось страшным ударом для жреца. Он не мог поверить, что его богини больше нет. Наверное, поэтому он так легко согласился, что его память может быть фальшивой, а он сам - невольный шпион эльфов-куэльэ.

Похоже, со случаями фальшивой памяти Инквизиторы уже встречались, потому что сумели придумать способ противодействия - они «записывали» поверх еще один слой ложной памяти. Через несколько дней настоящие воспоминания возвращались, сбрасывая фальшивые как змея старую кожу. И вот...

С самого рождения Тироя воспринимали как святого. Сколько он помнил, он жил и рос в храме

недалеко от столицы земель лорда Таджара. Небольшой мужской монастырь «святого Хотига» заполучил маленькое синее дитя, когда в соседнем женском монастыре от непорочного зачатия разродилась монашка Лирия. То, что это был не обман - знали все. Так как монастырь был женский, то ребенка спустя пару лет отдали в мужской храм, где он и жил, иногда видясь с матерью на праздниках в соседней деревне. Говорили, что символом его святости был не столь странный цвет кожи, сколь символ золотого ястреба на запястье Тироа. Ему пророчили светлое будущее и великие дела...

Удивлены?

Хотя самые догадливые, наверное, уже поняли, что это - фальшивая память Серафа. Какое-то время он верил, что он - жрец Великого Дэйнара, рожденный в непорочном зачатии. И единственный синекожий на Куэлэ.

А потом...

Все началось с того, что ассаз встретил двух девушек, показавшихся ему странно знакомыми. На их запястьях была такая же татуировка, как и у него. И они вызывали в нем странные видения, в которых он видел юных леди в непристойных нарядах и незнакомых местах. Не выдержав, священник отправился за девушками и пришел в цирк. Там он увидел, еще двоих людей - девушку и карлика, при взгляде на которых его сердце вновь пропустило удар. Несмотря на то, что их запястий он не видел, ассаз готов был поклясться, что знает этих людей. И вновь пришли видения - непонятные и странные.

Решив, что Дэйнар направляет его таким обра-

зом, Тирой-Сераф позвал карлика и девушку поговорить снаружи. Оба назвались именами, которые ничего не сказали священнику, но, как выяснилось, у них тоже были видения - и в этих видениях они видели странного синекожего человека. Решив, что улица - не самое лучшее место для подобного рода разговоров, все трое отправились в храм Тироа. Впрочем, поговорить им не дали - раздался дикий крик стражника. Ассаз, отправившийся проверить, выяснил, что в двери храма постучался не кто иной, как мершан, тоже знакомый по видениям. Так их компания с трех человек выросла до четырех.

«Итак, мы все видели сегодня странные видения. Мы видели в этих видениях друг друга, хотя мы раньше не встречались. Каждый из нас прибыл в город совсем недавно... - Тирой аккуратно записывал перечисленные факты. - Хм, я также осмелюсь заметить, что каждый.. почти каждый из присутствующих отличается примечательными чертами и является необычным в своём роде...»

Выяснилось, однако, что это не все странности. Днем к мершану-Няке подходили еще трое людей - мужчина и две девушки, которые старательно расспрашивали о метке (да-да, у Няки тоже была татуировка на запястье) и об огромной золотой ящерице. А потом мужчина раскрыл черные крылья и, подхватив девушку, улетел. А вторую девушку - синекожую как священник - забрали в Инквизицию.

Потом настала очередь карлика Митча-Бальмо рассказывать. Он описал видение о каком-то лесе и группе людей, среди которых был и Сераф-Тирой, говоривший о Райзе...

РАЙЗА!

Это имя что-то изменило в ассазе. Оно было теплым и родным. Но пока не поддавалось пониманию.

На поляне:

Эмира

Митч

Тирой

Девушка А - монашка, встреченная в храме

Девушка Б - вторая девушка, встреченная в храме

Человек с рожками - встреченный Эмирой, возможно в инквизиции (имя?)

Рита Хоф - встреченная Някой, в компании с Гилом (блондин с поляны?)



Гил - встреченный Някой в компании Риты и синекожей девушки (блондин?)

Парень в балахоне - ?

Другие

Няка

Анди - синекожая, встреченная Някой в цирке, и виденная им же в видении

У всех - знаки на запястье...

Примерно такой текст у них получился после того, как они сопоставили все видения и происшествия последнего дня. И все же, вопросов оставалось гораздо больше, чем было получено ответов.

На этом компания рассталась. Девушка Эма-Тола осталась ночевать при храме, а карлик и мершан вернулись обратно в цирк.

На следующий день Тирой и Эма направились в больницу, где требовалась помощь священника. В дверях они неожиданно столкнулись с девушкой, за которой жрец следил в предыдущий день. А Эма даже вспомнила, что знакомую незнакомку зовут Тари. Однако сюрпризы не закончились. Больной, к которому вызвали Тироя, оказался эльфом - но каким-то странным эльфом с угольно-черной кожей. Как ни удивительно, у черного эльфа тоже оказалась татуировка на запястье и видения, правда, в них он не видел никого из пришедших, да и они его не узнавали.

Рассказ эльфа-Лейрана ничего особо не прояснил. Однако становилось понятно, что собрать мозаику можно только всем вместе - если найти всех носителей странного знака.

Ассаз отправился на поиски остальных и ему почти сразу повезло. Человек, лицо которого ни о чем не говорило священнику, назвал его «отец Сераф» и это имя что-то всколыхнуло в душе Тироя. А потом светловолосый человек, которого жрец после сопоставления безошибочно назвал Гилом, спросил, что ассаз помнит о Райзе.

И вот тогда он вспомнил! Вспомнил, кто такая Лучезарная и что она значит для него. Вспомнил свою жизнь, оказавшись владельцем сразу двух «памятей» о собственном прошлом.

Вспомнив все, Сераф пришел к вполне логичному вопросу: «что делать дальше?». Понятно, что нужно было вернуть память остальным, но как это сделать, если Инквизиция ходит по пятам? Ре-

шили перенести «базу» помнящих в каменоломни под городом, чтобы не так сильно светиться в городе. Гил и Рита отправились искать выход из города, тогда как на плечи ассаза легла необходимость найти всех «своих» и рассказать им, почему они такие странные.

Надо ведь, во-первых, понять, что это вообще за ястреб... Во-вторых, узнать, где он, в-третьих, туда добраться, в четвертых, как-то его уничтожить...

Это было самое близкое подобие плана ближайших действий пока разрозненной группы. Однако выполнение его пришлось отложить на более позднее время, потому что прямо посреди комнаты, в которой разговаривали Сераф, Тари и Тола, неожиданно материализовалось тело эльфийки. Ее звали Лотирэль, на ее руке тоже был знак, но она была местной куэлье, похоже, предназначенной для спасения собственного Леса.

Посоветовавшись, молодые люди решили идти в каменоломни. Куда и добрались без особых приключений, несмотря на сгустившуюся темноту. Похоже, ястреб на запястьях вел их к носителям



такой же татуировки.

Прибыв на место, Сераф обнаружил, что их полку в очередной раз прибыло - на этот раз это были два Инквизитора с такими же символами, что и у них всех. Вот только это были настоящие Инквизиторы, без малейшего следа ложной памяти. Ассаз представился служителем Райзы, и в этом была его ошибка. Любой, кто не служит Дэйнару - служит его врагам, черным магам-анхорам, и, следовательно, подлежит немедленному устранению. Что двое Инквизиторов и попытались проделать. Однако знак ястребы надежно защищал своих носителей, не позволяя им причинять вред друг другу.

Ситуацию немного разрядила эльфийка, объяснившая растерянным людям ситуацию. Наверное, дальше разговор продолжился бы спокойнее, но вдруг в предрассветной темноте раздался отчаянный женский крик. Конечно, оставить его без внимания никто не смог - и никто даже не задался вопросом «откуда здесь - в это время в этом месте - женщина?».

Да, как вы догадались, это была ловушка. Скелеты, зомби, зверская собачка Баатора, черный маг... Серафу и его еще не друзьям, но уже не врагам перед лицом общей опасности, пришлось принять бой. Скелеты оказались быстрыми, но хлипкими. Зомбы - сильными, но тупыми и медлительными. Справиться с собачкой помогла появившаяся неизвестно откуда пантера. Черный маг получил арбалетную стрелу в спину, но перед этим ранил Гила, да так, что Сераф долго взывал к целебным силам, чтобы вытащить товарища из пасти смерти.

Зато в карманах неудачливого человека нашлась записка, которая открыла им, что за ними охотится какой-то Темный, готовый на все, лишь бы получить их - или их мертвые тела.

А потом длинный день, наконец, закончился, позволив усталым домирам отдохнуть и выспаться.

Наутро «спасители мира» решили вернуться в Валану, чтобы прогуляться по указанному в записке адресу и выяснить, что это за Темный.

Однако жизнь вносит коррективы даже в такие простые планы. На воротах их встретили Инк-

визиторы и препроводили к Дознавателю, в круг правды. Там им пришлось рассказать обо всем. Хорошей новостью оказалось то, что никто не собирался мешать им исполнять пророчество. Плохой - что предоставлять их самим себе никто тоже не собирался.

Следователь Великой Инквизиции Дэйнара сэра Олаг Тэрон был назначен командиром маленького отряда для похода на Пик Прозрения - тот самый, где хранился какой-то великий артефакт, с которым и было связано пророчество о гибели мира. Однако, до этого события оставалось еще 8 дней, два из которых сэра Олаг решил потратить на выяснение личности Темного.

И вот у Серафа и его товарищей первое задание под крылом Инквизиции. Сейчас они как раз собирают необходимое снаряжение...

Оставайтесь с нами!

ГРУППА: ЖЕРТВЫ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ

ДМ: Toshka

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 18 февраля 326 года

ДИСЛОКАЦИЯ: Аквалон, государство Агхут, город Ландок

СОСТАВ ПАРТИИ: Алант (человек), Ричард (человек), Элронд (эльврин), Птогар (человек) [НПС], Флитхоф (гном), Джейн (эльврина) [НПС], Фридрих (человек), Магнус (человек) [НПС]

Краткая предыстория

Эта история началась в морге... Да, да, вы не ослышались - именно в морге и именно началась, а во все не закончилась, как того можно было ожидать. Но если вы думаете, что этот рассказ про вампиров и восставших из могил, то вы ошибаетесь, потому что герои этой истории очнулись в морге живыми. Ну или, по крайней мере, считали себя таковыми на том простом основании, что могут чувствовать боль, холод, гнев или радость. Как и остальные приятные и не очень ощущения.

Они должны были принять участие в каком-то ритуале арельновцев, не по своей воле, конечно. Однако рецам-культистам заерски не повезло: среди захваченных ими домиров оказался Алант Малорн, ходячая катастрофа, маг, с именем которо-

го весь Лаом связывал самые необычные неудачи. Вот и на этот раз жертвам удалось бежать, прихватив какую-то аристократку, ради которой, похоже, этот ритуал и затевался. Аристократку звали Мерси - именно так она представилась товарищам по несчастью...

Стоп. Мерси - значит, Мерседес? Сестра короля? Она-то что здесь забыла?

Впрочем, для нас - это пока тайна, покрытая мраком. Значение имеет лишь то, что эта самая Мерси наняла всех спасшихся в качестве своих телохранителей для путешествия по мирам - сначала в соседний, а потом и дальше.

Закупившись одеждой и лошадьми, отряд отправился подальше от Ардоны, рассчитывая сбить возможных преследователей со следа. Увы, это им не удалось - в ближайшую же ночь их атаковали, стремясь увести с собой вторую (кроме Мерси) девушку - по ошибке, наверное? Отряду удалось ее отбить, но на следующее утро они спешно покинули деревню, опасаясь повторения атаки. Настолько спешно, что открытый Алантом портал занес путешественников аж в столицу Анабада. Маг, кстати, не думал, что сумеет пережить это закливание, однако Мерси, призвав на помощь лучших лекарей города, сумела поднять его на ноги. Зато Элронд пережил сон, очень похожий на явь, нападение змеи и обзавелся змеиным глазом. Знающие люди сказали, что так жрец Арельны может получить власть над домиром, однако никакого зла в Эле не засело.

Алант собирался открыть портал еще раз - на этот раз до Жуткого Места, где располагались Врата, но аристократка отговорила его, и отряд отправился по Дороге верхом. За день до Врат у путешественников неожиданно исчезла вся еда, причем так, что никто ничего не заметил. На следующее утро, отправившись охотиться, домиры наткнулись на выводок маленьких дракончиков, которые наладили со своими спасителями ментальный контакт и стали их маленькими питомцами.

Последние события

Итак, отряд шагнул в портал и... Понт встретил путешественников предельно неласково - угрозами какой-то «радиацией» и полным отсутствием маннового поля. Более того, пришельцев не-

медленно объявили вне закона и приговорили к немедленному уничтожению. Казалось бы, какие сложности? На Дороге им ничего не грозило, сходить с нее они не собирались... Но было одно «но». Портал, что вел в следующий мир, оказался нерабочим. Из-за этого (а может быть, потому, что отряд угнал с военной базы «машину») власти передумали и заключили с путешественниками договор, по которому они доставляли отряд к порталу и не преследовали его, если тем вздумается сойти с дороги, а взамен получают свою «машину» и одного заложника. Мерси и ее товарищи согласились и, добравшись до Врат, выяснили, что проход в следующий мир действительно запечатан. По прикидкам Аланта, лучше всех разбирающегося в магии, в Столбах, между которыми должна была быть арка телепорта, не хватало пары деталей. За ними маг вместе с Мерси, Ричардом и сопровождающим от местных отправились на базу, где можно было найти книги по интересующей их тематике... увы, на старолаомском. В смысле, слова-то понятны, но в ясные фразы они почему-то складываться отказывались. Пришлось запрашивать у местных перевод.

В это время те, кто не поехал за знаниями, мимоходом активировали портал и почти все исчезли в переходе, пропав из зоны нашего наблюдения. Так что Мерси, Аланту и Ричарду оставалось только смириться с потерей товарищей и воспользоваться переходом, покинув, наконец, негостеприимный Понт.

По ту сторону портала Дорога шла... по дну моря, что до сих пор считалось невозможным. Однако своих свойств она вовсе не изменила, что позволило путешественникам примерно за месяц добраться до твердой земли. Наши герои оказались на территории технократического государства, где применение магии могло им выйти боком. Несмотря на то, что манновое поле здесь было слабым, Алант все же ухитрился вновь грохнуться в обморок, заставив товарищей тащить себя до местной больницы, где его удалось привести в сознание. И в тот самый момент, когда он решил позаигрывать со своим доктором - очаровательной эльфийкой, - его знаменитая далеко за пределами Лаома способность притягивать к себе неприятности вновь проявила себя во всей красе.

На город, считавшийся доселе одним из самых безопасных (рядом с Дорогой, да еще и в самом



центре технократических территорий), напали Повстанцы, считающие глупостью разьединение магии и технологий. Ну или кто-то, прикрывающийся их именем.

Но не это оказалось для наших героев самым страшным. Начало исполняться страшное Пророчество о гибели мира, и Мерси была похищена - вполне возможно, для того, чтобы своей жизнью возродить того, чье имя не называют. Может быть, наши герои сумели бы прорваться через заслон на Дорогу и покинуть Аквалон, но делать этого без своей предводительницы они, конечно, не собирались. Так что им пришлось отправляться на поиски похитителя, не имея практически никаких зацепок, кроме неточного текста злополучного Пророчества.

По пути в Ландок, город, в котором они рассчитывали найти человека, знающего немного больше, они дважды сцеплялись с местными - один раз спасли от насилия очаровательную эльвину, второй раз вытащили из петли ее знакомого, который помог им выбраться из города.

Увы, добравшись до Ландока, наши герои и присоединившиеся к ним в поисках домиры узнали, что нужный человек уехал в командировку в Берну, к самому Занавесу. Заручившись поддержкой детектива, что занимался расследованием убийства отца Магнуса (чья смерть оказалась связана с похищенными у него артефактами, которые и должны были послужить вместилищами для похищенных девушек) и раздобыв деньги - не без помощи

спасенной эльвины, отряд отправился в гавань, в надежде в ближайшее же время отплыть по единственному имеющемуся у них следу - в Берну.

ГРУППА: Я БЫ ВСЕ ОТДАЛ

ДМ: Добрый День

ВРЕМЯ В ИГРЕ: неизвестно

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Гвиларион, Грифмер, Южная Стена

СОСТАВ ПАРТИИ: Коцит (человек)

Краткая предыстория

Юноша бежит от издевательств более одаренных некромантов, мнимый образ прекрасной девушки.

Последние события

Придя в себя после очередного избиения, Коцит обнаружил себя привязанным к зомби, который медленно брел прочь от его родной деревни. Как-то юноша смог освободиться. Его злобе на трех братьев Иннерхост, которые сотворили с ним такое, не было предела.

Вдруг непонятно откуда послышался звонкий девичий смех, а вскоре появилась и сама девушка. Красивая, властная, она предложила Коциту, в обмен на будущую службу, силу, с помощью которой паренек сможет отомстить своим обидчикам, да и расправиться с любым иным врагом, который осмелится перейти ему дорогу. В качестве доказательства Незнакомка сломала топтавшего-

ся неподалеку зомби, не прикоснувшись к нему и пальцем. Коцит согласился. Незнакомка объяснила, что для этого ему необходимо получить некий символ, который свяжет их и найти его можно лишь в Мглистой Пустоши. А пока прочной связи нет, она предложила использовать для этого кровь.

Вернувшись домой, чтобы взять припасов в дорогу, и ничего не сказав матери, молодой человек отправился к Южной Стене - ближайшему месту, через которое можно попасть в Пустошь. Всего лишь за сутки Коциту удалось преодолеть большую часть пути. Он остановился на ночлег в придорожной деревеньке, где ему предоставили место в жалком сарае для рабочих зомби. Коцит чувствовал себя здесь очень неудобно. Хозяин дома казался ему способным на любой смертный грех. Поэтому юноша не смыкал глаз. Он вызвал Незнакомку, и та подарила ему способность проклинать огнем. И это ему очень пригодились: как только девушка ушла, хозяин дома натравил на Коцита своих зомби. Паренок был схвачен и хозяин намеревался совершить с ним непотребство. Однако Коцит использовал свою новую силу и убил как хозяина, так и его приспешников-зомби. Нечаянно устроив пожар, он бежал в ночь.

Когда казалось, что уже все позади и можно расслабиться, Коцита нагнала погоня. Ему пришлось сразиться с собаками, которые его чуть было не одолели, но Коцит вновь справился и вновь двинулся дальше. Остальная погоня увидела, что осталось от собак и не решилась на дальнейшее преследование.

Коцит приблизился к Южной Стене. У него не было никакого плана, как миновать охрану. Но тут его нагнал обоз, доставляющий припасы тем самым охранникам. Коцита заметила мадам Винна - командир обоза. Она разглядела что-то необычное в паренке и предложила ему встретиться с сером Постройкиным - начальником исследователей Пустоши, мимо которого будет проходить обоз. Так Коцит обзавелся средством передвижения, едой и шансом на то, что ему все-таки удастся попасть в Мглистую Пустошь.

По пути они подобрали тело летучего монстра, которому удалось преодолеть Стену, хоть и на жалкие несколько метров. Под вечер обоз добрался до второго форпоста, где располагался отдел исследователей. Мадам Винна преподнесла тело

монстра в качестве презента серу Постройкину и представила ему Коцита.

ГРУППА: ЗАЩИТНИКИ СВЕТА

ДМ: Toshka

ВРЕМЯ В ИГРЕ: неизвестно

ДИСЛОКАЦИЯ: Планета Мин Акрон, остров Тарокун

СОСТАВ ПАРТИИ: Хадарай (элар), Аурика (эльфийка), Стил (человек), Свободный (живой голем)

Краткая предыстория

Группа, именующая себя «Защитники Света», идет по горам и долам, совершая добрые дела. Они уже спасли деревню от страшного проклятия, а одного мальчика из этой деревни - из некромантского плена. Но как только отряд решил немного отдохнуть и посетить бал в доме мэра Глендогорна, как случайный портал закинул их на остров Тарокун, который, как оказалось, стонет под тиранией эльфа-оборотня, сто лет назад захватившего власть над домирами острова. Отважные борцы со Злом не могли пройти мимо мольбы тифлинг-жрицы Райзы по имени Мэллис! И, заручившись поддержкой немногочисленных эльфов Ташанского леса, проникли в замок оборотня. Самого оборотня они там не обнаружили, зато встретили доброжелательно настроенного призрака, который рассказал им, где взять ключ от портала и куда делся Владыка.

Последние события

Бесстрашные домиры отправились по подземным ходам в летнюю резиденцию Владыки, долго пришлось им плутать в построенных крысолюдми коридорах, однако с самими строителями им удалось разойтись миром. Выбравшись, наконец, на поверхность, отряд добрался до покоев эльфа-оборотня и победил его в кровопролитной схватке! Сняв с мертвого тела нужный ключ, они отправились обратно в Ташанский лес, в надежде телепортироваться домой.

Однако не все было так просто. После гибели Владыки семеро Хозяев Башен начали раздел власти. А страдали при этом, разумеется, невинные домиры. Нужно было завершать дело. Подумав, идейные вдохновители отряда - паладин Лорин и маг Стил - решили просить помощи у короля Лаома:

ведь провинция не будет государству лишней, а простому народу жить под властью Лаома будет гораздо легче. Эльфы с планом вполне согласились, попросив только для себя свой лес.

Успешно телепортировавшись в Ардону, Защитники Света стали добиваться аудиенции у короля. Лорин и Мэллис, как служители Райзы, обратились к вышестоящим братьям храма. На их счастье, первосвященник услышал их рассказ и немедленно заинтересовался этим делом. Маг Стил и его ученица Аурика, стихийная колдунья, не раз спасавшая своими случайными заклинаниями весь отряд, пошли в Великую Гильдию Магов. Учитель Стила тоже заинтересовался, но он не был настолько влиятелен, чтобы добиться для молодых людей встречи с королем, однако предложил Стилу защититься на пятый круг и, пользуясь этим, поговорить с Главой Гильдии Магов. Забегая вперед, скажем, что экзамен удался магу на славу, но к тому времени король уже знал о домирах, просящих помощи короны в деле освобождения острова от тирании, и даже дал свое согласие. В обмен Стил просил сделать освобожденный остров его баронством, на что так же получил предварительное разрешение. Не все Защитники были согласны с таким решением, однако ссориться из-за этого было некогда - глупо же делить шкуру неубитого медведя?

Между Стилом и его ученицей тем временем проскочила искра взаимного чувства, а паладин Ло-

рин даже успел предложить жрице Мэллис руку и сердце - и получить согласие.

Увы. Война не ждет.

Защитники Света (за исключением Стила и Аурики, у которых были дела в штабе), а также первый отряд королевской «помощи» телепортировались обратно к эльфам, чтобы помочь им защитить Древо от прислужников Владыки - огромных волков и опасных Охотников. Они успели вовремя - в деревне шел бой, тем более страшный, что слабеющее Древо не могло защищать своих детей - и эльфы гибли, стараясь захватить с собой как можно больше атакующих. Вместе с королевским отрядом они сумели отбить нападение, но какой ценой! Погибла половина королевских гвардейцев - в том числе маги, самые слабозащищенные от атак волчьих клыков. Погиб маг эльфов, смертью своей придав Древу силы. Погибли Мэллис и Лорин, почти одновременно... Конечно, Стил, потерявший друзей, хотел бы воскресить их - но захотят ли души возвращаться обратно?

У самого мага, кстати, тоже не все было гладко. Похитили сначала Логруса, юношу, который прошел с Защитниками замок эльфа-оборотня, но решил не ввязываться в войну и покинуть отряд. А потом и Аурику - судя по всему, с целью шантажа. Стил попытался выполнить условия похитителей, чтобы вытащить Логруса. Но сделал он это на свой лад, и в завязавшейся стычке юноша по-



гиб.

Однако магу удалось спасти свою любимую из лап шантажистов, и они вместе отправились на Тарокун, где уже спланирована была масштабная операция по зачистке замка.

К эльфам Стил попал как раз вовремя, чтобы получить послание от одного из Повелителей Башен, который предложил сотрудничество. Передав письмо «наверх», маг вместе с отрядом королевских гвардейцев отправились в замок.

Эта миссия им удалась. Замок перешел во владение короны и стал базой наемных войск.

Тем временем пришел ответ на предложение Хозяина, и небольшой отряд, включавший в себя, помимо Стила и Аурики, еще Хадарая, командующего войсками, и его домиров (в том числе голема Свободного), отправился «в гости» к Хозяину, сопровождаемый одним из его Охотников.

Но дойти до своей цели без приключений им было не суждено. Первой же ночью двое воинов Хадарая провалились куда-то под землю, и наши друзья, разумеется, отправились их спасать. Наверное, это было не лучшим решением, но Хадарай не мог бросить своих людей.

Так они попали в подземный храм Закрошаха, бога безумия, и теперь отряду предстоит выбрать-ся из него. Желательно - живыми и в своем уме...

ГРУППА: ПО ТУ СТОРОНУ ЗАКОНА

ДМ: Mara

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 3 марта 326 г.

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Аталас, Восточный лес, Полия, Корабельная бухта, деревня Тихая

СОСТАВ ПАРТИИ: Солани (эльфийка), Арманд (человек), Гэррот (человек), Дориан (человек), Альдред (дварф), Хельга (НПС, эльврина)

Краткая предыстория

Под ночным небом из порта города Сора, торопливо вышел корабль. Судно именовалось «Крошка» и ему следовало пройти немалый путь с самого севера Лаома до государства Полия, эдак по времени месяца два. Капитан корабля, Толстый Мэн,

занимался ничем иным как поимкой, доставкой и продажей рабов. Только вот с очередной вылазкой ему пришлось поторопиться из-за его старого поделника Шипа, решившего самому заработать денег и захватить рынок невольников. Так наши герои отправляются ловить мершан в тропический лес в наёмной команде корабля «Крошка».

Последние события

Незадолго до прибытия корабль угодил в настоящий шторм. Шторм такой силы, что даже маги не могли помочь успокоить стихию. «Крошка» оказалась обречена.

Всё же, нескольким домирам судьба благоволила и они смогли найти себя, хоть и не вполне здоровыми, но по крайней мере живыми. Этими счастливыми стали дочь капитана – Хельга, уцелевший маг – Этан, эльфийка - Солани, Гэррот и Дориан, а также Альдред и Арманд. Собравшись, группа наметила дойти до ближайшего поселения, коим оказалась деревенька Тихая. Путь проходил через густой, тропический лес, совсем незнакомый практически всей группе выживших, исключая Хельгу, бывавшую здесь не один раз. Так, таинственный лес стал местом, где домирам предстояло выжить. Или погибнуть...

Сделав привал у небольшого водоема, выжившие чуть не оказались в меню у представителя здешней фауны. Огромная летающая змея напала неожиданно. Да, действительно, она могла летать и имела два больших кожаных крыла, вдобавок была достаточно ядовита и успела ослепить половину группы. Принц клинков показал себя с хорошей стороны: единым взмахом Арманд разрубил змею пополам. Увы, молодой маг не выдержал этой схватки. Хотя его убила не змея, а обычный (для этого места) жук. Так их стало на одно меньше.

В головах крутилось много вопросов, на которых не было ответов, а после проведенного времени, их становилось ещё больше. И поэтому ночевка в лесу, у костра стала местом поиска ответов на давно мучающие вопросы. Их прервала темная фигура, летящая как мотылек на свет. Хвала богам, ей оказался ещё один выживший домир, которого звали Мирамарт.

В действительности это уже не удивляло. Из леса

могло вылезти что угодно с чем угодно. Только в этот раз вместо змеи появились комары недюжинных размеров. Размеры обитавших здесь зверей были просто дикими. Воспользовавшись тем, что многие спят, комары появились из тьмы под гул жужжания своих крыльев. Вовремя оценивший ситуацию Гэррот поднял тревогу и первый вступил в бой. Ночная драка длилась недолго, и вскоре на земле валялись трупы безобразных насекомых.

После продолжительного перехода, путники достигли окраины деревни Тихой, рассчитывая на заслуженный отдых. Их встретил пейзаж выгоревшего поселения. Сгоревшие дома, выжженная трава и никаких признаков живого. Отряд пустился в центр деревни, пытаясь найти чтонибудь, что говорило о произошедшем пожаре.

ГРУППА: ЭХО ДОЖДЯ

ДМ: TomMC

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 28 августа 325 г.

ДИСЛОКАЦИЯ: Мин Акрон, Лаом, Балтазар, г. Лессаги

СОСТАВ ПАРТИИ: Римус Фольденвелл (человек), Анмар (мершан), Марианна (человек), Октябрь (человек), Роберт Гусовски (НПС, человек), Лонтаризель (эльф)

Краткая предыстория

В преддверии новогодних празднеств похищена известная певица. Несколько незнакомых между собой домиров стали свидетелями похищения и оказались втянутыми в зловещую интригу. Под угрозой оказывается не только жизнь похищенной девушки, но и их собственная и, возможно, всего города.

Последние события

Интересно, с чего лучше начать нашу историю? Может быть, с того, как юный эльф Лонтар тайком от отца покинул родную деревню и приехал в Лессаги в преддверии Фестиваля Вина и Хлеба? Или с того, как Роберт Гусовски, дравшийся с кэльпи и уже готовящийся к смерти от утопления, внезапно оказался в объёме пожаром доме? Или с того, как волшебник Римус и мершан Анмар встретились во время экскурсии по городу?

Нет, наверное, все же с того, как молодой служи-

тель Лотэмелии, Прекрасный брат Октябрь, получил от своего наставника задание присмотреть за известной певицей Лири Моншарот, которая неожиданно решила отказаться от выступления на празднике. Прекрасный брат, известный своим красноречием, должен был убедить ассазку остаться и приглядеть за тем, чтобы она ни в чем не нуждалась. Девушка попросила Октября отвезти ее к своему другу, Отису, однако, приехав на место, молодые люди обнаружили, что дом Отиса горит, а сам хозяин уже мертв. Там они и познакомились с Робертом, который, как мы помним, очнулся в горящем доме - как раз таки доме Отиса. Монаху Гусовски с трудом удалось отвести от себя подозрение в поджоге, в чем ему немало помогло заступничество мадемуазель Лири и Октября. Зато Роберт сумел рассказать, как выглядел нож, которым убили Отиса, и что человек, встретившийся ему в доме, был одет в обгоревший черный плащ.

Как рассказала Лири, она видела человека в черном плаще во сне, и пожар в доме Отиса, и тщетно пыталась убедить стражу, что она в опасности. Теперь ассазка собиралась пожить в гостинице «Розы Изольды» и надеялась, что неприятностей больше не будет.

В это время Римус и Анмар, чья экскурсия закончилась, решили посидеть в кафе, где познакомились с огненноволосой Марианной. А фамилиар волшебника, геккон, притащил своему хозяину записку, в которой было несколько названий компонентов (явно для какого-то ритуала) и время и место его проведения (послезавтра, в первый день нового года). Часть компонентов были вычеркнуты, оставались орб, стрела громовержца и Избранница... Выяснение, где, собственно, геккон подобрал такой странный список, привело товарищей к огромной статуе дракона, одной из основных достопримечательностей Лессаги. Вернувшись к статуе вечером, волшебник и мершан стали свидетелями разговора двух фигур в черных плащах, которые подтвердили, что все готово, кроме Избранницы, но кто-то (видимо, тот, кто должен был ее найти), не подведет. Лонтар, отправившийся прогуляться по городу, тоже нашел себе приключений. Произошло убийство, и он нашел на месте преступления обрывок черной ткани и письмо, в котором упоминались два мощных украденных орба и храм Л. Вернувшись в «Розы Изольды», он неожиданно получил от знаменитого вол-



шебника и графа Невери приглашение на увеселительную прогулку в Мир Снов, вместе с Марианной, прекрасной ассазкой Лири Моншарот и ее спутниками - Робертом и Октябрем.

К сожалению, прогулка прошла не так, как планировал волшебник. Графу как-то удалось вмешаться, и Лири исчезла! А остальных привели в себя вернувшиеся с вечерней прогулки Римус и Анмар. Вот тогда-то они и сложили имеющиеся у них клочки мозаики воедино. След указывал на культ Мордартра!

Разумеется, наши герои не собирались бросать Лири в беде. Они отважно отправились к дракону и даже нашли дверь, которая вела внутрь статуи, но увы, не сумели ее открыть.

Тогда группа отправилась «в гости» к графу Невери, по адресу, указанному в его визитке. Дом они нашли довольно быстро, он стоял в очень благополучном районе и совсем не напоминал гнездо похитителя. Разделившись, отряд оставил Лонтара и Роберта на страже, тогда как остальные вошли в дом, который даже не был заперт и на стук не отзывался, и принялись его исследовать. В одной из комнат рядом с гостиной обнаружилось пятно крови. А с лестницы на второй этаж тянуло холодом. Как оказалось, там сидел мефит, элементаль холода, которого нашим героям пришлось убить. Этот бой мог бы стать последним для некоторых из них, если бы не внезапно проявившийся та-

лант Октября - в нем словно бы проснулась темная сущность.

Покончив с мефитом, группа продолжила обыск дома и в комнате для слуг наткнулась на зомби в костюме дворецкого. Пришлось упокаивать и его. На этом, впрочем, опасности закончились, но не закончились неприятные находки.

На втором этаже был обнаружен хозяин. А точнее, его тело рядом с пентаграммой, из которой, судя по всему, и вышел элементаль холода. Неугомонный маг, чудом не погибший в короткой схватке с мефитом, полез проверять, почему одна из картин на стене висит косо - и нашел тайник, в котором не хватало знаменитого копья Гедариона, которое вполне могло фигурировать в памятном списке под названием «стрелы громовержца».

А пока они разбирались в доме, те, кто остались на страже, схватили человека в черном плаще, который наблюдал за домом. Они затащили пленника внутрь и вместе с товарищами начали его расспрашивать. Выяснилось, что Данатар (так он назвался) вовсе не представитель культа, а засланный стражник, который успешно внедрился в культ и получил задание следить за домом и навести на него стражу, если там кто-то появится, а потом доложить о выполнении на некий адрес. Как вы думаете, что задумали наши герои? Разумеется. Прикинувшись Данатаром, Октябрь вознамерился проникнуть в тот дом и спасти Лири Мон-

шарот. Удастся ли ему задуманное?

ГРУППА: ЦВЕТОК ОМЕЛЫ

ДМ: Мэтрим

ВРЕМЯ В ИГРЕ: 10 января 326 года.

ДИСЛОКАЦИЯ: Государство Лаом, Баронство Хлард, Уезд “Цветущее поле”, город Сор.

СОСТАВ ПАРТИИ: Лиа (человек), Вильям (человек) [НПС]

Краткая предыстория

Стремясь изменить свою жизнь, оставить свое прошлое далеко позади, бывшая наемница, еще ранее принадлежавшая к менее законным формированиям, прибыла в крупный портовый город в самый разгар зимы. С собой у нее был небольшой запас денег, верное оружие и рекомендательное письмо к сержанту стражи. Город спокойный, без особых проблем, так что работа намечалась, так сказать, не пыльная и хорошо оплачиваемая.

Последние события

Неприятности начались в первую же ночь. Стоило девушке снять номер и заснуть, как ее вырвало из сна треском и шумом. Оконная рама вместе со ставнями была выбита влетевшим в комнату человеком. Человек был закутан в темные одежды, был ранен, почти при смерти. Все что он успел, это оставить Лиа какой-то конверт и попытаться убежать подальше, прежде чем чудовищный монстр его не нагнал и не лишил жизни.

Несмотря на испорченную ночь, следующий день начался намного лучше. Солнечный, теплый, он принес какое-то облегчение после кошмаров ночи. Девушка получила работу по своему рекомендательному письму и потратила весь день на организационные вопросы. Первый рабочий день был ознаменован новым делом. Она с назначенным ей напарником должна была расследовать убийство того несчастного, что попал ей в окно.

Вот тут-то и начались всяческие непонятные происшествия. Сначала нападение вроде бы случайных головорезов в районе, где преступность если и была, то только крупные кражи из богатых домов. Потом информатор, которого заподозрили в нечестной игре, завел парочку стражей в подземелья, в ловушку, где им встретились какие-то по-

тусторонние существа очень напоминающие демонов. Но это была еще не кульминация событий того дня! Вследствие случайных событий, судьбы или чужой злой воли, сразиться по-настоящему с созданиями из других миров не удалось, туннель обвалился и напарники оказались погребены где-то в глубоких подземельях под городом. Глубже известных туннелей. Здесь-то они и приняли бой! Одержав в нем победу, молодые люди принялись искать выход. Извилистые туннели вывели их к каком-то подземному комплексу гробниц, который просто источал из себя тайну, опасность и древнюю магию. Самым верным было бы не трогать ничего, а просто уйти, но уходить было некуда. Так что вполне ожидаемо, что вскоре Лиа и ее напарник Вильям столкнулись со стражами этих древних мест. Бой был тяжелый, молодые люди чудом уцелели, потому что, помимо охраняющих гробницы мертвецов, им противостояло какое-то древнее зло, владеющее смертоносной магией.

Выход из подземелий был найден столь неожиданно, что в это было сложно поверить. Найдя потайную комнату, где проводил столетия созданный темным ритуалом неживой маг, ребята смогли заполучить немало интересных вещей. Одной из них было кольцо, которое по форме походило на метку в одной из гробниц. Одев его, Вильям смог активировать волшебный проход и они оказались в винном погребе. Палец у Вильяма был обожжен, а место где его опоясывало кольцо было выжжено до кости.

С трудом добравшись до храма Лайтблейда, стражи попросили о помощи. Вроде бы простое дело об убийстве превратилось в нечто настолько запутанное и непонятное, что заставляло задуматься, а стоило ли им заниматься дальше или попытаться отдать в более компетентные руки.

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!

Вымысел или Реальность? Космогония ДСМ, Природа Души, Сна и Мира Снов

«Было нечто, некто или никто, что, кто или ничто заставило Силы прийти в движение и начать длительный и прекрасный процесс совершенствования себя, всего и ничего. И этот процесс привел к созданию Вымысла – горького рая, о котором мечтает каждая душа сама того не зная...» - из заметок неизвестного обитателя Вымысла.

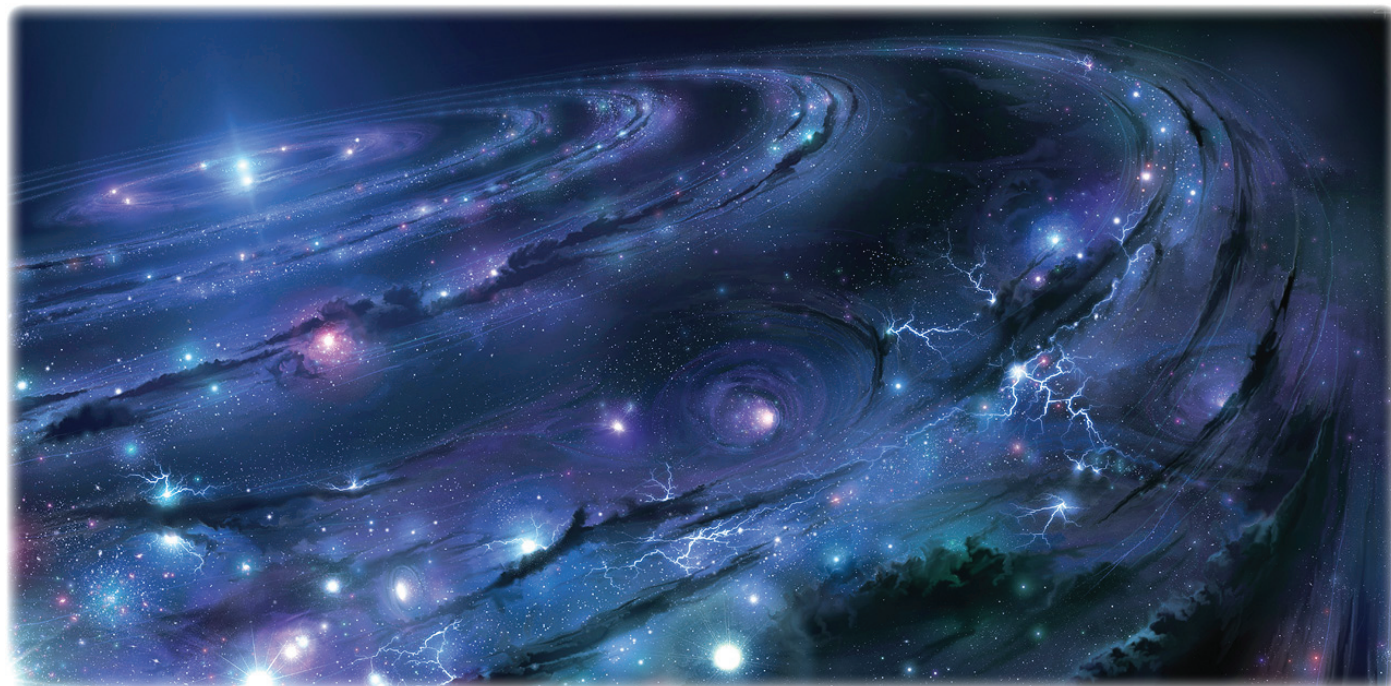
Как возник Вымысел? Ответ на этот вопрос не могут дать даже самые древнейшие из домиров. Они могут рассказать, как развивался мир после их пробуждения, но они не знают первопричин, и даже для них остается самой великой тайной, как все зарождалось. Даже боги, даже Оракул, не знают ответа на этот вопрос. Или все же знают?...

На самом деле первопричины в ДСМ практически никто не знает. Потому что не было разума на тот момент «времени», когда так называемый «механизм» начал свой бесконечный процесс совершенствования. Этот текст создан специально для Мастеров, которые хотят познать суть вселенной ДСМ намного глубже и начать водить игры, которые связаны с основами мироздания. В частности, когда речь идет о богах или путешествию по Миру Снов. Быть может, благодаря Вам кто-то узнает причину, но разве ему поверят?...

В разных мирах разных планов существуют миллионы версий возникновения Вселенной. Среди них нередко попадаются и истинные суждения, основанные иногда на домыслах, а иногда и на видениях из снов или, еще реже, на своих личных открытиях... Но здесь и сейчас мы с вами поговорим об истинном положении дел. Мы приоткроем завесу тайны, которая так никогда и не будет открыта для всего Вымысла в целом.

Представьте себе полотно бытия. Что вы видите? Наверняка вы видите совсем не то, что, к примеру, автор этого текста. Но давайте попытаемся взглянуть на все это с какой-то одной стороны. Пусть это будет нечто бескрайнее, без времени, без расстояния, без реальности как факта. Просто Ничто и в то же время Все. Представить это практически невозможно, но нам это и не нужно. Главное знать, что оно есть. И в этом Ничто существует бесконечность, которая именуется Истинной Реальностью.

В каждой культуре, каждом мире и религии Истинная Реальность имеет свое название. В большинстве мест ДСМ, связанных Дорогой, Истинную Реальность называют Миром Снов. В других же мирах или просто в отдельно взятых культах, сектах, религиях, Истинная Реальность может но-



силь совершенно другие названия – Мир Духов, Духовный Мир, Потусторонняя Реальность, Загробный Мир, Ад и Рай и еще много других разнообразных имен.

При каких событиях возникла сама Истинная Реальность? – вопрос, конечно же, интересный. Сам факт того, что ее могло создать разумное существо, казалось бы, невозможен, а потому будем считать, что первоначальный импульс развития Истиной Реальности был задан неодушевленной Силой или каким-то определенным источником бытия, в основу которого входило передать толчок самосовершенствования своими личными ресурсами и возможностями. Своего рода «замкнутая самодостаточная система». Возможно, что таких Реальностей на полотне бытия бесконечное множество, и, возможно, при определенной доле веzenia, раз в миллиарды лет, могут происходить соприкосновения этих Реальностей. В рамках проекта мы называем это просто: «Пришел персонаж с другого проекта». Однако злоупотреблять такой возможностью мы не будем, а потому соприкосновения реальностей лишь останется вероятностью без права ее использования.

Итак, возникновение Истинной Реальности стало первым шагом к возникновению ДСМ. Мир Снов являл из себя бесконечное пространство, в котором не было и нет понятия времени и расстояния, нет материи и сознания. Есть лишь «потoki мироздания», состоящие из совокупности зарядов. И этих зарядов совсем не два, как плюс и минус, а намного больше. Каждый заряд имеет свои «характеристики» и «методы использования». Мы не будем вдаваться в подробности, так как по жизни не являемся физиками, химиками, биологами и философами, чтобы на профессиональном уровне обсуждать такие вопросы. Важно то, что существуют заряды со своими свойствами и методами, которые называются зарядами мироздания. Они есть «материал» и «способы его использования» в Истинной Реальности. Законы Мироздания, помимо своих уникальных свойств, имеют одно общее правило - они притягиваются друг к другу. Причем, по неизвестному и недоступному для нашего разума алгоритму. Соединяясь и сплетаясь, они образуют потоки мироздания или потоки энергии, которые несут в себе заряды мироздания в разных или эквивалентных пропорциях. Именно эти потоки и есть своего рода «обитатели» Истинной Реальности. О них мы поговорим

подробнее чуть позже.

Как мы уже выяснили, потоки мироздания не имеют разума, однако тем самым Нечто в них заложен некий импульс самосовершенствования Истинной Реальности и самих потоков в целом. Точно так же, как программа с четким заложенным кодом, может постепенно модифицировать себя, но в нашем случае это программа на бесконечность порядков выше и сложнее. Обнаруживая в себе незадействованные возможности или открывая новые комбинации, потоки мироздания постоянно модифицируют Истинную Реальность. Конечно же, слово «постоянно» не применимо относительно понятия времени, и в какой-то мере его можно использовать лишь до того момента, как впервые была создана Материя, которая открывала для потоков мироздания новые свойства и способы взаимодействия, новые комбинации...

Первым прототипом Материи стал Мир Иллюзий или Астральный мир. Вся его суть заключалась именно в наличии материи. Понятия времени еще не существовало. Мир Иллюзий представлял из себя бескрайний простор из воздуха и облаков - первых подобий «объектов». На самом деле с самого момента создания Астральный мир не изменил своей структуры – он так и остался лишенным времени и «земли», но не потому, что до него не было позже никакого дела, просто он стал своего рода «коридором плавного перехода к более сложным процессам», а так же обителью наиболее сильных богов, о которых мы так же поговорим в другой главе. С чем же можно было сравнить Мир Иллюзий относительно Истинной Реальности? Да, собственно, представьте, что у вас на мониторе в специальной программе отображается модель бесконечной трехмерной плоскости, наполненной различными частицами «материи». Вы видите его, но не можете попасть туда, потрогать, понюхать. Потому что это совершенно другая реальность. Это Вымысел. Покоясь небольшим бесконечным шаром Вымысла в Истинной Реальности, Мир Иллюзий еще долгое несуществующее время оставался недоступным для потоков мироздания. Однако спустя триллионы миллиардов никогда не прошедших лет был найден способ проникновения в Астральный мир - комбинация зарядов мироздания, которая «породила» в Вымысле понятие «сиан», тонкой серебряной нити, соединяющей поток с материальным объектом – оболочкой. Основным достижением и

важностью этого открытия было то, что благодаря сиану поток мироздания мог «проникать» в Мир Иллюзий... Оболочка, которую он получал, совершенно не походила на ту, что имеют сейчас большинство домиров. Это было сочетание элементов материи, не имеющее формы, плотности и каких-то видимых размеров... Да и само понятие «разума» было на самом низком уровне. Однако на тот момент это был колоссальный прогресс!

Однако если развитие и остановилось, то «ненадолго». Получив доступ в Вымысел, потоки мироздания начали развивать его. Примечателен тот факт, что, попадая в Вымысел, они «жили» в нем, ничего не зная о каких-то там потоках и Истинной Реальности, а так как понятия возраста и отдыха на тот момент не существовало, то и не было возможности узнать о Мире Снов из сновидений. Эта особенность проявилась лишь гораздо позже, после появления Большого плана. Что самое интересное – живя в Вымысле, потоки мироздания попутно продолжали согласно заложенному импульсу совершенствовать себя и свое окружение (что теперь было сконцентрировано на маленький клочок Материальности).



Следующие попытки создания очередной материи породили на свет планы, в которых появилось понятие времени, и это сделало Вымысел динамическим и тем самым заставило его развиваться самостоятельно. Потоки повторили то, что было некогда сделано с ними, однако, в отличие от того Нечто, они продолжали совершенствовать Истинную Реальность и Вымысел одновременно. Итак, первыми планами после Мира Иллюзий стали планы, которые сейчас принято отождествлять с каким-либо законом, что вознесен в этом плане

до абсолюта. Это был самый простой и быстрый способ проверки и отладки системы. И при этом не самый худший. Вместе с Вымыслом развивались и «домиры» - те, кто имел сиан (в дальнейшем смысл слова изменился; к домирам стали относить только разумную часть, хотя все животные и многие растения так же были и остаются связанными сианом с Истинной Реальностью). Создавались новые оболочки (тела), новые объекты, растения, минералы... Таким образом шлифовалась изначальная формула, искался оптимальный для всех вариант, но... найти его так и не удалось. Что же в это время творилось в самом Вымысле? А там «творилась» жизнь. Домиры видели метаморфозы, происходящие с их миром, но они не знали причин происходящего, они не знали, когда все это началось и что будет дальше. Они просто жили и пытались подстроиться под себя Вымысел.

Итак, в результате долгой и кропотливой работы, Вымысел пополнился множеством самодостаточных миров, которые принято называть планами. Они были замкнуты сами в себе и не имели никаких связей между собой, потому как находились в своего рода разных измерениях, плоскостях, псевдореальностях. Однако существовала еще одна нерешенная проблема, на которой и сосредоточилась Вселенная, пытаясь побороть новое препятствие. Проблема эта была связана с разницей между «силой» потоков мироздания и их способностью «выживать» в Вымысле.

В главе про Мир Снов вы сможете более подробно узнать о потоках мироздания и их способностях. Здесь мы не будем останавливаться на данном аспекте. Заметим лишь только, что каждый поток отличен от другого не только совокупностью свойств и методов наполняющих его законов, а так же и некоторого рода «силой» влияния на Истинную Реальность и Вымысел в целом. Как стало известно со временем (образно говоря, конечно же), самые мощные потоки не способны были безболезненно для Вымысла проникать дальше Мира Иллюзий. Их проявление там (само собой при помощи сиана в «материальной» оболочке) вызывало искажение Вымысла и приводило к его разрушению. На восстановление уходили тысячелетия, и поэтому вскоре возник защитный механизм, который навсегда заблокировал сильным потокам проникновение дальше Мира Иллюзий. Хотя и существовал путь обойти закон, на практике реализовать его было прак-

тически невозможно (более подробно об этом вы можете прочитать в главе «Боги – кто они?»). Второй составляющей возникшей проблемы было то, что слабые потоки, оказавшись в Вымысле, отсеивались в естественном отборе, и вскоре практически полностью были вытеснены из повседневной жизни на второй план. Они умирали и рождались слишком быстро для существующих на тот момент планов. Поэтому именно тогда, финальной стадией развития и началом застоя, стало появление Большого плана – зоны равновесия всех существующих законов. Довольно шаткого равновесия, но, как оказалось, самого интересного. Это было место, наполненное бесконечным числом маленьких кусочков суши, называющихся планетами, а для их обитателей порой целыми мирами, что даже не знали о существовании других подобных им мирах, не говоря уже о других планах. Кажалось бы, все наладилось, но отсутствие развития – есть первый вестник застоя и деградации...

Сколько продлился период застоя – доподлинно не известно. Однако в какой-то момент времени жители Вымысла обнаружили первые прототипы Дороги. Об этом периоде и самой Дороге можно узнать в соответствующей главе «Дорога сквозь миры». Здесь же мы добавим, что разработка Дороги стала новым витком эволюции всей Вселенной. Это был самый простой и удобный способ взаимодействия планов, и сам по себе этот способ обещал на многие миллионы лет постоянное развитие. Смешение культур, знаний, законов, понятий давало буйство красок и, как можно выразиться на языке Истинной Реальности – «новые комбинации и последствия», что могли привести к самосовершенствованию Вселенной в целом.

Когда же Дорога была отлажена, и по ней началось сообщение, мир опять на некоторое время за-

стыл, и вновь очередной скачок произошел неожиданно – появились границы между планами и телепортация. На текущий момент вселенная продолжает развиваться, совершенствуя систему телепортации, границ и порталов. Однако этот процесс займет еще несколько миллиардов лет, а потому ожидать каких-либо изменений в Основе всех Основ сейчас не стоит. Телепортация, планы и границы описаны в соответствующих главах довольно подробно.

МИР СНОВ

«Когда мы засыпаем – мы просыпается, а когда просыпаемся – мы засыпаем»

Что же такое Мир Снов и что есть душа? Этот вопрос задают себе домиры разных миров по всему вымыслу, но известно одно – никто не знает на этот вопрос точного ответа. Данный текст предназначен в первую очередь для Мастеров, которые хотят понять основы вселенной ДСМ. Эта информация ни в коей мере не должна проявляться в игре – живущие в Вымысле никогда не узнают о ней. Статья написана исключительно для того, чтобы Ведущие могли понять техническую сторону Вселенной и, опираясь на нее, строить свои модули.

Душа и Мир Снов. Оба эти понятия есть ни что иное как придумка обитателей Вымысла, потому как ни того, ни другого по сути дела не существует. Однако в каждой ошибке всегда есть доля истины, и в данной главе мы покажем вам, где заблуждение всех домиров Вымысла граничит с истиной.

Душа

Понятие Души возникло задолго до того, как появилось понятие Мир Снов (Изнанка, Мир Духов, Потусторонняя реальность и т.д.). Это связано с тем, что первые домиры были бессмертными. Им не нужен был отдых, не нужен был сон, а потому открыть факт существования Мира Снов они просто не могли, так как не испытывали нужды в погружении в состояние сна. Но вернемся к понятию души. Откуда оно появилось и что же оно под собой подразумевает? Обитатели Обратной стороны имеют одно общее мнение, которое иногда может сильно отличаться от того, что думают жители ма-



леньких планет в Большом плане. Душа – это некая нематериальная субстанция, наделенная разумом и способная жить в Вымысле посредством использования сиана как соединяющей нити между душой и материальной оболочкой. Итак, практически сразу мы видим совершенно неверное определение, однако, таково оно есть в Вымысле, и некому сообщить домирам, живущим там, что это не так, потому как в Истинной Реальности нет понятия разум, время, расстояние, а потому нет основной составляющей для передачи опровержения этой теории. Основной проблемой и ошибкой определения является то, что душа разумна. Нет и еще раз нет. По сути дела душа – это поток мироздания, который при помощи сиана обретает плоть и способность мыслить. Если сравнивать с нашей повседневной жизнью, представьте себе, что понятие «мыслить», «разум», «время», «расстояние», «материя» - есть сугубо термины компьютерной игрушки. В реальной жизни они не существуют. Ну, к примеру, некоторые особо ярые реалисты могут сказать, что в реальной жизни нет магии, а в компьютерной игре она есть. Так вот нечто подобное происходит и в нашем случае. Из-за отсутствия данного аспекта и каких-либо предпосылок «явить правду» в Вымысел (собственно, а зачем, ведь из-за незнания данного аспекта домирам не грозит тотальное уничтожение), знание о том, что душа есть поток мироздания, лишенный разума, как факт, еще долго останется тайной, которую никто при этом не скрывает. Ясно лишь одно – ближайшие несколько бесконечностей эта информация не станет явью, потому как даже Мир Снов не откроет ее, ибо Мир Снов – это вовсе не Истинная Реальность. Это ее Отражение. Но об этом мы поговорим попозже. Итак, теперь мы точно знаем, что душа (или поток мироздания, соединенный сианом с материальной оболочкой) неразумна. Откуда же взялось столь ошибочное мнение о разумности души? Ответ на этот вопрос уходит в далекое прошлое, когда появились первые призраки. Насколько мы знаем, чаще всего призраки вполне себе разумны, и это подталкивает многие философские теории сводить свои размышления к тому, что душа, лишенная материальной оболочки (то есть, застрявшая в Вымысле по определенным причинам), способна мыслить, а значит - она разумна. Ложный вывод, однако имеющий основу, согласитесь. Вся проблема ложности заключается в том, что на факт «призрака» смотрят со стороны домира, а не Вселенной в целом (да и не могут попросту смотреть-то).

Призрак, как и любой домир имеет материальную оболочку, просто под словом материя стоит понимать не то, что можно пощупать, а вообще все то, что есть в Вымысле. То есть все тот же призрак продолжает «жить» спокойно в Вымысле, однако его связь в какой-то мере нарушена (прим. автора: я бы сказала, что канал связи завис и нужно уйти в ребут, но то ли кнопка рестарт сломалась, то ли до розетки тяжело дотянуться, то ли просто хочется до этого момента что-то успеть доделать...), и его жизнь, как таковая, находится в очень шатком состоянии. Но известно, что большинство призраков уходят сами после того, как выполняют незаконченное важное дело, или их упокоивают насовсем ярые ненавистники «не жизни». Впрочем, для решения проблем с сианом существуют специальные домиры, которые состоят на службе у многих богов, но основная их масса принадлежать культу Латйблэйда, Азраила или Оракула. Сиан – очень тонкая материя, с которой могут обращаться далеко не все, а уж тем более обрывать ее.



Давайте немного поговорим об этой очень важной нити в жизни любого домира. Итак, нам уже известно, что сиан появляется при связи потока мироздания с материальной оболочкой и служит своего рода проводным каналом, позволяя потоку мироздания обрести разум и все то, что присуще домирам в Вымысле. При разрыве сиана материальная оболочка теряет разум, и поток мироздания более не связан с Вымыслом. Когда такое происходит, домир умирает. Однако, как же тогда появляются духи, призраки, полтергейсты? Как уже говорилось ранее, у сиана есть некоторый недостаток, который мы для удобства будем называть «зависанием». Об этом факте жителям Вымысла извест-

но уже давно. Ситуации, которые могут спровоцировать зависание, многочисленны и самая распространенная из них - смерть при сильных эмоциональных составляющих (убийство, насилие, безудержная радость, эйфория), но все они ведут к одному. Материальная оболочка не погибает – ее оттягивает в Тень, где она становится запертой на неопределенный срок, не имея возможности покинуть это место. Причины такого поведения сиана и оболочки не известны в Вымысле, но истина кроется в том, что при довольно сильных эмоциональных ситуациях сиану слабого потока может не хватить силы выполнить свое предназначение. Сильные потоки никогда не страдают зависанием по той простой причине, что после разрыва обрывки серебристой нити моментально исчезают, в то время как сиан слабых потоков еще некоторое неопределенное время может «болтаться» в Вымысле в виде двух обрывков, позволяя особо умелым обитателям делать с ними все, что заблагорассудится. Чаще всего эти обрывки используют для воскрешения, но куда более часто они вновь «склеиваются» под воздействием сильной эмоциональной составляющей, которая могла возникнуть в момент разрыва сиана. Тогда и появляется феномен «зависания».

Итак, возникает своего рода парадокс. Сиан, разорвавшись, вновь случайно склеился и пытается опять разорваться, но из-за слабости потока мироздания это не происходит. Защитный механизм оттягивает материальную оболочку в Тень, которая служит своего рода буфером и местом для фильтрации всех проблем с сианом. Оказавшись там домир продолжает существовать, как и ранее, но остается запертым в пределах Тени, да еще и очень узкой локации. Мало того, нарушенный сиан более не отсчитывает срок жизни, и в таком состоянии «зависания» домир может провести приличное время, но в то же время сиан, не имея возможности разорваться, пытается вернуться из Тени обратно в другие планы, а точнее - в ближайший, но и на это у него недостаточно сил. Максимум, что ему удастся – это слабая визуальная проекция, которая, в зависимости от силы потока мироздания, может частично взаимодействовать с Вымыслом, хотя в большинстве случаев, к тому моменту, когда сиан получает возможность как-то пробиться из Тени, домир успевает сойти с ума и вынуждает жителей планов его попросту убить, что, как оказалось, не так уж и сложно, несмотря на то, что фактически он находится в Тени.

Парой строк выше мы упоминали о таком факте как воскрешение, которое возможно, но далеко не для всех. Почему и отчего? В Вымысле известно лишь следующее – потеряв свою оболочку, душа получает возможность на реинкарнацию, и если смерть ее была неприятной, а жизнь неинтересной, то, сбросив с себя оковы ответственности, она выберет новую жизнь, а не старую, и что самое интересное – те, кто обладал даром бессмертия, поддаются возврату в миллиарды раз сложнее. Почему? О, это интересный вопрос, над которым до сих пор ломают головы философы и ученые, но ответ до сих пор не найден, хотя он и существует. А все дело в том, что сильные потоки мироздания, как уже было сказано выше, не страдают фактором «зависания». Они в любой ситуации разрывают сиан и отрезают все возможные пути возвращения к прежней материальной оболочке. В то время как слабые потоки отсекаются более медленно, и до того, как два обрывка серебристой гипотетической нити не исчезнут окончательно из Вымысла, при помощи определенных заклинаний или достижений науки, их можно ухватить за концы и попытаться соединить снова. Ну а тут уже все очень просто – получив вновь возможность мыслить, поток мироздания действительно решает, хочет ли он продолжать свою жизнь или нет. Однако существует одно но. Сиан слабых потоков тает медленно, но рано или поздно обрывки исчезают, и тогда уже ничего не поможет.

Но как же тогда воскрешают к жизни опытных полководцев спустя тысячелетия или полубогов, проспавших миллионы лет? О, так здесь все намного проще. Если вы считаете, что кто-то умер – это еще не означает, что так оно и есть. Как мы уже знаем и повторили сто раз, сиан лишь связывает поток мироздания с материальной оболочкой. Не существует никаких препятствий для того, чтобы эту оболочку сменить. Конечно же, это не означает, что сделать такое абсолютно просто, но опытные маги и ученые способны на подобное благодаря своим изысканиям. Таким образом, заключая «душу» в камень или что-либо другое материальное, многие полководцы, маги и полубоги уходят из жизни на тысячи лет, а потом, посредством не менее сложных ритуалов и экспериментов, возвращаются снова в идентичное предыдущему тело или любое другое, которое им подготовят. И несмотря на то, что все вокруг считают, что он был мертв, оживший герой просто находился в другой материальной оболочке и, по-

рой, даже может нести в себе память об этих печальных днях своего существования. Но, конечно же, не стоит забывать и о простом Воскрешении. Вы знаете, как долго тают нити сиана? Нет? Ну так в чем тогда дело? Тем более что сила в Вымысле, как физическая, так и интеллектуальная, никоим образом не связана с силой потока мироздания. Великий полководец может быть в Истинной реальности слабейшим из потоков, в то время как юродивый из затхлой деревеньки может являть собой довольно сильный поток мироздания. Сила потока – это запас потенциала домира, но далеко не всегда он раскрывается даже на 5%, и далеко не всегда то, что мы видим, есть потенциал одной конкретной личности, а не умение использовать окружение. Увы, но это совершенно разные вещи, хотя непосредственно для Вымысла разницы большой нет. Но она есть для Истинной Реальности и того, что могут делать потоки мироздания. Слабый поток никогда не станет одним из тех, кого зовут порой полубогами. Настоящими полубогами, а не теми, кого называют так просто из страха или раболепия. Но об этом мы поговорим позже в главе, посвященной богам.

Ну, и наконец, рассмотрим случай, когда несколько сианов случайно соприкасаются с одной материальной оболочкой. Таких случаев довольно мало, но они все же существуют. В результате мы получаем не простое раздвоение личности, вызванное психологическим нарушением, а реальное существование двух душ в одном теле. Нередко этот феномен путают с раздвоением личности и это очевидно, так как увидеть сиан могут далеко не все, а сам факт рано или поздно приводит к психическим отклонениям и нарушениям у домира. Не менее интересен тот факт, что так же можно «подсаживать» душу к другому домиру, например, пользуясь фактором «зависания». Это сродни простому перемещению сиана от одной оболочки к другой, но сделать это невероятно сложно. Пересаживаемая душа должна обладать большей силой, а если пытаться посадить третью, то она должна быть сильнее двух других. Противоположный вариант – души, находящиеся в телесной оболочке должны хотеть такой подсадки. То есть «дать зеленый свет». Заметьте, что мы говорим не о потоках мироздания (им все равно, так как они не умеют чего-либо хотеть), а о душе, то есть разуме, которым наделяется поток мироздания, соединяясь сианом с материальной оболочкой. Казалось бы, что при таких возможностях

можно рано или поздно создать огромный коллективный разум, но... нет. Несмотря на то, что потоки мироздания, присоединенные через сианы к одной материальной оболочке, не сливаются, в конечном счете они являют собой «подобие божества», но так как боги не могут находиться достаточно глубоко в Вымысле, в один прекрасный момент сиан один за другим начнет отваливаться, и в итоге тело просто умрет. Конечно же, причины гибели домира никому не известны, и на текущий день ученые могут оперировать лишь тем, что существует некая теоретическая «масса совокупности душ», после превышения которой наступает смерть подопытного. Подобных теорий бесконечное множество и все они в чем-то похожи, но отсутствие истинных знаний не дает возможности понимать происходящее полностью.

Возвращаясь к теории души, хочется добавить так же, что с появлением Большого плана мысль о ее разумности укрепилась после того, как первые домиры смогли осознанно действовать в Мире Снов, где они общались с давно умершими друзьями, врагами и родственниками, а так же вообще не знакомыми им домирами. Отсюда мы переходим к следующему вопросу...



Мир Снов

Что же такое Мир Снов на самом деле? Представьте себе, что вы сидите в очках виртуальной реальности и через эту реальность смотрите на настоящий мир. При этом, для формирования образа вам доступны лишь только те законы, которые существуют в этой виртуальной реальности. Например, виртуальная реальность состоит исключительно из двумерного пространства и все фигуры – треугольники. Можете представить, как сильно будет отличаться реальность от того, что вы увидите? Прилично, однако, очертания все же сохранятся. В нашем же случае все намного хуже. Истинная Реальность, которую способен видеть через призму Вымысла только домир, живущий в этом самом Вымысле (то есть тот, у кого есть сиан), никак не может быть передана его «взору» такой, какая она есть. Смотря на нее, домир заполняет ее своими мерками, представляя так, как ему она кажется наиболее логичной. Для кого-то это может быть огромный город, для кого-то бескрайнее поле; пустота без ничего и никого; светящиеся точки в черном ничто и тому подобное и так далее. Образы друзей и знакомых формируются также им, как и сам процесс общения, который на самом деле представляет из себя некий способ передачи «информации» между потоками мироздания, если это вообще как-то возможно выразить нашими словами. Как видно из вышесказанного, Мир Снов могут видеть только домиры. Непосредственно души (они же потоки мироздания) не могут видеть в Мире Снов. Они вообще не могут ничего видеть, слышать и говорить. Они даже понимать не могут, если не связаны сианом с оболочками.

Итак, что же такое Мир Снов? Из всего сказанного можно сделать вывод, что это Вымысел в Вымысле или Отражение Истинной Реальности. Причем, для каждого домира это отражение будет выглядеть по-своему. Стоит заметить, что факт «Отражения», как и факт лживости понятия души, остается неизвестным для домиров, потому как нет возможности почерпнуть столь сложную и недоступную информацию. Однако в отличие от теории души, принцип «Отражения» сумели вычислить простым путем изучения видения Мира Снов теми домирами, которые способны в нем как-то действовать. Но даже это вычисление все еще остается одной из многочисленных теорий, которые нельзя ни подтвердить, ни опро-

вергнуть. Но последние тысячелетия все больше и больше домиров Обратной стороны, которым довелось столкнуться с прогулками по Миру Снов, начинают использовать термин Отражения, хотя многие до конца не понимают ни его смысла, ни его происхождения. Большинство считает, что Мир Снов называли так ученые умы Вымысла потому, что наши сны есть отражение реальности (то есть Вымысла) и ничего более....

Но, так или иначе, истина точно не станет известной всем в ближайшие несколько миллионов бесконечностей. А потому вернемся к более насущным вопросам – изучению Мира Снов и того, что же с ним делать и как домирам в нем можно ориентироваться.

Ориентирование в Мире Снов напрямую связано с силой души или силой потока мироздания, если вам так угодно. Чем сильнее поток по составляющему его «весу» зарядов, тем больше у него шансов «управлять» Отражением Истинной Реальности. Силу потока или сам поток можно представить в виде тонкой ниточки, ручейка, реки или даже бескрайнего моря. Благодаря этой силе, многие потоки не способны «проникать» в вымысел дальше Мира Иллюзий. Им это запрещено, так как, обретши плоть и разум, они одним лишь своим существованием там разрушат Вымысел в считанные секунды, как уже случилось в самом начале создания Вымысла. Впрочем, попасть туда у них все же есть способ, хоть и очень сложный, но об этом мы расскажем в главе о богах.

Большинство домиров, приблизительно 80-85% не могут контролировать свои сновидения, что по сути дела являются картинками Отражения. Однако, существуют те, кому доступно это таинство, и, как оказалось, это очень мощное оружие для обитателей Вымысла. Тот, кто может управлять своим видением Отражения, способен черпать из него столь много информации, сколь у него хватит сил и сноровки. Однако Отражение не так мило, как казалось бы. Когда домир спит или пребывает в грезах и других подобных медиативных состояниях, его сиан становится очень слабым и может быть разорван самим домиром, причем неосознанно. Большинство неприятностей, которые случаются с домиром в Мире Снов вызваны его личными взглядами на реальность. То есть все те неприятности, что подстерегают его там, есть нечто иное, как ответная реакция организма на свои собственные бредовые фантазии. Когда эти фан-

тазии достигают какой-то логическоого летально-го конца, снан автоматически обрывается, и домир умирает во сне. Но тут стоит заметить один фактор – есть те, кто способны проникать во сны и управлять видением Мира Снов домира и тем самым подсовывать ему неприятности, которые его могут убить. Такие домиры называются «Ловцами снов». Их не так уж и много, однако они есть. Принцип их техники проникновения такой же, как и в случае, когда несколько спящих домиров пересекаются в Море Снов. Пожалуй, это самое интересное из всего, что связано с Отражением. Как мы помним, Истинная Реальность одна на всех. Просто каждый из спящих видит ее по-своему. То есть, если на одну несуществующую точку несуществующего пространства и не существующего времени Истинной Реальности из Вымысла взглянули через отражение сразу три домира, каждый из них увидит совершенно разные картины, причем они могут увидеть друг друга, а могут и не увидеть. Причин может быть бесконечное множество, и их мы оставляем на откуп Мастеру, лишь рассказав о наиболее возможных.

Так как в Истинной Реальности нет понятия времени и расстояния, то большинство встреч в Отражении происходит благодаря сильным эмоциональным желаниям спящих. То есть, если домир хочет очень сильно увидеть другого домира, то с большей долей вероятности, так оно и случится. Нередки случаи, когда бывает так, что это желание проецируется в другую сторону и домир видит во сне того, кто очень хотел бы увидеть его.

Эта ситуация аналогична и для погибших близких друзей и знакомых. А вообще в Море Снов можно увидеть просто кого угодно, потому как это просто взгляд на Истинную Реальность через Отражение, и никогда не ясно, что ты увидишь на тот раз. Какую его «несуществующую часть» или несбывшуюся фантазию Мастера...

Подводя итоги из всего вышесказанного, можно коротко отметить, что душа на самом деле есть поток мироздания, который не обладает разумом и не способен что-либо видеть и помнить. Все видения всегда происходят в моменты «жизни». Однако потоки мироздания способны аккумулировать информацию Вымысла, но передавать ее (и только внутри Вымысла) могут лишь самые «сильные» по своему «весу» потоки. А потому воспоминания о прошлых жизнях, если таковое случается, домир получает только после его реинкарнации или попросту «рождения» в Вымысле. Что же касается Мира Снов – то это взгляд на Истинную Реальность через призму или на техническом языке – Отражение. От наиболее развитых домиров Обратной стороны иногда можно услышать это слово, потому как Мир Снов слишком разнообразен, и не существует какой-либо его карты или определенных черт. Благодаря этому многие считают, что то, что мы видим, – лишь отражение действительности, и что лишь душа способна видеть правду. Однако, как мы уже знаем, душа не может ничего видеть, а потому правда так и останется одной из самых великих тайн...



Интервью с... TomMC

Привет! Можно тебя вопросами мучать?

Привет. Можем поговорить.

Тогда пока начну с шаблона. Все же для интервью.

А я не умею интервью давать. Но как-нибудь справимся.

Можно я начну с банальных вопросов? Первый мой вопрос, который, я, наверное, завала многим людям бесконечное число раз, и тебе, кстати, тоже, будет таким: «Как так вышло, что ты наткнулся на наш проект? Что тебя в нем заинтересовало и почему ты решил принять участие в создании мира?». Ведь на тот момент мы были очень маленькими и совсем неизвестными. Это я так - похвалила сейчас и себя попутно.

Примерно в году 2000-м я заинтересовался настольными ролевыми играми. Вернее, я узнал, что ролевые игры бывают не только компьютерные. :) Но так как играть мне тогда было не с кем, я начал искать единомышленников в онлайн. Я легко нашёл несколько сайтов, которые предлагали игру по почте, и начал играть. Дорога Сквозь Миры была одним из этих сайтов.

А вот почему я остался именно здесь? Мне понравилось именно то, что проект был совсем новым и неизвестным. Наверно на большом и проработанном проекте я бы почувствовал себя никому не нужным. А здесь я мог дать волю своей фантазии и энергии. Я погрузился в мир, начал описывать детали, придумывать истории... Почти сразу я перестал чувствовать себя просто гостем. Это место стал и моим миром, моим проектом. В этом, правда, и твоя заслуга. Тогда, в начале, ты дала мне волю. Ты прислушивалась к моим словам. Мне казалось, мы стали хорошей командой, и я чувствовал себя на своём месте. Все остальные проекты, на которых я начал играть в 2001-м, я довольно быстро покинул. Остался только ДСМ. И даже сейчас, через много лет, я вернулся сюда, хотя выбор онлайн-ролевых игр стал гораздо больше. Думаю, я ответил на вопрос? :)

Да, более чем ответил! Я рада, что ты вернулся к нам. Кстати говоря, по поводу твоих разработок. Многие игроки спрашивают у меня, почему у соседних миров именно такие имена? Так вот я наконец-то переадресовываю этот вопрос

тебе. Так почему именно Икстлан, Антавон и Понт?

Эх, придётся раскрыть свой маленький черный секрет. На том этапе, я позаимствовал некоторые имена и названия из мифов и легенд. Понт - греческое название. Аквалон предполагался как водный мир, потому содержит в названии латинское "аква". Черным секретом я называю это потому, что вообще-то я против использования имён и названий из других источников. Я никогда не использую имена из других игр или книг, но к мифам и легендам отношусь менее строго. Теперь я уже стараюсь избегать таких ссылок вообще. До сих пор грызёт совесть за "мершан". Мне нравилось это название, пока Лука не напомнил о похожем названии расы из компьютерной игры. К сожалению, иногда в сознании откладываются какие-то имена и названия, источники которых забываются, и тогда начинает казаться, что я придумываю их сам.

Ну, как говорится - букв довольно мало. Так что рано или поздно можно встретить схожее название даже, казалось бы, для какой-нибудь абракадабры.

Среди богов, которых ты придумал, фигурируют слова с латышского языка. Я так понимаю, что заимствование было сделано по той же самой причине тогда?

Вообще мне нравится, когда имена и названия это не просто сочетание букв, а содержат какой-то смысл и значение, даже если оно совсем не очевидно. Я иногда пользуюсь своим знанием малоизвестного и своеобразного латышского языка. Иногда для названий использую преобразованные латышские слова. Но точно также иногда беру другой язык, например, кельтский. Кстати, кельтский и уэльсский я решил использовать для Мин Каперена.

Раз ты сам вспомнил Мин Каперн. Можешь ли хотя бы мельком поделиться с читателями информацией об этом мире? Нет, это я не потому, что там играю, а потому что у меня спрашивали люди об этой твоей задумке.

Надо собраться, наконец, и заняться его систематическим описанием. Основные темы я уже упомянул в дневнике. Это своего рода пост апокалиптический мир. Только апокалипсис там не ядер-

ный, а магический. Это тёмный и суровый мир. И он гибнет. Люди, живущие там, чувствуют это, но не знают, как это остановить. Вообще, сложно описать не коротко, и при этом не потратить на это целый день :) Меня опасно провоцировать на фантазию :) если я начну фантазировать, будет уже сложно остановить. Например, там не будет эльфов, dwarфов и прочих хоббитов. Это только людской мир, но многие люди там подверглись пагубному воздействию магии и стали менее похожими на людей. Проще говоря, в игре по Мин Каперену, можно играть тифлингами, генази и тому подобными персонажами, только это не расы сами по себе, а как бы мутировавшие люди. Вообще влияние магии на Мин Каперен можно сравнить со стереотипным влиянием радиации в НФ. Она вызывает мутации, например.

Ну, это уже больше, чем знала даже я :) Следующий вопрос! Эльврины, тхатты, ассазы, скиминки - это исключительно твое детище. Какая из этих рас тебе нравится больше всего? А как же угасающие эльфы? :)

Угасающих придумывали всей толпой. Там и Джеф и Кнайт учувствовали. Так что они, скорее, коллективный плод. А я веду речь про тех, кто вышел из-под твоего пера от начала и до конца.

Я довольно ревностно отношусь ко всем своим детищам. Все они имеют свое место в мире, и каждая раса мне нравится по-своему. Изначальная идея угасающих была моей всё-таки.. но да, ты права. Конечный результат получился не таким, как я их представлял. Но это, пожалуй, неизбежно в коллективном творчестве. Ничего не делаешь, приходится мириться. Из остальных... Я сейчас играю Серафом, и мне нравится. Ассазы очень экзотичные, ни на кого не похожие. Постоянно чувствуешь себя чужим, даже в отряде, с которым играешь уже давно. Хотелось бы поиграть и другими уникальными для проекта расами. Пожалуй, именно в игре можно лучше всего почувствовать расу, и тогда становится легче её проработать ещё глубже.

Многие говорят, что ассазы похожи на дэв или на азари из популярной сейчас игрушки Mass Effect. Как думаешь, есть сходства?

Я перестал играть в компьютерные игры примерно в то же время, когда начали играть в настольные ролевые игры. Так что я совершенно не раз-

бираюсь в компьютерных играх, вышедших после 2000-го года. А на дэв.. ну, цветом кожи похожи. Когда я придумывал ассазов, дэвы в ДнД были другими. Это теперь в четвертой редакции они стали на удивление похожими на ассазов. Может авторы четвертой редакции подсмотрели их у нас? :)

Может быть :) Кстати, о схожести. А почему именно т'хатты? У многих игроков сразу на ум приходят хатты из Звездных войн. Это случайное совпадение или запланированное?

Совпадение. На самом деле, название расы придумал не я, а Руфо. Помнишь его? Он предложил расу умных, но неловких магов, и предложил назвать их т'хаттами. Я просто описал все остальные детали. Название "т'хатт" Руфо тогда объяснил так, что он шёл по улице и увидел у какой-то машины номерной знак с этими буквами, и ему показалось, что это похоже на название какой-то расы. Уж не знаю почему. Вот так вот иногда бывает. Кстати, ты помнишь, что к описанию ассазов подтолкнула меня ты сама? Ты однажды сказала, что мечтаешь о расе синекотких жрецов. И тогда я дал тебе ассазов :) Это было в то время, когда мы были молодыми и наивными, и рассуждали примерно так - вот есть эльфы с бонусом к ловкости, и есть dwarфы с бонусом выносливости, и есть орки с бонусом силы. Так почему бы не сделать расу с бонусом к интеллекту и мудрости? И так родились тхатты и ассазы.

Да, как происходил процесс появления ассазов я помню. Точно так, же как и эльврины получили свое отдельное имя. Сколько воды утекло. Ладно, давай немного отвлечемся. Хотелось бы немного узнать о тебе. Давай сделаем вид, что я ничего о тебе не знаю %) Расскажи, откуда ты родом, где проживаешь? Я знаю, что ты довольно много путешествовал. Какая страна тебе понравилась больше всего?

Знаешь, иногда меня спрашивают, мол, ты русский или не русский. И тогда я отвечаю - я полуэльф. Как полуэльфы я происхожу от двух очень разных народов, и не нахожу себе место ни в одном из них. Я родился в Ленинграде и прожил там первые три года. Потом мы жили в Латвии. Потом я жил в Петербурге ещё один год в 2002-м. С Питером у меня связано очень много приятных воспоминаний, и я испытываю ностальгию. Но я не уверен, что мог бы жить в России. В Латвии жизнь была совсем другой. Я привык считать её своим

домом. Но... не знаю, мне там не совсем уютно. Тесно что ли? В Латвии. Так что в итоге я решил переехать куда-то ещё. Англия казалась самым доступным вариантом, и так я оказался в Лондоне и живу здесь уже пять лет.

Тебе нравится сейчас, где ты живешь? Или если бы была возможность, переехал бы снова?

Да, переехал бы... Но сейчас у меня семья, и путешествовать стало гораздо сложнее.

О семье расскажешь? :)

Хм, какой личный вопрос :) Жену зовут Наташа. Она из Молдовы. Это длинная история. Малыша зовут Данилка. Он ровесник Серафа :) Почти. Сераф на месяц старше малыша. Человеку, у которого нет детей, наверно не понять, что это значит, быть родителем... Даже не знаю, как это описать. Просто я обожаю своего малыша. Маленький хоббитёнок. Так и представляется, как в своё время Толкин смотрел на своих детей и придумал хоббитов. Мне кажется, я тоже своему малышу что-нибудь такое придумаю.

Ну ладно не буду лезть в столь личное. Расскажи о своих увлечениях. Книги, игры, настолки, возможно спорт или что-нибудь еще? Ну и заодно кто ты у нас по профессии?

Говорят, клерик - самый нудный класс в ДнД. Я играю клериком на форуме и иногда думаю, интересно это совпадение или судьба? Ибо в жизни я работаю в самой нудной профессии - бухгалтером :) Не смотря на то, что я ни в одном доме не жил более трёх лет, я в сущности домосед. У Жюля Верна был такой персонаж - Паганель, который объездил весь свет не выходя из своего кабинета. Вот и я примерно так же. Люблю путешествовать, люблю быть героем, раскрывать тайны, спасать мир... но всё это происходит в моём воображении. В книгах, которые я читаю, в историях, которые я придумываю.

А как давно ты увлекаешься ролевыми играми в целом? Я слышала, что твоя любимая система сейчас это D&D4. Приоритеты не поменялись?

Ну, я бы не назвал D&D4 любимой системой. Вообще для меня в игре система не главное. Просто так сложилось с самого начала, что лучше всего я разбираюсь в D&D - начал знакомство с AD&D2, потом третья редакция, теперь четвёртая. И я бы не испытывал особого восторга по поводу чет-

вёртой редакции, если бы не было Чарбилдера (и DM's Tools и компендиума заодно). Просто это настолько более удобно, чем копаться в куче книг и пытаться как-то сопоставить разрозненные правила третьей редакции, что да, сейчас я предпочитаю четвёрку. Знакомство с ролевыми играми началось с компьютерных игр - Серия Ультивы (до Ultima8 включая Unerworld), Might&Magic4, потом Baldur's Gate, Fallout и т.д. Именно после Балдурс Гейта я начал искать материалы по Forgotten Realms, и нашёл первые книги по D&D. Оказалось, что ролевые игры предлагают гораздо больше, чем ограниченные компьютерные игры.

Как опытный ДМ, мог бы ты дать пару советов начинающим Мастерам? Чего стоит избегать в играх и на что необходимо делать внимание?

Да ладно, опытный. Ты опытная. А я так - любитель :) Нужно уважать игроков. Ролевая игра это в первую очередь способ провести время в хорошей компании. Конечно, на форуме этот социальный фактор несколько теряется, но всё же. Играйте с людьми, с которыми приятно общаться не только по игре. И нужно помнить, что игроки имеют не меньше прав чем ДМ. Им нужна свобода реализоваться. Вообще звучит банально :)

Ну и наконец-то... Спусти столько лет, готов ли ты открыть проекту свое настоящее имя? %) А то я уже замучалась так долго хранить этот секрет :D

Том и есть моё настоящее имя. Просто это сокращение, как Саша сокращение от Александра. Полное имя Тамаш. Это белорусский вариант имени Томас. В жизни меня всегда все называли Томом - и родные и друзья. Приятно иметь редкое имя.

Ну вот. Ты снял с моих плеч целую гору спустя почти десять лет :D Спасибо большое тебе за ответы. Может быть, ты хочешь что-то еще добавить или рассказать читателям?

Хм, какие-нибудь "последние слова приключенца"? Если честно, просто хочется сказать спасибо всем, кто играет или когда-либо играл в ДСМ. Для меня это почти как родной дом и мне приятно, когда люди его любят и уважают.

Интервью брала: Toshka

Уголок менестреля

Не плачь, любимая, когда я уйду,
Когда рыдает небо, сея дождь,
Когда ушедших суток не вернешь.
В ладонях, солнышко, твою любовь держу.

Не надо, милая, не плачь, ведь я с тобой,
Пусть даже конь меня уносит прочь,
Когда за мной смыкает крылья ночь -
Не бойся, ведь меня хранит твоя любовь.

Я должен. Уйду. И пусть неблизок путь,
Пусть ночь у нас опасностей полна.
Но я в тебе, ты больше не одна!
Не плачь, любовь моя, я знаю, я вернусь.

Автор: Drakoshka



Зверье мое "Мершаны"

Мохнатые уши. Длинный хвост. Глаза с вертикальными зрачками. Кто это? Кошки? Нет - Мершаны. Эта любопытная, озорная и миролюбивая раса очень редко встречается вдали от своей родины. А редкие их экземпляры, появляясь на глаза, сразу вызывают к себе всеобщее внимания. Ведь что может быть необычнее человека с кошачьими ушами и хвостом? Только сами Мершаны.

Можно встретить: во всех мирах

Характер

Любопытство – вот первая и основная черта в характере любого мершана, которую невозможно искоренить никакими способами. Желание все рассмотреть, потрогать, узнать, услышать нередко приводит мершанов в неловкие ситуации, ведь есть вещи, которые нельзя трогать, есть разговоры, которые нельзя подслушивать, но ушастого домира это чаще всего мало заботит. В прекрасной гармонии с любопытством у этого народа находится неискоренимые миролюбие и дружелюбность, присущая их роду с рождения и даже тяжелая жизнь, полная неудач и жестокости не может убить то, что заложено природой в мершанах. Что бы с ними не происходило по жизни, что бы им не пришлось пережить или стерпеть, сколько бы горьких слез не пролилось из прекрасных диковинных глаз, они всегда сохраняют в своем сердце доброту и желание жить дружно, порой даже расплачиваясь за это высокой ценою. Однако не стоит путать миролюбие с глупостью или легкомысленностью, хотя второе довольно часто идет рука об руку с любопытством, особенно у молодых мершанов, только-только покинувших родной дом.

Описание внешности

В большинстве своем мершаны похожи на людей – приблизительно того же роста и комплекции, разве что немного ниже (~155-165 см) и стройнее (~40-50 кг); приблизительно столько же живут на белом свете. Пожалуй, самым заметным отличием между мершанами и другими расами, похожими на людей, являются мохнатые кошачьи уши, чуть сдвинутые вверх, в сторону затылка; верти-



кальные зрачки, которые нередко отражают даже слабый источник света в ночи, точь-в-точь как кошачьи; когти на руках и ногах и длинный, гибкий хвост, покрытый шерстью. Чаще всего мех на ушах и хвосте мершанов короткий и идет тон в тон друг к другу, но при этом может разительно отличаться от цвета волос, хотя чаще всего и шерсть, и волосы имеют одинаковый цвет и оттенок. Нередки случаи, когда у представителей этого народа волосы и цвет шерсти имеют сразу несколько оттенков, например, белые и черные полосы или рыже-белый и тому подобные сочетания. Глаза мершанов внешне очень похожи на кошачьи, но, в отличие от своих дальних родственников, радужка может быть совершенно любого цвета. Нередко встречаются фиолетовые, лиловые, малахитовые, желтые, красные, оранжевые и даже золотистые радужки. Когти у мершанов расположены на пальцах рук и ног, и по своему

внешнему виду скорее больше похожи на очень острые, но прочные ногти. За пределами своего дома, многим мершанам приходится уделять немало времени своему маникюру и педикюру, чтобы носить хорошую обувь, и не пугать мирных жителей. Как и у людей, у мершанов присутствует волосяной покров на теле, однако на лице, подобно эльфам, он отсутствует, хотя иногда можно наблюдать легкий пушок у представителей мужской половины этого народа. В остальном же, многие мершаны могут прекрасно маскироваться под людей, если спрячут свои хвост и уши под накидки с широкими капюшонами, однако, как бы ни были похожи эти расы, во всем остальном, мершаны, как и угасающие эльфы, могут иметь детей исключительно от себе подобных. И именно эта особенность вкупе с необычайной доверчивостью, любопытством и миролюбием мершанов, делает из них идеальных рабов для утех.

Отношения с другими расами

Врожденные миролюбие, дружелюбность и любопытство позволяют мершанам очень легко и быстро сходить с представителями совершенно любых рас. Даже самые замкнутые домиры сдают свои позиции от обаятельной невинности мершанов, хотя, порой, это может и раздражать довольно сильно. Сталкиваясь с внешним миром, каждый мершан складывает свое представление о расе по первому встретившемуся ему представителю, однако стоит ему познакомиться с другим, как мнение тут же может измениться, зачастую - в лучшую сторону. К тем, кто покажется ушастому домиру грубым или опасным, он будет относиться с подозрением, предпочитая просто не иметь с ним дела. Крайне редко могут возникнуть всплески сильной неприязни, но практически никогда это не перерастает в ответную злобу или вражду даже на одного домира, не говоря уже о целом народе. Мершаны не способны долго сердиться и злиться. Они быстро прощают и всегда дают очередной шанс исправиться. Особо хитрые и изворотливые умы играют на этом очень умело, обводя вокруг пальца доверчивых мершанов снова и снова.

Мировоззрение

Практически все мершаны, по своей природе, хитры и добры. Они действуют по наитию, руководствуясь своими внутренними инстинктами, которые зиждутся на любопытстве, миролюбии

и дружелюбии. За всю историю существования Вселенной можно пересчитать по пальцам случаи, когда представитель этого народа, проживший очень сложную жизнь, полную унижений и жестокости, все же ломался, обозлившись на весь мир, но это лишь показатель того, что, несмотря на свою невинную открытость и доверчивость, практически все мершаны обладают очень крепкой силой воли, которая не может устоять лишь перед тем, что несет в себе нечто очаровательное и любопытное.

Места обитания

Впервые мершаны были обнаружены в Арвандоре, куда перебрались их предки. Спустя тысячелетия аниморфы быстро расплозились по другим планам и мирам, приживаясь в основном в обширных лесных массивах, вдали от цивилизации. Многие отпрыски образовывали целые государства, которые достигали неведомых высот в развитии науки, техники, магии и жречества, но большая часть мершанов все же предпочитает жить общинным строем и по сей день, пользуясь лишь тем, что дает природа, и практически не поддерживая связь с цивилизацией.

Аниморфы

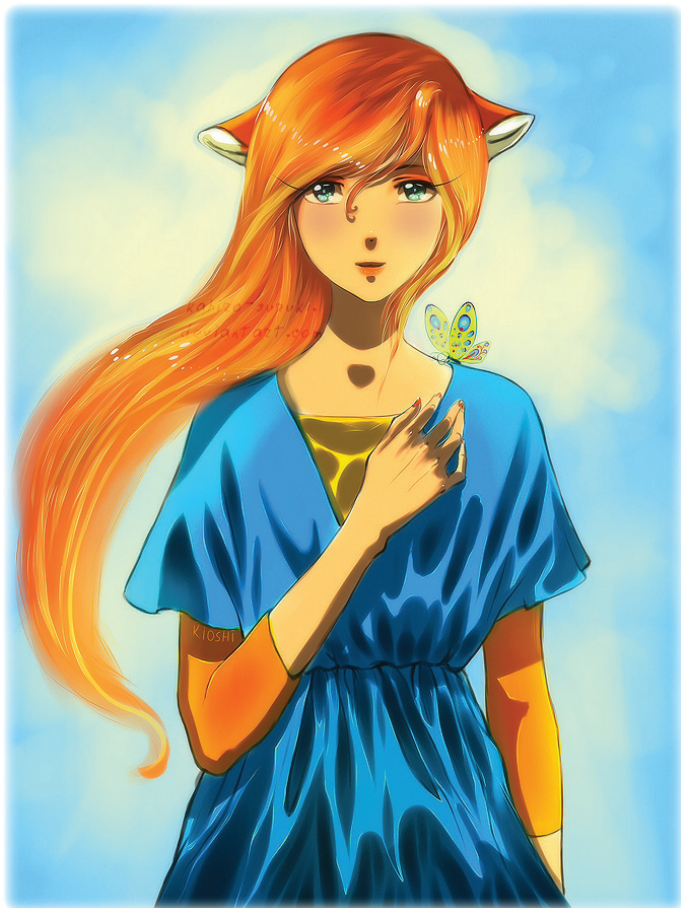
Прежде чем рассказывать о мершанах, необходимо упомянуть их предков - аниморфов, от которых, собственно, и произошел этот дивный народ и подобные ему. История аниморфов начинается в далеком прошлом на заре формирования Земли Зверей, куда однажды упал огромный метеорит, превратив приличный кусок первого слоя в выжженную землю. Сейчас там уже давно буйствует зелень, но многие миллионы лет эти края были пустынными на сотни тысяч километров. Однако вокруг этой выжженной местности среди животных начали происходить однотипные мутации, которые за безумно короткие сроки (3-4 поколения) привели к быстрой эволюции животных от хищника к человекоподобному домиру, сохранившему от прежней своей формы лишь мелкие рудименты - такие как уши, хвост, строение глаза, когти, реже шерсть и острое чутье на запахи. В остальном же, их внешний вид практически полностью соответствовал виду человека. При этом интеллект нового вида развивался с той же скоростью, что и его внешние признаки, и к тому моменту, когда аниморфы утвердились окончательно как раса, их разум ничуть не уступал разуму со-

временного человека, а, может быть, даже в чем-то и превосходил его. К тому же, аниморфы сохранили тесную связь с Природой из которой вышли совсем недавно.

Несмотря на то, что аниморфы произошли от хищных животных, метаморфозы, произошедшие с ними, сделали из них довольно миролюбивую расу, которая с легкостью нашла себе нишу среди других этнических групп. Таким переменам способствовало так же и то, что новая раса, в отличие от своих предков, была всеядна. Добывать пищу стало проще простого, и постепенно аниморфы стали объединяться в большие группы. Сначала они группировались согласно животным от которых произошли, но позже слились в один общий народ. Благодаря столь резвому старту, аниморфы продолжали развиваться дальше, не закликаясь на чем-то одном: магия, псионика, наука... При этом они учились подстраиваться под окружающий мир, не пытаясь его прогнуть под себя. И именно благодаря такому взгляду, вскоре была открыта врожденная регрессивная трансформация, которая позволяла аниморфу по желанию принимать форму своего дальнего предка-животного. А благодаря усилению этой способности при помощи магии или псионики, некоторые аниморфы даже расширяли спектр доступных им форм прак-

тически до бесконечности.

Сколь силен был восход аниморфов, столь и катастрофичен был их закат. Время шло. Аниморфы заняли немалую часть земель первого слоя Земли Зверей, которые, как они считали, по праву принадлежали им. Однако, неожиданно среди этой удивительной расы начали рождаться дети, у которых полностью отсутствовала связь с природой. По началу, их было немного, но с каждым годом процент от общего числа новорожденных становился все выше и выше. Аниморфы не знали, что им предпринять, и, в конце концов, просто смирились с этой мыслью. Однако новые поколения оказались не только отрезанными от Матери Природы, но и оказались куда более агрессивными, чем их родители, и спустя еще несколько столетий в Доме аниморфов случился раскол, в результате которого образовалось два государства. Дети пытались обойти отцов во всем и вели очень жесткую политику истощения ресурсов слоя, в то время как отцы спокойно взирали на это, не видя причин по которым стоило бы мешать более развитому поколению строить свое будущее. Возможно, именно это и привело к катастрофе. Разбалованные «дети» привыкли, что всегда могут получить все, что им нужно, а когда однажды они получили отказ, казалось бы, ничего не меняющий в их положении, по отношению пробежалась искра, достаточная для того, чтобы поджечь весь тот порох, на котором сидели сейчас аниморфы. Когда ребенку не дали конфету, он тут же решил огрызнуться, и в ход пошли все самые продвинутые достижения для полного уничтожения своих предков, которые для новоиспеченных аниморфов, насчитывающих всего два-три десятка поколений, казались опухолью, необходимой к удалению. Но и родители не собирались просто так сдаваться. Если на аниморфа нападают, он не будет спокойно стоять и смотреть – он будет защищаться, и пока одни готовили тайный вирус для уничтожения, вторые придумывали способ для подавления агрессии. И никто не знал, к чему приведет результат, когда в воздух Земли Зверей было выброшено огромное количество вируса сразу с обеих сторон... Смешение биологического оружия двух типов дало кошмарные плоды. За считанные часы вирус, мутировав, выкосил практически всех аниморфов. Пережить ужасающие последствия удалось лишь тысячам из миллиардов – тем, кто оказался вблизи от Дороги и попал на нее до того, как процессы в организме стали необратимыми.



Оставшиеся в живых аниморфы вынуждены были покинуть Земли Зверей. Они длительное время шли по Дороге, пока не добрались до Арбореа, где попросили помощи у королевы Арвандора, прекрасной Тариноссе. Эладрины и эльфы всех возрастов и наследий долго прорабатывали план спасения оставшихся аниморфов, и спустя длительное решение было найдено.

В сердце Арвандора, среди вечных дубов, там, где за природой следит Дитя Леса, разлилось огромное голубое озеро. Прекрасная водная гладь иногда серебрится от легких потоков воздуха, проскальзывающего с одного берега на другой. Здесь по воле Тариноссе была воздвигнута Лечебница для аниморфов, которая впоследствии стала их новым Домом.

Лечебница

Суть лечебницы изначально была очень простой. Выжившие аниморфы были расселены по домам вокруг озера, которое окружало прибрежную территорию некоей магической аурой, что со временем полностью уничтожила вирус внутри организма аниморфов. Однако на это ушло несколько столетий, и аниморфы окончательно укрепились на выделенных им землях Арвандора. Со временем сама лечебница, территория вокруг озера, стала чем-то вроде «Дома Отдыха», куда аниморфы отправлялись отдохнуть или излечиться от разных болезней. Нередко их посещали и представители других рас, но в основном аниморфов старались не беспокоить. И все бы хорошо, но как были осведомлены изначально аниморфы, исцеление требовало жертв. Единственным побочным эффектом лечебницы было то, что эта раса сначала временно, а потом и окончательно потеряла возможность трансформироваться. Она перешла в латентное состояние, и развить обратно способность стало практически нереально. Надо сказать, что такие изменения аниморфы перенесли с большим трудом, хотя и были к ним готовы. Когда от вируса не остались и следа, многие молодые миры покинули родной дом, влекомые любопытством и жадью познания мира. Связь с Природой манила их туда, где было множество лесов, но она оказалась уже не столь прочной, как у их предков, однако ни капли агрессии в новых аниморфах не было, и это радовало стариков. Постепенно ушастый народ разбрелся по разным мирам, но их до-

мом навеки теперь стал Арвандор. Старый дом ныне был для аниморфов под запретом, потому как пропитанный вредными вирусами воздух приводил к быстрой кончине любого представителя этого народа. Благодаря лишь магическим устройствам, они смогли вынести часть своих творений и перевезти в новый Дом, но до сих пор где-то в глубине Земли Зверей на первом слое лежат древние останки двух огромных государств. Прошли миллионы лет, и они давно ушли под землю, но еще встречаются места, где через самые верхушки башен, расположенных всего лишь в паре метров от земли, можно попасть в древнейшие здания умершей цивилизации...

Мершаны и Аниморфы

Так кто же такие мершаны? Мершаны – это новое поколение аниморфов, произошедших от кошачьего вида: кошки, пантеры, тигры, леопарды и т.п. Среди выживших аниморфов их было больше всего и поэтому их можно встретить куда чаще, чем других представителей этого удивительного народа. Видимо по этой же причине слово аниморфы практически изжило себя и новое поколение все чаще и чаще зовут мершанами, не задумываясь о том, что в первую очередь это название ранее относилось только лишь к представителям аниморфов, произошедших от кошачьего вида.

Религия

Доподлинно неизвестно кому изначально поклонялись предки мершан. Но сейчас, у себя на родине мершаны и другие представители расы аниморфов, поклоняются Дитя Леса. Тем не менее, среди мершанов довольно мало друидов. Суть заключается в том, что влияние озера столь велико, что ни один аниморф не может перекидываться в животное в своем Доме. Помимо Дитя Леса, мершаны почитают Эллану и отдают дань уважения всем миротворческим и добрым богам, а так же тем, кто связан с природой так или иначе.

Мершаны очень легко перенимают религию и с интересом слушают рассказы про других богов. Они умеют верить во все сразу, даже если это может противоречить друг другу, но их сердце навеки принадлежит Дитя Леса, даже если они никогда не бывали в Арварндоре...

Язык

Любой мало-мальски толковый лингвист или знаток языков, послушав разговор двух мершанов между собой, с уверенностью скажет, что их язык имеет отношение к языку драконов. И окажется совершенно прав. Судя по всему, нынешний язык мершанов берёт свои истоки именно от драконьего языка. Однако с тех пор прошло немало лет, и потому этот язык со временем сильно поменялся. Даже более того – говорящие на драконьем языке и на языке мершанов, скорее всего не только не поймут друг друга, но и совсем запутаются. Ведь в языке ушастого народа, часть слов исказилась, поменяв произношение, еще часть, сохранившись, как и в оригинале, поменяла смысл, а некоторые слова были вообще неизвестно откуда взяты. Но более того, в отличие от драконьего языка, где всё ясно и понятно, в языке мершанов многие слова имеют множественный смысл, и какой на данный момент из них правильный, приходится выбирать исходя из контекста разговора, жестов говорящего, а то и выражения и тона, с которыми всё это говорится. Так что это ещё вопрос, может помочь знание драконьего языка в освоении языка мершанов, или только будет мешать.

Приключенцы

Мершаны очень сильно любят путешествовать и изучать новые миры и страны. Однако их характер часто играет с ними злую шутку, и девять из десяти мершан рано или поздно попадают в рабство, если не погибают по воле случая. И, что самое печальное, даже если они смогут устроить побег, они все равно вскоре окажутся в руках другого работоторговца. Найти свободных мершанов можно разве что в мирах, где Добро возведено в Абсолют, или в их Доме.

Мершаны на Мин Акроне

История мершанов на Мин Акроне начинается еще во времена Забытой Эпохи, приблизительно пять миллионов лет тому назад. Прибывшая группа аниморфов расположилась в огромном лесном массиве и отстроила для себя небольшую Лечебницу, под присмотром эладринов. Однако, когда наступил Закат эпохи и Мин Акрон был полностью уничтожен, мершаны вынуждены были ради своего спасения запечатать себя в магические капсулы, которые были погружены на дно озера, что

вскоре покрылось толстой пленкой льда. Это помогло пережить им около пяти миллионов лет, правда, повезло далеко не всем. Резкие колебания в техногенном и магических полях сделали свое дело и большая часть капсул была повреждена.

Когда же Мин Акрон вновь стал пригоден для жизни и на него пришли первые переселенцы, в жизни мершанов появился еще один золотой дракон. Он обнаружил озеро и помог выбраться мершанам из их капсул. Его сильно удивило как их язык похож на его и когда дракон узнал об аниморфах, он с радостью согласился помочь мершанам. Благодаря дракону ушастый народ смог восстановить территорию вокруг озера и малую толику своих знаний. Были утеряны все технологии, многие магические устройства сохранились лишь в теории. Не было ни инструментов, ни материала для реализации. Спустя пять миллионов лет катастрофа, постигшая Мин Акрон, аукнулась мершанам с огромной силой. Из цивилизованной ко-



лонии они превратились в маленькое поселение, которое с каждым поколением все больше и больше забывало свое происхождение и деградировало. Свою лепту внесла и Трехлетняя ночь. Озеро смогло защитить мершан от гибели, но нанесла колоссальный вред их знаниям. И в результате мершаны окончательно скатились к общинному строю, хотя такая жизнь в гармонии с природой, вдали от цивилизации их более чем устраивала.

Историческая родина мершанов на Мин Акроне – Восточные джунгли Аталаса, а точнее, приблизительно в двух тысячах километров от береговой линии, недалеко от Охранных гор. Практически все мершаны покидают свою родину как товар, похищенный работоторговцами, и лишь малой толике из них удастся бежать или быть спасенными официальными властями, так как рабство в большинстве цивилизованных стран Мин Акрона запрещено. Оказавшись на свободе, такие мершаны редко когда возвращаются обратно домой. Любопытство ведет их дальше, правда, опять же, в большинстве случаев они вновь и вновь попадают в рабство из-за своей наивности и незнания мира.

Поговаривают, что впервые мершана увидел какой-то работоторговец в своих снах. Загоревшись идеей отыскать столь дивное диво, он принялся выискивать о них информацию. Отправившись к одному именитому магу, работоторговец узнал не только то, что такие создания действительно существуют и называются они мершаны, но и то, что они существуют на Мин Акроне. Но одно дело узнать и совсем другое пойти и взять. Работоторговцу понадобились долгие десять лет для того, чтобы осуществить свою мечту. И вот, когда он привез свой первый товар – десять красивых мершанок и еще пять крепких мершанов, он понял, что полностью провалился. Буквально за гроши работоторговец перепродал мершанов своему поделнику, а тот, вместо того, чтобы продать рабов за копейки решил для начала обучить их нормально общаться и вести себя. Именно тогда он выяснил, что у мершанов не может быть детей с другими расами и это стало ключевой фразой во время торгов. Нарядив мершанов в вызывающие шелковистые одежды и обильно украсив их полудрагоценными самоцветами, работоторговец за какой-то час распродал весь свой товар и сколотил бешеное состояние, благодаря которому тут же снарядил очередную экспедицию в Восточный лес. Спустя некоторое время рабы-мершаны стали самым цен-

ным товаром на работоторговом рынке и остаются таковыми и по сей день. Цена на угасающих эльфов резко упала. По сравнению с ними мершаны способны вынести любые надругательства, стоически все перенося и рано или поздно прощая буквально за пару дней доброты и ласки.

Как уже говорилось ранее, свободных мершанов на Мин Акроне очень и очень мало. Еще реже можно встретить представителя этого народа, который был рожден за пределами своего Дома. Такое иногда случается, когда работоторговцы увозят беременную мершанку. Но обычно такие дети долго не живут, поскольку «хозяева» редко беспокоятся об их состоянии и не могут, или не хотят, предоставить необходимые условия.

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

+2 Ловкость, - 2 Телосложение.

Размер средний (М).

Базовая скорость – 30 футов.

Кошачье зрение: Пожалуй, никого не удивит, что у мершанов, как и у их меньших братьев и сестёр, есть кошачье зрение. Благодаря ему, мершаны способны видеть при минимальном освещении так же хорошо как и днём. Иными словами, при свете звёзд они видят вдвое дальше и лучше людей, и при этом способны различать цвета.

Когти: 1d4 колющего урона. Благодаря ещё одному атрибуту кошек, мершаны постоянно имеют при себе своё оружие, которым при случае могут очень неплохо воспользоваться. Если удар наносится одновременно обеими руками, используются правила как для атаки множественным оружием. Мершан-монах, применяя когти, способен наносить только 1d4 урона, и не больше, однако мершанов-манахов практически не существует, так как мершанам от рождения несвойственно законное мировоззрение и рано или поздно мершан не сможет сдерживаться и развиваться по этой линии.

Расовый Штраф – 2 к спасброскам против заклинаний и эффектов школы Чар. Кто-то считает это наивностью, кто-то глупостью, но сами мершаны не видят в своём любопытстве ничего необычного. Даже, несмотря на то, что его можно назвать чрезмерным.

Расовый Бонус + 2 к проверкам Тонкого Слуха, Поиску и Обнаружению. Чувства мершанов необычайно развиты и острые.



Расовый Бонус + 4 к проверкам Баланса и Акробатики. Мершаны обладают поразительной гибкостью и чувством равновесия.

Расовый Бонус Удачи +1 ко всем спасброскам. Как известно, у кошек есть «Девять Жизней» и мершаны, в этом, мало в чём отличаются от своих меньших, дальних родственников.

Предпочтительный Класс: Плут. Класс Мершана-Плута не учитывается при расчётах получения Очков Опыта у мультиклассовых персонажей.

Расовые характеристики (для системы D&D 4 Edition, приведено на официально языке системы для удобства)

Ability scores: +2 Dexterity, +2 Wisdom

Size: Medium

Speed: 6 squares

Vision: Low-light

Languages: Язык мершан, ещё один язык на выбор

Skill Bonuses: +2 Acrobatics, +2 Perception

Claws: You have claws which you can use in combat.

Treat it as a weapon with an off-hand property from

the unarmed weapon group having a +2 proficiency bonus and dealing 1d4 damage.

Quick feet («Легкая поступь»): You have the Quick Feet power.

Leaf on the Wind («Лист на ветру»): You have the Leaf on the Wind power.

Quick feet

Like a cat you always land on your feet.

At-will, Immediate reaction, Personal

Trigger: You are hit by an attack that knocks you prone.

Effect: You are not knocked prone.

Special: You can use this power when you fall. You are not prone after the fall.

Leaf on the Wind

Like a leaf on the wind you take advantage of the force that moves you.

Encounter, Immediate reaction, Personal

Trigger: You are being pushed, pulled or slid.

Effect: You shift 1 square.

А знаете ли вы, что....

... на планете Понт Дорога проходит через радиактивную пустыню?

... на планете Аквалон наблюдается уникальное явление - прохождение Дороги под водами Светлого моря?

... на Касуге есть остров, где вампиры вполне официально “живут” и имеют стадо из домиров?

... мершаны на самом деле зовутся аниморфами, но из-за практически полного уничтожения этой расы, их вскоре стали называть по народности, которая произошла от кошачьего вида, так как их выжило больше всего?

... драккоры, несмотря на ужасающую внешность, вполне миролюбивые существа, особенно - если дать им в руки кайло (aka war pick)?

... тифлинги заслужили свою скверную репутацию на Мин Акроне не столько из-за своих дальних предков, сколько из-за страны (Касуги), в которой они проживают в большом числе.

... Мир Снов есть на самом деле “отражением” Истинной реальности через призму нашего сознания?

... Тень на самом деле имеет цвета, но увидеть их может далеко не каждый?

... сиан домира, рожденного на Большом плане, рвется не сразу и именно поэтому возникают призраки?

... реки Клотис и Эфел есть первые прототипы Дороги?

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: Drakoshka, Toshka, Мэтрим, Мага, Фородриль, Leeder, TomMC и Сиргит

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/>