

## Mirktor - Источник магии

**DnD 3.5 => Тучи сгущаются => Тема начата: Velve от 15 Декабря 2010, 09:35:26**

---

Название: **Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **15 Декабря 2010, 09:35:26**

---

Оставив Кэя, группа поехала дальше к руинам. Никто не жалел о принятом решении... но даже спустя несколько часов, Меркатор все еще ощущал ненавидящий взгляд барда, словно сверливший ему спину.

Благодаря заклинаниям Айлир, Меркатора и Пафнутия, путешествие проходило с относительным комфортом. Шарассил очередной раз восхитилась таким полезным умениям магов, и даже спросила, нельзя ли ее научить таким полезным заклинаниям.

Шарассил посмотрела маршрут, проложенный Серым Псом по карте и сказала, что они совершили ту же ошибку их группой. Гном неверно представил себе местоположение руин. Они ближе, чем он предполагал, и немного западнее. Шарассил отметила на карте, где примерно, а Пес проложил новый маршрут. Выходило, что до руин и правда можно добраться к ночи... Вдобавок, Серый Пес сказал, что новое местоположение рядом с Местом Миражей (так знающими местными называется небольшой район пустыни, где особенно часто встречались миражи. Шарассил об этом не слышала)

(я так понимаю - в процессе путешествия к Шарассил возникли вопросы. Время действия - спустя два часа после того, как оставили Кэя. Место действия - Пустыня)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **15 Декабря 2010, 11:29:18**

---

По пути Меркатор высказался в том смысле, что можно обучиться заклинаниям, но на это нужно потратить много времени и усилий (нрпг если Шарассил захочет потратить следующий левел на аркан кастера, можно обучить :)))

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **15 Декабря 2010, 11:42:56**

---

А Конар высказывался, что может обучить девушку хорошо махать мечом, или впадать в ярость..

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **15 Декабря 2010, 11:59:23**

---

- Шарассил в ярости - засмеялся Меркатор - это что-то. Причем, она сама почти-что научилась впадать в ярость, помнишь тот момент, когда она прожигала Кэя взглядом? Хеее... Кстати, у нас осталось незаконченное дело. Может остановимся, и Айлир скажет заклинание?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **15 Декабря 2010, 12:19:59**

---

- PRRPP, - засмеялся Конар

- И кстати да, недомолвки нам не нужны...

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **15 Декабря 2010, 14:00:00**

---

Пафнутий поначалу с любопытством крутил головой, разглядывая непривычный для себя ландшафт, но довольно скоро однообразие песчаных дюн приелось. Можно было бы поискать интересное при помощи магии, но увы - заклинания подобного толка были первого круга, а почти весь первый круг старик потратил на защиту от элементов. Поэтому услышав, что до руин относительно недалеко, друид даже обрадовался.

- Было бы любопытно взглянуть на эти миражи, - мечтательно сказал дед. - Ну, это если время и желание будет.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **15 Декабря 2010, 16:51:27**

---

-Поверь, старик, уж лучше тебе их не видеть вовсе. Миражи опасны.- Коротко прокомментировал пёс, ухмыльнувшись.

-Ну и если Шарасилл действительно будет не против, то зона правды совсем не повредит. Однако, я бы предложил седлать это вечером, когда мы остановимся для отдыха.-

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **15 Декабря 2010, 17:13:37**

- А почему бы не притормозить для отдыха \*сейчас\* - удивился Меркатор - ты же сам ратовал за то, что Шарассил-де что-то не договаривает. Вот выясним, так ли это, пойдем, кто прав, кто не прав, и уже двинемся дальше. Надеюсь - без недомолвок - он перевел взгляд с Адилья на Шарассил и обратно

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **15 Декабря 2010, 17:32:25**

-Ну давайте сейчас.- Коротко произнес пёс, кивнув головою. Похоже, его устраивал любой вариант.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **15 Декабря 2010, 19:38:23**

- Спрашивайте, - устало произнесла Шарассил, - Мне скрывать нечего.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **15 Декабря 2010, 22:37:55**

- Адиль, тебе показалось, что она не договаривает, поэтому для начала формулируй вопросы ты. Я, если что, подключусь.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **15 Декабря 2010, 22:39:11**

Пёс кивнул головою, и стал ожидать зону правды, попутно продумывая формулировку вопросов.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **15 Декабря 2010, 23:14:40**

- Тогда спешиваемся, встаем в круг, берем друг друга за руки, закрываем глаза и хором произносим "клянусь говорить правду, только правду и ничего, кроме правды". - Айлир спешила и встала, придерживая лошадь за узду.

- Можно и без балагана, но кто хочет оказаться в зоне действия, подходите ближе. Все готовы?

(как скажут, что готовы, Айлир читает "Зону правды". Не знаю, как остальные, но Шарассил точно в зоне действия, она на лошади Айлир сидит)

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **15 Декабря 2010, 23:20:48**

Меркатор пожал плечами и подошел. Почему нет?

- Адиль, подходи тоже, устроим игру в честные ответы - усмехнулся он

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **15 Декабря 2010, 23:23:22**

-О да. Я даже знаю - сейчас ты спросишь "а ты часом не аццкий демон бездны?"- Сказал Адиль, посмеиваясь, и двигаясь к месту где совсем скоро должно было начаться интересное действие.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **15 Декабря 2010, 23:25:07**

-Это спрошу я - усмехнулся Конар и пошел с остальными

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **15 Декабря 2010, 23:40:50**

Пафнутий решил не отставать от остальных и тоже подошел к Айлир.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **15 Декабря 2010, 23:52:39**

- Не увлекайтесь, времени минуты четыре всего. Читать?

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **15 Декабря 2010, 23:58:23**

читай! \*голос Мастера\*

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Айлир** от **16 Декабря 2010, 00:01:17**

---

Читает "зону правды".

\*удивленно\* Вы тоже слышите эти голоса в голове?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **16 Декабря 2010, 00:02:17**

---

еще иногда в аське)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **отец Пафнутий** от **16 Декабря 2010, 17:42:07**

---

Когда Айлир дочитала заклинание, возникла некоторая пауза. Словно партия не могла решиться, кто и что будет спрашивать. Друид, который примерно представлял, как работает это заклинание, решил начать первым.

- Кхгм, Шарассил... Ты умолчала о чем-нибудь из того, что говорил тебе Кэй? И если да, то о чем?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Микки Маус** от **16 Декабря 2010, 17:50:21**

---

- Кэй попросил, после того, как я окажусь в Калимшане, найти его подельников, и передать им сообщение: "Музыкант жив, и жаждет вернуть долг". Он просил об этом вам не говорить, но теперь я ничего ему не должна, - девушка поморщилась, вспоминая последнюю сцену с бардом, - Подельников звали Джамал Хомени, его еще зовут "Волчок", Захир "Длинный" и Ихаб Рафиз по прозвищу "Саббалад". Сказал, что они часто бывают в трактире "У минарета". Это всё.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **16 Декабря 2010, 17:56:45**

---

-Ты рассказала нам всё о том, что произошло в руинах?- Спросил пёс, продолжая следить за поведением девушек. Он уже работал с зоной правды, и знал, что частенько находятся ловчаки её обходящие.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **16 Декабря 2010, 17:58:19**

---

- Хм, а это интересно - сказал Меркатор - интересно, они заплатят за информацию? Впрочем... это, небось, какая-нибудь бандота. Неохота лишиться головы из-за такой фигни

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **отец Пафнутий** от **16 Декабря 2010, 18:03:45**

---

- Судя по поведению Кэя, это очень важная информация, - сарказм в голосе старика был очевиден. - У нас в деревне маленькие девочки так играют. Спрячут какую-нибудь там бусину или пару цветочков, а затем ходят с таинственным и многозначительным видом. Называется "секретик".

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **16 Декабря 2010, 18:07:38**

---

- Скорее всего такие же гопники, с которыми он на ножах - задумчиво кивнул маг

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Микки Маус** от **16 Декабря 2010, 19:02:33**

---

- Да, я рассказала всё, - Шарассил перевела взгляд на Серого Пса.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **16 Декабря 2010, 19:04:31**

---

-Всё что ты рассказала о произошедшем с тобой и твоими товарищами - правда?- Продолжил Пёс.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Микки Маус** от **16 Декабря 2010, 19:05:56**

---

- Да.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **17 Декабря 2010, 10:50:55**

---

- Ну, вроде и разобрались. Двинемся дальше, или есть еще вопросы?

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **17 Декабря 2010, 11:34:02**

---

- Адиль, а почему ты предлагал кровью расписаться? - не удержался Меркатор

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **17 Декабря 2010, 13:30:39**

---

-Так делал еще мой пра-пра-пра-пра-прадед, когда заключал контракты. Это своеобразная клятва, затрагивающая весь род, а не одного человека.- Неспешно и размеренно отвечал пёс.

Ухмыльнувшись, он сплюнул себе под ноги, и, почесав коленку, продолжил.

-Но, кажется, такая традиция устарела... хех. Нынче люди боятся давать подобные обещания. Ну а вопросов к девушке у меня более нет, у меня были сомнения по поводу истинности её слов о произошедшем в руинах, но теперь... Кажется моя хватка постепенно слабеет.- Закончил Адиль, и, взобравшись на свою лошадь, произнес.

-Если вопросов ко мне более нет, я продолжу вести вас к руинам?-

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **17 Декабря 2010, 13:35:48**

---

- Лично у меня вопросов нет. - кивнул Меркатор, взбираясь в седло

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **17 Декабря 2010, 13:46:19**

---

- Ты точно не пытаешься завести нас в ловушку? - как бы между прочим поинтересовался Конар у Шарасил.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **17 Декабря 2010, 13:49:18**

---

Пафнутий между тем залез в седло и приготовился ехать дальше.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **17 Декабря 2010, 14:08:35**

---

- Точно, - вздохнув ответила Шарассил.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **17 Декабря 2010, 16:48:20**

---

- Придется значить бить чудищ - огорченно ответил Конар.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **17 Декабря 2010, 17:40:49**

---

Ведя такие разговоры, группа тронулась дальше. За день особых происшествий не было, кроме того, что Айлир чуть было не вцепилась Конару по физиономии за то, что тот ей под нос сунул скорпиончика ("Айлир, у меня было тебя подарок"). Когда до заката осталось не более двух часов, Шарасил сказала, что до руин ехать еще около 10 миль...(4-5 часов пути).

Все за день пути по пустыни жутко умотались. Лошади тоже уже уставшие (на всех членах партии висит "Усталость").

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **17 Декабря 2010, 17:45:54**

---

-Нужно устроить привал и переждать ночь где-то здесь.- Сказал проводник, выслушав Шарасилл. Спешившись, он окинул группу взглядом, и продолжил.

-Таки нам очень повезло что мы нашли Шарасилл. Несмотря на сроки контракта, не хотел бы я таскаться по этой пустыне пару-тройку лишних дней.-

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **17 Декабря 2010, 17:46:33**

---

- Десять миль... если бы не эта долбаная пустыня, я бы сказал, что осталось совсем немного - мрачно сказал волшебник - а тут... Вношу предложение, заночевать, и обследовать руины днем, свежими и

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **17 Декабря 2010, 17:56:10**

---

- \*Тихо и Меркатору\* Не понимаю я этих девушек, я ей такого миленького скорпиончика, а меня чуть пощечиной не наградили.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **17 Декабря 2010, 18:00:01**

---

- Надо было повязать бантиком - серьезно сказал волшебник - они же любят все миленькое!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **отец Пафнутий** от **17 Декабря 2010, 18:00:38**

---

- Давайте и в самом деле отдохнем, - согласился с магом Пафнутий. - Спешить некуда, да и потом: эта зверюга, что живет в руинах, может охотиться по ночам, так что разбивать лагерь лучше поодаль.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **17 Декабря 2010, 18:01:27**

---

- Правильно! И почему я не такой умный как ты! - уважительно ответил варвар.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Микки Маус** от **17 Декабря 2010, 18:10:41**

---

Шарассил согласно кивнула Меркатору в ответ на его предложение о ночлеге, а затем спросила:  
- Господин Меркатор, вы не научите меня несколькими простым магическим приёмам?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **17 Декабря 2010, 18:27:12**

---

Меркатор задумчиво посмотрел на девушку, и вяло произнес:  
- В принципе, могу. Другое дело, что я сейчас немного устал.. думаю, как и все здесь. Так что расскажу перед сном кое-какие основы. Все равно, тут нужно время, чтобы схватить все нюансы, нахрапом не выйдет

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Айлир** от **17 Декабря 2010, 19:00:26**

---

Айлир спешила и стала разминаться. После дня в седле затекло все тело. Предстояло еще расседлать лошадь, накормить и поест самой.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Микки Маус** от **17 Декабря 2010, 19:52:32**

---

Кивнув магу, Шарассил помогла Айлир раседлать лошадь, а затем съела одну волшебную ягоду из тех, которые дал ей Пафнутий.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **отец Пафнутий** от **17 Декабря 2010, 22:07:22**

---

Старик распряг Вильфа и достал из рюкзака поилку. Создал туда воду (-1 create water), он сперва напоил волка, а затем отнес самодельное корытце к лошадям. Перекусил ягодой и блаженно развалился на спальнике, прикрыв лицо шляпой.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **17 Декабря 2010, 22:46:31**

---

Первым делом Меркатор занялся лошадью и, убедившись, что все в порядке, расстелил спальник и достав паек начал питаться. Разводить костер он, как всегда, предоставил другим.

Пожинав, он обратился к Шарассил  
- Расскажи, что ты уже знаешь о магии? Предполагаю, что ты уже имеешь о ней представление получше чем "эти волшебники делают бабах когда машут руками" - в противном случае наше обучение может затянуться...

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Микки Маус** от **17 Декабря 2010, 23:12:46**

---

- Мои знания... невелики, - запнулась Шарассил и удрученно склонила голову, - Чтобы колдовать, нужно сперва подготовить заклинание из книжки, а махание руками лишь выпускает его на волю. А вот что до подробностей... - девушка развела руками и с надеждой посмотрела на мага

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **17 Декабря 2010, 23:15:41**

---

- Ну, это уже что-то - ухмыльнулся Меркатор. Он начал чувствовать себя важным - ему так давно... да, считай, никогда! не приходилось никого обучать, и он начинал чувствовать, что ему этот процесс нравится.

- Итак, начнем с простого...

В общем, даю первый урок

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **18 Декабря 2010, 00:19:02**

---

Убедившись, что с Шогис все в порядке, Конар пошел перекусить сухим пайком и после этого, одев теплую одежду, улегся смотреть на звезды.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **18 Декабря 2010, 00:23:48**

---

Отвлекаясь на мгновение от занятий, Меркатор предложил дежурить по старой схеме, только на смену выбывшему Кэю пришла Шарассил, и на этот раз поставить Адила с Конаром, а он тогда на время дежурства сможет без помех дорассказывать все что нужно Шарассил.

почему-то мне кажется, возражений не будет ;D

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **18 Декабря 2010, 01:04:51**

---

Айлир расстелила спальник, проверила лошадь и отошла от основной группы для молитвы. Спавшая жара обнажила величественный купол неба над бесконечными барханами. Отвратительное до очарования место пустыня. Навевает глупые и крамольные мысли, о скитающихся в бесконечных песках душах.

(возвращаем первоначальный набор заклинаний)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **18 Декабря 2010, 03:00:54**

---

Поспав пару часов до заката, Пафнутий проснулся и полез в рюкзак за едой. Ягоды он решил отложить на завтрак (но если кто из партии хочет, то всегда пожалуйста :) Их еще 15 штук осталось). Нарезал волку пару фунтов сушеного мяса, смастерил себе несколько гигантских бутербродов и достал початый кувшин с вином. Отсутствием аппетита старик явно не страдал.

От души перекусив, он уселся на спальник и стал медитировать.

-3 фунта мяса, -0.5 буханки хлеба. Заклинания те же, только вместо magic fang запоминаю detect snares and pits.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **18 Декабря 2010, 18:07:23**

---

(Если планов больше ни у кого на вечер нет, то все выспались, в ночь никаких происшествий не было. Шарассил, на взгляд Меркатора, усвоила первый урок магии. Наступает утро).

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **18 Декабря 2010, 18:56:37**

---

Как всегда первым( из тех кто спал) проснулся Конар. Обильно приняв внутрь себя завтрак и переодевшись воин был готов отправляться.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **18 Декабря 2010, 19:06:40**

---

Пафнутий, чья вахта была с утра, уже бодрствовал. Старик перекусил ягодой, еще одну ягоду вместе с мясом дал волку и напоил животных. Начинаясь новый день.

-1 фунт мяса, -1 create water.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **18 Декабря 2010, 23:48:14**

---

Проснувшись, Шарассил съела ягоду и стала обдумывать вчерашний урок, задумчиво чертя что-то на песке остриём меча.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **19 Декабря 2010, 14:32:06**

---

Запомнил тот же самый набор спеллов

Проснувшись, Меркатор посидел с книгой, покушал, положил элементарную защиту на себя, Айлир и Конара, и был готов к путешествию.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **19 Декабря 2010, 14:40:37**

---

Пёс как всегда проснулся практически последним. Он любил поспать. Потянувшись, и слегка промыв глаза водой, оставшейся в мехе с прошлого дня пути по пустыне, он быстро позавтракал сухпайком, так как ягоды друиду ему уже совсем надоели, и, вновь сверившись с картой и сделав на её обратной стороне пару заметок по поводу этого маршрута, обратился к Меркатору.

- Не мне об этом говорить, сам я в магии не смыслю, но, возможно, нам бы очень пригодилось обнаружение магии в руинах. Магические ловушки обычно намного сложнее обнаружить, сам понимаешь. Надеюсь ты его подготовил, маг? -

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **19 Декабря 2010, 15:27:56**

---

Пафнутий, который к тому времени уже обвешал защитой от элементов себя, Вильфа и трех лошадей, повернулся в Адилю:

- Обнаружение магии - очень простое заклинание, но оно обнаруживает, как и следует из названия, только наличие магических эманаций. И то, только в том случае, если они не скрыты барьером. То есть нет никакой возможности определить, ловушка ли это излучает магию, или на место наложено какое-либо еще зачарование. Я со своей стороны запомнил одно неплохое заклинание, но оно обнаруживает только ловушки, основанные на арканах, растяжках, обрушивающихся стенах и скрытых ямах.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **19 Декабря 2010, 22:11:08**

---

- Ну, обнаружение магии у меня есть - кивнул Меркатор - но и только. Будем надеяться... нашего магического арсенала хватит, чтобы не загнуться. А ты сам ловушки случаем не умеешь искать?

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **19 Декабря 2010, 22:40:18**

---

- Умею уметь. Только вот не хочу чтобы мне голову как их эльфу оторвало. Эти ушастики обычно их тоже неплохо палят. Так что изредка магическая поддержка, хе хе, лишней не будет. - Ответил пёс, ухмыльнувшись.

- Ну что, в путь? -

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **19 Декабря 2010, 22:43:34**

---

(если группа движется, то я готов отписать, что дальше. Группа готова?)

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **19 Декабря 2010, 22:43:56**

---

Старик кивнул.

- Давайте уже посмотрит на эти руины.

Он достал седло из рюкзака и надел его на волка.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **19 Декабря 2010, 22:44:39**

---

Меркатор был готов отправляться

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **19 Декабря 2010, 23:10:08**

---

Конар был готов убивать!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **19 Декабря 2010, 23:16:20**

---

Похоже, что на этот раз заклинания защиты от стихий Шарассил не досталось. Неожиданно она вспомнила, как ползла по раскалённому песку, умирая от жажды. Как не оставалось сил даже на то, чтобы выплюнуть песок и протереть глаза. Ужас. С трудом прогнав злые мысли, девушка направилась к лошади.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **19 Декабря 2010, 23:33:48**

---

(считаю, что все готовы двигаться)

И снова искатели приключений тронулись в путь по жаркой пустыне. Где-то к обеду, перевалив через очередной бархан, взорам группы открылась низина в пустыне, где располагались два полуразрушенных здания, сделанные из обтесанного камня. Одно было более высокое, с обвалившейся крышей, по форме напоминала пирамиду с сильно обрезанным верхом. Стены были более-менее целы. Внутрь вела широкая дверь. Второе было небольшим с виду, целую крышу подпирали мощные колонны. Входом служил проем, размером, чтобы туда мог пройти один человек. На вершина бархана Шарассил остановила лошадь и показала на высокое здание:  
- Мы сначала пошли туда - и там на нас чудовище и напало.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **19 Декабря 2010, 23:45:35**

---

Друид, прищурившись, некоторое время разглядывал развалины и их окрестности.  
- Думаю, с пирамиды с чудовищем и надо начать. Давайте оставим лошадей снаружи, около второго здания.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **20 Декабря 2010, 00:08:57**

---

- Ох, предстоит заварушка - сказал Меркатор чуть нервно, морально готовясь к битве. Одно дело люди... а вот от всяких волшебных тварей всегда были одни проблемы.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **20 Декабря 2010, 00:18:34**

---

- Не бойсь! Я пойду первым, было бы неплохо усилить меня ,если есть чем..хотя ловушки..

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **20 Декабря 2010, 00:51:20**

---

- Я могу немного усилить броню, - сказал Пафнутий. - Предлагаю такую диспозицию: в первых рядах Конар и Адиль, затем я и Вильф, и Меркатор, Шалассир и Айлир замыкающие. У меня есть неплохое заклинание обнаружения некоторых ловушек, поэтому мне лучше идти сразу за Адилем. Два глаза хорошо, а четыре - еще лучше. Как вам такой план?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **20 Декабря 2010, 01:00:37**

---

- Только осторожней ради бога, - сорвалось с губ Шарассил. Соскочив с лошади и обнажив меч, она с тревогой смотрела на здания.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **20 Декабря 2010, 01:06:51**

---

- меня устраивает план, как появится монстр я пойду первым.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **20 Декабря 2010, 01:08:52**

---

У меня несколько заклинаний чтения магии... Надо постоянно концентрироваться, и пока концентрируюсь - каждое почти пять минут протянет... Так что если надо будет - говорите, включу. А так с планом согласен.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **20 Декабря 2010, 01:30:29**

---

Подъехав к руинам, группа заметила остатки конского скелета, и выпотрошенные сумки, явно



разодранные чьими-то могучии когтями. Спешившись, группа строем (как было заявлено Пафнутием), двинулись в черный проход в руинах.  
 (далее прошу отписать, кто-чем обкастовался, кто-что держит в руках etc)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **20 Декабря 2010, 01:33:35**

---

Конар покрепче перехватил свой меч и в дальнейшем шел крайне осторожно , чуть сзади Адля, чтобы на ловушку не нарваться.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **20 Декабря 2010, 02:03:46**

---

- Броня висит довольно долго, - сказал Пафнутий, - так что я повешу ее заранее.

Старик вздохнул, собрался с духом и начал читать заклинания.

Bark skin на Конара.

Detect snares and pits на себя.

Иду, постоянно концентрируюсь на поиске. Если что-то замечаю, сразу предупреждаю вслух. Вильфу отдана команда держаться рядом со мной.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **20 Декабря 2010, 09:37:02**

---

(чуть не забыл - все члены пати получают +250 опыта)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **20 Декабря 2010, 09:52:51**

---

Адиль осторожно двигался вперёди группы, сжимая в руках композитный лук и концентрируясь на поиске ловушек. Сейчас начиналась самая опасная часть его работы...

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **20 Декабря 2010, 11:31:37**

---

нрпг - Если становится темно, Меркатор зажигает Свет. Если ему говорят, он включает Обнаружение магии и концентрируется

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **20 Декабря 2010, 13:41:32**

---

Войдя в коридор, группа попала в проход, где рядом вплотную могут идти двое. Сходу, что бросилось им в глаза - остатки кожного доспеха из дубленой кожи и выпотрошенный мешок. Рядом с этими предметами валялась какая-то непонятная коробочка, пояс с пристегнутым к нему коротким мечом, сапог, остатки растерзанной одежды (чтобы осмотреть подробнее - нужно подойти и обыскать). Пол и стены были изрядно покрыты засохшей кровью. Видимо - это все, что осталось от неудачника-полуэльфа. Шарассил вдрогнула. Впереди коридора выдается небольшое расширение. Чуть впереди на стене висит небольшая каменная дощечка, вырезанная прямо в стене. Она покрыта надписями на непонятном языке (можно попробовать осмотреть ближе)  
 (непосредственно перед собой Адиль ловушек не обнаруживает)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **20 Декабря 2010, 13:56:14**

---

- Мда, зверюшка тут явно проявляет активность. Мне стоит включать магическое зрение, или пока терпит?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **20 Декабря 2010, 15:43:58**

---

- Включай, - сказал старик. - Моя магия ловушек не видит, но место тут уж очень подозрительное. Заодно осмотришь наследство этого несчастного, может что полезное есть.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **20 Декабря 2010, 15:50:00**

---

Меркатор "включил" обещанное, и, не теряя концентрации и не вылезая из-за спины Адила, начал проверять все, на что только мог посмотреть

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **20 Декабря 2010, 15:56:08**

---

Среди вещей, валявшихся на полу, ни одна не светилась магией... Впрочем, ничего в радиусе видимости, магией не светилось, кроме того, что было на самих путниках.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **20 Декабря 2010, 16:02:19**

---

- Есть чтонибудь? - полюбопытствовал дед. - Если все чисто, давайте, пока заклинание висит, дальше двигаться.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **20 Декабря 2010, 16:46:29**

---

Вроде ничего магического - сказал Меркатор, не ослабляя концентрации, на всякий случай

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **20 Декабря 2010, 17:07:53**

---

-Хм... мы ведь куда не торопимся, верно?- Задал риторический вопрос пёс, и принялся тщательно осматривать местность перед собой на предмет ловушек.

(Тэйк 20ть Search на следующие пять футов включая пол стены и потолок. Затем, если ловушки не обнаружено, Адиль приближается к табличке и Не касаясь её и Не читая ничего в слух, пытается понять чего это там написано.)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **20 Декабря 2010, 17:12:10**

---

Меркатор двигаясь за Адилем когда доходит до таблички тоже пытается читать (не вслух)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **20 Декабря 2010, 17:22:20**

---

И Конар пытается читать, не вслух

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **20 Декабря 2010, 17:27:24**

---

Сделав еще несколько шагов вперед, Адиль увидел плиту, на которую по неосторожности наступил полуэльф. Видимо - она отпускала скрытую пружину, которая удерживала лезвие, выскакивающие из стены. Ловушка была разряжена, так что ее можно было не опасаться.

Подойдя к табличке, он попытался ее прочитать. Увы, он не понял ни слова. Слова были написаны на неизвестном ему языке. Усилия Конара тоже не дали никакого результата.

Потом к табличке подошел Меркатор. Отдаленно язык напоминал драконик. Но даже маг разобрал всего несколько отдельных фраз: "... не идти..... круг... без тени...до тех пор, пока....".

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **20 Декабря 2010, 17:52:30**

---

- Похоже на драконик. Написано что-то, мнэээ... "не идти... круг... ммм... без тени... и, эээ... до тех пор, пока... не знаю, что пока. Блин. Все!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **20 Декабря 2010, 18:08:07**

---

- Ну, никакого круга пока все равно не видно, так что можно идти дальше, - философски заметил Пафнутий.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **20 Декабря 2010, 18:14:14**

---

-Хе, не густо... - Прокомментировал пёс, и повел группу далее, осторожно осматривая все вокруг на предмет ловушек.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **20 Декабря 2010, 21:37:24**

---

Меркатор продолжил движение, озирая все магическим зрением

09 12 2012

Порядок хода: Айлир, Пафнутий, Адиль, Сфинкс, Конар, Шарассил, Меркатор, Вильф)

Мощные челюсти играючи прокусили кольчугу, оставив глубокую кровоточащую рану на боку (-10 хитов), а огромные когти пробороzдили грудь Серого Пса (-6 хитов). От второго удара лапой наемник легко уклонился.

Отправлено: Пушистик от 24 Декабря 2010, 10:38:58

Увидя, что это чудо-юдо предпочло Конару, задохлика-Адила ,варвар впал в ярость. Заорав, тот ринулся на монстра , обойдя при этом дохлячка и со всей силы ударил мечом двумя руками.

Ярость+повер атак на -4 с 2-х рук

Отправлено: **Velve** от **24 Декабря 2010, 11:38:05**

[illegible]

Меч-бастард Конара оказался куда действеннее против монстра. Описав сверкающую дугу, клинок глубоко вошел в тело чудовища, из раны хлынула алая кровь. Сфинкс вревел, на этот раз - от жуткой боли (-22 хита)

Отправлено: **Микки Маус** от **24 Декабря 2010, 11:53:50**

Монстр выглядел жутко. Заметив, как он отделал Адиля, Шарассил решила было ничего не предпринимать. Однако, почувствовав снизошедшее на неё благословение и видя удачный удар Конара, приблизилась к сфинксу и попыталась воткнуть меч ему в лапу.

Отправлено: Kim от 24 Декабря 2010, 13:16:31

Тщетно пытаюсь найти такой угол обстрела, чтобы не задеть своих, Меркатор проворчал "Вот гадство, весь обзор заслонили" - и запустил волшебный снаряд в монстра. Так, по крайней мере, никто из группы не попадал под обстрел. А он так хотел зарядить твари ледяным лучом...

Отправлено: **Velve** от **24 Декабря 2010, 13:31:49**

[illegible]

Бить по сфинксу через угол было очень неудобно, вдобавок - Шарассил была осторожно, опасаясь ответного удара. В результате - ее меч пролетел мимо лапы монстра. Ворча и матерясь про себя на заслонивших обзор недалеких сопатийцев, Меркатор разрядил заклинание "Магического снаряда" в сфинкса. Два сверкающих густка энергии сорвались с его пальцев и ударили монстра в грудь(- 10 хитов). Новый рев боли огласил стены древних руин.

Отправлено: **Velve** от **24 Декабря 2010, 13:55:04**

```

...#.#.....#.#.....
...#.#.....G.#.#.....
...#.#.....XG.#.#.....
...######|XWW|#####.#.....
...#...||.....SDK...||.....#.....
...#####.#####.
...#P.#.....
...#MA#.....
...#.#.....
...#.#.....

```

Верный Вильф по приказу друида ринулся в бой! Конар вовремя уступил волку дорогу, иначе тот, пожалуй, просто сбил бы воина с ног. Но когда Вильф пробежал мимо Конара, сфинкс быстро повернулся и цапнул волка зубами за бок, вырвав кусок мяса и изрядный клочок шерсти. Вильф,

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Айлир** от **24 Декабря 2010, 19:18:50**

("Лечение средних ранений" на Адиля вместо "Зоны правды")

```
.#.#.....#.#
.#.#.....G.#
.#.#.....XG.#
.#.#####|XWW|#.....#
.#.| |...SDK..| |.#
.#####A#####
.
.P.#
.M.#
.#
```

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **25 Декабря 2010, 14:48:44**

(Достаю зелье лечения - мув экшн. Атака - стандарт экшн.)

То ли из-за шока от полученных ран, то ли из-за неверного света в старых руинах, но лезвие пролетело мимо шеи сфинкса, и на излете...ударил никак не ожидавшую атаки Шарассил (-5 хитов Шарассил). Из плеча наемницы брызнула кровь.  
(Вот так иногда выглядит критикал мисс)  
Раненый сфинкс, видимо, не собирался сдаваться и атаковал Конара. Но его атака была на удивление вялой, и Конар не смог увернуться лишь от одного удара когтями, получив рану в бедро (-13 хитов Конару).

Особо не стараясь Конар произвел обычную атаку мечом с двух рук.

Меч рассек чудовищу грудь, проломив грудную клетку и чуть было не отрубив лапу (-14 хитов сфинксу). Взревев последний раз, сфинкс рухнул на пол, захлебываясь кровью. Монстр был мертв. (Глориус виктори. Боевой раунд окончен)

09.12.2012

-Тююю, и это называется монстр? - улыбнулся варвар, потирая рану от грифона.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: Kim от 25 Декабря 2010, 21:10:42

Меркатора что-то грызло, но он не мог понять, что.

- Может, тут еще водятся? - предположил он - не стоит ослаблять бдительность!

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **25 Декабря 2010, 22:51:40**

- И что вот это было сейчас? - прошипела Шарассил, с гримасой схватившись за плечо, прикрывая рану. Радость победы над сфинксом была омрачена неуклюжестью Адила. Испепелив его взглядом, девушка произнесла в сердцах, - Надеюсь, это был последний монстр в подземелье! Не хватало ещё помереть от рук своих спасителей.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: Серый Пёс от 26 Декабря 2010, 09:52:18

-Эээ! Полегче, с каждым случается! Пусть тебе пол бочины оторвут, посмотрю как ты махать ножом будешь!- Отозвался Адиль, которому, откровенно говоря, было стыдно за произошедшее. И уж тем более он решил больше никогда не драться рядом с конаром, вспомнив о том как один сослуживец во время драки с криминальным отродьем чуть не отрезал ему руку двуручником.

-Продолжим движение?- Спросил Адиль.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: Kim от 26 Декабря 2010, 12:26:19

- Двигаемся дальше - кивнул маг - осмотрим тут все, чтобы не случилось никаких неожиданностей. Предлагаю - отправиться туда, откуда появился монстр.

И маг шагнул вперед, подавая пример  
Иду в тот проход, из которого вылезла тварина

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **26 Декабря 2010, 13:47:12**

Почувствовав себя немного более уверенно после битвы со сфинксом, Шарассил пошла чуть позади Адила, всматриваясь в корридор в поисках ловушек.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **26 Декабря 2010, 15:54:30**

Меркатор, показывая пример настоящего лидера, первым шагнул в зал, из глубин которого появился сфинкс. Зал имел форму квадрата, с чуть сужающимися стенами к потолку. Пол весь был выложен каменными плитами. Плиты на полу в центре комнаты были черного цвета, и сложены были в форме круга, диаметром около пятнадцати футов. Потолок в зале почти отсутствовал, и сверху светило солнце пустыни. По всей видимости, сфинкс мог попасть в пирамиду непосредственно сверху. У одной из стен была свалена куча какого-то хлама, среди которого валялся большой стальной щит, круглой формы, длинный меч и сильно поврежденная кольчуга. А дальше, в тени стены, шевелилось и попискивало какое-то существо.

```

.#.###|#####.
.#.*****#.
.#.*****#.
.#.*****#.
.#.*****#.
.#.-.@@@-#.
.#.-. @.@-#.
.#. @@@#.
.#.M.#.
.#.w.#.
.#.w.#.
.#.#####| |#####.
.#.| | SDK. | |.
.#####A#####.
.#P.#.
.#.#.
.#.#.

```

(@ - так обозначено место, где выложен черный круг

\* - обозначено место, занятое хламом, где валяются меч, щит и прочее)

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: Kim от 26 Декабря 2010, 15:57:02

- Тут кто-то есть! Живой! - сообщил остальным Меркатор, и активировал Обнаружение магии

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **27 Декабря 2010, 12:48:13**

---

Немного опечалено тем, что бой так быстро закончился варвар пошел к магу. Не хотелось бы , чтобы Меркатора сложила что-то живое в той кучи, даже если это обычный тушканчик с клыками.

- И почему все веселье так быстро заканчивается? Надеюсь это не последний сфинкс.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **27 Декабря 2010, 15:19:38**

---

Шарассил последовала за Конаром, выглядывая из-за его широкой спины.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **27 Декабря 2010, 15:27:21**

---

Адиль неспешно подобрал лук и проследовал внутрь зала, держа его наготове.

-Вот об этом круге шла речь на таблице... и, похоже, о той тени. Но что нам нужно с ними сделать, а главное зачем?- Произнес он, почесывая бородку.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **27 Декабря 2010, 15:47:11**

---

Особой магии я здесь не наблюдаю... Разве что, щит светится очень слабой магией Отречения - сообщил Меркатор, указывая в сторону кучи хлама

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **27 Декабря 2010, 16:02:33**

---

Осторожно подойдя к куче варвар взял щит.(за спину) Толку от него конечно было мало, но мало ли...

Оттуда Конар отправился к возможному саблезубому тушканчику, поудобнее перехватив меч.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **28 Декабря 2010, 12:09:37**

---

Когда бой закончился, старик поцокал языком и подошел к мертвому монстру, осторожно потыкав того посохом. (Осматриваю сфинкса).

ww на карте - это Вильф? И сколько у него хитов (или хотя бы состояние - легко ранен, ранен и тп?)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **28 Декабря 2010, 19:26:42**

---

(Прошу прощения, забыл указать - Вильфу сняли 7 хитов).

Взгляду Пафнутия предстал зверь, по размерам едва ли не превосходящий Вильфа, который никогда не был маленьким. Огромные оперенные крылья были обильно измазаны кровью, а острый клюв был наполовину раскрыт, словно сфинкс готовился издать очередной крик. Внешним видом зверь очень сильно напоминал грифона - Пафнутий очень много читал о них. То же мощное львиное тело, такие же огромные крылья и голова орла. Более ничего интересного ни на теле сфинкса, ни рядом, друид не нашел.

Намечен, Конар приблизился к груде мусора. Там, среди остатков доспехов, каких-то тряпок и камней жался к стене... маленький сфинкс - копия того, что только что убили друзья. Ему едва ли минул месяц с момента рождения. Малыш смотрел на варвара совершенно безумными от страха глазами, но тем не менее всем своим видом показывал, что просто так отдавать свою жизнь не намерен, и громко шипел, видимо, рассчитывая испугать незнакомого великана.

Когда в зал вошли Адиль, Шарассил и Айлир, первое, что бросилось им в глаза, но чего почему-то не заметил Меркатор - это то, что все стены в зале были покрыты искусными и, несомненно древними, рисунками.

Вот множество людей стоят кругом, а в центре - один с факелом в руке. Вот человек с факелом - а рядом стоит его зеркальное отражение, но темного цвета. Вот лежащий наполовину, а вокруг стоят восемь фигур с воздетым вверх руками. Вот показан силуэт человека, словно наполовину стертый, который пронзает копьём другого. Вот арка, залитая темным цветом, возле которой стоит человек с полустертыми очертаниями.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **28 Декабря 2010, 19:31:25**

---

Конар жестом позвал Пафнутия и убрал меч. Ему не хотелось напугать этого малыша.

Всем своим видом варвар показывал, что не желает зла:

- Ну-Ну маленький, дядя Конар тебя не тронет.



Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **28 Декабря 2010, 20:13:45**

---

Адиль буквально прилип к стенам с рисунками.

-Это... это похоже на какой-то древний ритуал.- Сказал он.

-В центр должен встать человек с факелом, и тогда появится его зеркальное отражение, темное. Похоже... он покинет свое тело. И затем, убив кого-то, он пройдет куда-то ...- Поглаживая бородку размышлял пёс.

-Но... почему тогда "не идти круг без тени пока не"...- Следователь сделал паузу

-Или... это значит что тень убьет вошедшего в круг с факелом? Но какой тогда в этом всем смысл? Жертвоприношение? Может быть Панфутый попробует призвать какое-нибудь мелкое животное и ввести его в круг, дабы мы узнали что произойдет если войти туда без факела?-

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **28 Декабря 2010, 21:01:45**

---

- Можно было бы проверить, но я не запоминал на сегодня заклинания разговора с животными. Все ушло в защиту от этой жары, будь она неладна. А иначе объяснить им, что нужно встать в круг и все такое, я просто не смогу, - ответил Пафнутий Адилью. - Возможно это религиозный ритуал. Жертвоприношение какому-нибудь древнему злему богу.

Старик обошел кругом мертвое чудовище, задумчиво почесал бороду и спросил:

- Шарассил, ты вроде бы говорила, что у напавшего на твою группу было человеческое лицо?

Выходит, это другой... другое существо?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **28 Декабря 2010, 21:21:19**

---

-Если мне не изменяет память, вы, друиды, умеете вызывать их в места отдаленные от вас на футов этак тридцать. Помнится работал я с одним над делом о вырубке редких пород дерева.- Сказал Пёс, ухмыльнувшись.

-Призови его прямо в круг, может чего и случится.-

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **28 Декабря 2010, 21:26:43**

---

- Увы, у меня осталось только одно заклинание призыва, - развел руками старик. - На втором круге. Весь первый я уже потратил. Оно может понадобиться для дела. В конце концов, нас отправили сюда за записями, а не для тестирования древних религиозно-магических конструкций.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **28 Декабря 2010, 21:28:53**

---

-Ну... раз такое дело, то да, нужно сохранить для дела.- Задумчиво сказал следователь, витая где-то в воспоминаниях о прошедших днях.

-Продолжим путь?- Спросил он, смотря в сторону Конара, пытающегося подружиться с маленьким сфинксом.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **28 Декабря 2010, 23:47:33**

---

- Вот же гадские загадки - бормотал Меркатор, ходя вокруг да около. Теперь уже и он заметил рисунки, и гадал, что бы это могло быть.

- Может, если зайти с факелом, появится какой-нибудь, ммм, теневой двойник? - предположил он - только вот зачем... - он попытался вспомнить, знает ли какие-нибудь похожие ритуалы, или может, что-то забрезжит в сознании. В конце концов, не зря же он столько корпел над книгами

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **29 Декабря 2010, 00:42:25**

---

Айлир, первым делом выругавшись по поводу собственного идиотизма, зарядила арбалет - мало ли что еще выплзет. Вторым делом она двинулась к Конару с целью оценить критичность повреждений и лечить его.

("Лечение критических ран" на Конара вместо "удержания персоны")

После этого Айлир наконец-то огляделась как следует. Интересные рисунки обещали загадку, а загадки - это так интересно и загадочно... Айлир попыталась вспомнить, не слышала ли она что-либо про подобные ритуалы? Все эти жертвоприношения очень смахивали на какой-то культ. На худой конец, хоть снять копии с рисунков, вдруг потом объяснит кто.

- Меркатор, у тебя бумага с чернилами есть? Может нам перерисовать живопись со стен?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **29 Декабря 2010, 00:53:51**

---

- Держи - кивнул Меркатор - у тебя как раз всегда лучше получалось рисование

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **29 Декабря 2010, 02:08:23**

---

Друид прошелся вдоль стен, с любопытством разглядывая рисунки.

- Пустыня меняет отношение вещей к обычным вещам, - вслух рассуждал он, ни к кому конкретно не обращаясь. - Обычная вода становится чем-то сверхценным, а дающее жизнь солнце - безжалостным всё испепеляющим божеством, требующим кровавые жертвы.

Он повернулся лицом к партии:

- Давайте отложим эксперименты с кругом на потом и сперва осмотрим пирамиду и то маленькое строение. Где-то должен быть и второй большой сфинкс. Если, конечно, они не гермафродиты...

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **29 Декабря 2010, 09:14:30**

---

- Я думаю, даже гермафродитам нужна пара, я читал, что даже они сами себя не оплодотворяют - с умным видом сказал Меркатор - и даже если у этих милых зверюшек все по другому, у ЭТОГО человеческого лица нет. Значит - ждем второго, по любому. Мы тут кстати еще не все коридоры осмотрели

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **29 Декабря 2010, 09:30:47**

---

- А что с малышом делать? -Вмешался Конар

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **29 Декабря 2010, 09:36:21**

---

Меркатор покосился на друида.

- Ну, если бы мы могли его куда-то отвезти, можно было бы продать - неуверенно произнес он

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **29 Декабря 2010, 09:58:05**

---

-Его можно неплохо продать в какой-нибудь зоопарк, даже официально. На черном рынке дадут больше, но я бы крайне не рекомендовал вам это делать. Животным там совсем не сладко... - Сказал Серый Пёс.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **29 Декабря 2010, 11:33:07**

---

А какие габариты у мелкого сфинкса, кстати? Он транспортабелен?

- С малышом ситуация довольно неприятная, - Пафнутий подошел поближе, рассматривая детеныша. - Магические животные такие... магические.

Не отводя глаз от зверька, друид сделал несколько жестов и что-то мурлыкнул себе под нос.  
Wild empathy check(+7 суммарный бонус за уровень, харизму и knowledge nature)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **30 Декабря 2010, 15:30:20**

---

(маленький сфинкс размером с небольшую кошку- вполне транспортабелен)

Маленький зверек настороженно следил за манипуляциями друида, но когда тот протянул к нему руку, снова угрожающе зашипел, расправил свои небольшие крылья и поднял маленькую лапку с острыми коготками (чек фэилд).

Конар разу почувствовал себя лучше после целительной молитвы, произнесенной над ним Айлир (Конар +11 хитов).

Копировать рисунки оказалось сложнее, чем с первого раза представляла себе жрица, но в итоге она (как ей самой показалось), неплохо справилась с этой задачей. Через несколько минут листы бумаги украшали чернильные рисунки, более-менее схожие с оригиналами на стенах.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **30 Декабря 2010, 15:43:51**

---

- Ну он не такой уж большой. Так как он самостоятельно сдохнет без родителей - а я почему-то уверен, что если он еще не полный сирота, то скоро им станет - то есть смысл взять его с собой. Это спасет ему жизнь, так что даже если Пафнутий с ним не договорится, запихнуть его силой в мешок считаю оправданным.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **30 Декабря 2010, 15:55:34**

---

- Давайте постараемся обойтись без грубой силы, этот малыш не виноват, что мы щас порешим второго родителя.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **30 Декабря 2010, 16:15:04**

---

Старик разочарованно покачал головой.

- Да, это тебе не кошку подманить. Боюсь, тут мои способности особой пользы не принесут. Давайте сперва осмотрим руины и найдем то, что нужно почтенному гному, а потом уже посмотрим, что делать с малышом.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **30 Декабря 2010, 16:29:10**

---

- Тогда пошли! - сказал Меркатор - нет смысла стоять тут дальше

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **30 Декабря 2010, 16:38:58**

---

Конар все таки попробовал аккуратно схватить мальчика ,перевязав ему лапки шелковой веревкой и положив аккуратно в мешок

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **30 Декабря 2010, 17:40:39**

---

Удар маленькой когтистой лапки пришелся на перчатку, Конар его даже не почувствовал, но схватить зверька воин все равно не смог. Юркий сфинкс проворно отскочил, зажавшись в самый угол, и его шипение перешло в жалобный крик.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **30 Декабря 2010, 17:52:00**

---

Проверив все остальные выходы из зала, бесстрашные "охотники на сфинксов" быстро поняли, что это единственный зал в пирамиде. План строения был прост - огромная комната в центре, обрамленная вкрученными стенами. Пространство между стенами комнаты и внешними стенами пирамиды образовывало коридор, огибавший по периметру весь зал. В зал вели четыре входа, по одному с каждой стороны. Коридор, в который изначально попали путники, был своеобразным "парадным входом" в центральную комнату - возможно, именно поэтому там и стояли ловушки. Адиль, тщательно проверив все коридоры, пришел к выводу, что больше ловушек здесь нет, равно как и чего-либо другого, более интересного, чем пыль и каменная крошка.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **30 Декабря 2010, 17:55:54**

---

- Не оставив свои попытки Конар попытался поймать юркого малыша загнанного в угол.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **30 Декабря 2010, 18:11:47**

---

С третьей попытки варвар сцапал-таки малыша, связал ему лапки и сунул в мешок. Из мешка теперь постоянно доносился испуганный жалобный крик. Вдобавок, сфинкс прилагал неимоверные усилия, чтобы освободиться - одна небольшая дыра в мешке от его клюва уже появилась... и кажется - маленький пленник не собирался останавливаться на достигнутом.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **30 Декабря 2010, 18:28:57**

---

Немного подумав Конар перевязал животному еще и клюв, а после(если этого будет не достаточно) обвязал его так , чтобы получить некоторое подобие петли через плечо.В таком состоянии он мог разве, что пощекотать кольчугу варвара.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **08 Января 2011, 18:26:27**

---

- Не знаю насчет сфинксов, но обычное животное в таком узле долго не протянет, - сказал старик, наблюдая манипуляции Конара. Еще раз окинув взглядом круг, он добавил:  
- Давайте осмотрим и второе здание.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **08 Января 2011, 21:23:16**

---

- Этот я думаю куда живучее, но время от времени буду выпускать погулять..на поводке.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **13 Января 2011, 15:03:51**

---

- Ну что, пошли в другое здание? - предложил Меркатор

нрпг мастер ждет, чего мы будем делать

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **13 Января 2011, 15:17:14**

---

В ответ на предложение, пёс тяжело выдохнул, и, почесав прокушенный бок в котором все еще чувствовался неприятный зуд и покалывание, произнес.

-И ради этого я отдал твари кусок своего мяса...- После чего мрачно улыбнувшись, кашлянул, и произнес, несколько зловещим тоном.

-Как пожелаете. Если никто не хочет опробовать ритуал, конечно. Но лично я бы никому его делать не советовал – знаний о нем маловато, и это опасно. Колдовство древних не спит, помните об этом.-

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **13 Января 2011, 15:53:19**

---

- Да , давайте двигаться. \*посмотрев на малыша сфинкса\* А тебя я назову Пушистик.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **13 Января 2011, 18:00:26**

---

Пока остальные рассматривали рисунки и обсуждали что делать с детёнышем, Шарассил молча одела покорёженную кольчугу, приладила к спине оба длинных меча и только потом стала рассматривать рисунки на стенах. Без особого, впрочем, интереса. А малыш сфинкса был удостоен не предвещавшем ничего хорошего взглядом сузившихся глаз.

- Не думаю, что опробовать ритуал это хорошая идея, - хрипло произнесла девушка, кивнув Адилю в знак согласия, - Идём дальше?

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **16 Января 2011, 13:40:56**

---

Короче, пошли уже ;D

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **17 Января 2011, 18:26:34**

---

(я прошу прощения за долгое молчание - был очень сильно занят)

Пафнутий кивнул, и все двинулись к выходу. Выйдя на открытое пространство, путники устремились ко входу во второе здание. Но стоило им достичь первых ступеней, идущих куда-то вниз, как все услышали приближающийся стук копыт и сильный мужской голос:

- Э-эй, там! Постойте, почтенные!!!

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **17 Января 2011, 18:40:19**

---

Резко обернувшись в сторону голоса Конар выхватил Клинок.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **17 Января 2011, 22:29:49**

---

Меркатор обернулся. На второго сфинкса это было не похоже, но это не означало, что не стоило остерегаться

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **19 Января 2011, 19:53:31**

---

С бархана напротив спускалась взмыленная и измученная долгой дорогой лошадь. На ней восседал невысокий грузный человек с густыми черными усами и абсолютно лысой головой. От быстрой скачки платок на голове сполз на плечи, и лысина незнакомца ярко блестела на утреннем солнце. Одет он был по-дорожному, но не без некоторого франтовства: длиннополый кафтан перехвачен широким поясом ярко-красного цвета, шаровары заправлены в сапоги из мягкой кожи, а жилетка, выглядывавшая из под кафтана была явно расшита золотыми нитями. Человек был немолод и

выглядел как обычный городской обыватель - плотник или горшечник, однако двуручный меч, притороченный к седлу и блеск доспехов в седельных сумках наводили на иные мысли.  
- Пойдите, не спешите! - Еще раз воскликнул незнакомец. - Хвала богам, вот и вы. Насилу нашел вас, думал уж хана - разминемся, ага.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **19 Января 2011, 22:59:52**

---

- А чего это ты нас искал? - подозрительно осведомился Меркатор - и нас ли ты искал, с чего ты взял, что это мы?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **20 Января 2011, 15:59:54**

---

Незнакомец скривился, когда к нему обратились на "ты", но тут же широко улыбнулся и хлопнул себя по лбу.  
- Ваша правда, ага, и в самом деле, мало ли кто кого в пустыне ищет. Вы уж не серчайте. Кабы не нужда, я и сам в эти проклятые пески ни ногой. А ищу я волшебника по имени Меркатор, по описанию - вылитый вы, сударь. Смею надеяться, старый Самир все-таки не ошибся, ага?  
Тут мужчина принялся рыться в седельной сумке, бурча что-то под нос и через полминуты выудил оттуда небольшой кинжал. Внимательно изучив вещицу, незнакомец протянул ее волшебнику:  
- У меня к вам дело, это касается Карима, вы с ним служили в Тетире, а это вот навроде пароля. Такой он затейник, что удумал, ага.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **20 Января 2011, 16:06:53**

---

(Меркатор и впрямь с первого взгляда узнал кинжал - он сам его подарил своему приятелю из армии, Кариму. Воспоминания о друге были самые приятные. Единственное - тот особо нелюдим был, и Меркатор был, фактически, его единственным другом. Конар помнит Карима на уровне шапочного знакомства. Мол, был такой парень, неплохой воин, орудовал двулезвийным мечом).

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **20 Января 2011, 16:46:50**

---

- О... я узнаю это - Меркатор подъехав к незнакомцу, забрал кинжал из его протянутых рук и повертел вещицу перед собой - итак, вы говорите, что от Карима, почтенный... эээ... ? К слову, вы не ошиблись, я действительно Меркатор, а вот вашего имени пока что не имею чести знать.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **20 Января 2011, 23:11:12**

---

Серый пёс наблюдал за этой очень и очень странной сценой молча. Однако, когда Меркатор двинулся к неизвестному, следовательно тоже подошел к нему и как-то подозрительно на него уставился, не скрывая того что следит за его эмоциями и мимикой. Псу не нравились новые знакомые или вестники, которые то и дело появлялись посреди пустыни, разыскивая кого-то.

Sense motive на речь незнакомца.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **20 Января 2011, 23:27:50**

---

- Самир Абидас ибн Хуссейн из Калимпорта к вашим услугам, - поклонился незнакомец и добавил с видом заговорщика, - честно говоря, я бы сейчас с радостью слез на землю, а то после такой скачки вся задница ноет, ага. Да и кляча моя, кажется, вот вот чувств лишится. Если вы не против, давайте присядем куда-нибудь, смочим горло да и потолкуем путем. Ага?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **21 Января 2011, 04:46:25**

---

(Серому Псу - имя незнакомец сказал вроде правдиво :) )  
Отец Пафнутий спешил к нему и как-то подозрительно на него уставился:  
- Здравствуйте, господин Самир. Давайте побеседуем, почему нет? Мы вас все внимательно слушаем. Мое имя Пафнутий.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **21 Января 2011, 09:44:16**

---

Меркатор спешил  
- Как я понимаю, вы привезли какие-то вести?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **21 Января 2011, 14:12:42**

---

Всадник повернулся к Пафнутию и кивнул головой:

- Да улыбнутся вам боги, почтенный Па... ф... нутий. Ну и имечко, ага, уж не с севера ли вы? Не из Долины Ледяного ветра?

Затем с довольным кряхтением Самир слез со своей уморенной клячи и размял ноги.

- Вести, - проговорил он, обращаясь к Меркатору. - Пожалуй, что так. В двух словах и не расскажешь, чудные дела. По мне, так без какой-нибудь пакостной истории тут не обошлось, ага. Подождите немного, а то подохнет скотинка, - добавил странный вестник извиняющимся голосом и принялся ловко развьючивать лошадь.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **21 Января 2011, 14:19:45**

---

-\*обращаясь к Меркатору шепотом\* Не нравится он мне, смотри как макушка блестит!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **21 Января 2011, 15:31:10**

---

"Ну, скажем так, у него явно есть какие-то известия, и надо их узнать, хотя его медлительность меня раздражает" - пробормотал Меркатор в ответ и уставился на гонца, терпеливо ожидая окончания его манипуляций

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **21 Января 2011, 17:42:30**

---

Пёс молчал и продолжал сверлить вестника взглядом.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **21 Января 2011, 18:16:34**

---

Вскоре вестник освободил свою лошадку от обузы, было заметно, что он торопился. Видимо, тот факт, что собеседникам приходилось ждать, немало беспокоил незнакомца, однако и оставить лошадь как есть он, похоже, не мог. Но вот последняя сумка и селга на землю, а Самир, достав откуда-то солидную флягу, расстелил на погост лошадиный потник и сел, скрестив ноги.

- Прошу вас, присаживайтесь, ага. В ногах правды нет, пусть это и лошадиные ноги.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **21 Января 2011, 18:36:43**

---

- Тут где-то поблизости шастает голодный и злой сфинкс - максимально терпеливо и дружелюбно сказал Меркатор - и если он сюда доберется, я бы хотел встретить его в вертикальном положении. Так что, может быть, вы, любезнейший, таки сообразоволяете сообщить, хотя бы вкратце, смысл тех вестей, которых вы, как я понял, были посланы мне передать?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **21 Января 2011, 19:05:43**

---

- Справедливо, - кивнул головой Самир, - тогда, может быть, сначала разберемся со зверюгой? Давно я шупальца не рубал, ага. Видите ли, в чем дело, возможно, мои новости потребуют всего вашего внимания. А смысл... Кабы я сам знал, черррррт поberi; все в письме, а я там ни черта не разберу. Такая, вот шарада, ага.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **21 Января 2011, 19:25:51**

---

-Я бы не стал разбираться ни с какой зверюгой пока Самир Абидас ибн Хусейн с нами, если, конечно, она не упадет первой. Как проводник я хочу предостеречь группу от этого риска. Предлагаю связать нашего эм... вестника, если он не расскажет свою весть сейчас.- Сказал Пёс, повернув голову к Меркатору. Ему не нравились медлительные вестники, это было странно.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **21 Января 2011, 22:07:50**

---

Меркатор хихикнул, посмотрев на Адила, затем быстро сделал серьезное лицо и ответил вестнику:

- Ну, для начала я бы все же хотел ознакомиться с содержимым письма.

С этими словами он протянул руку, пристально следя за реакцией незнакомца. Он еще не определился со своим отношением к Самиру, поэтому предпочитал пока присматриваться. С одной стороны появление посреди пустыни человека, целенаправленно его разыскивающего, заставило волшебника напрячься, а с другой - все таки у него был кинжал Карима! В общем, было над чем задуматься. И, в конце концов, кинжал Карима не исключал возможности ловушки. Например если подельники этого типа держат Карима в заложниках...

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **22 Января 2011, 00:29:06**

---

Самир бросил взгляд на Адила:

- Какой недружелюбный у вас проводник, ага. Битый час волком глядит, как будто я у него коня увел, ей богу. Но ладно, дело прежде всего. Жаль, конечно, что не увижу эту тварь, ну да шут с ней.

Незнакомец вздохнул и продолжил:

В общем дела такие: Карим - сын моего близкого друга Фейруза ар-Руни, да и, чего греха таить, мне он тоже как сын, этот проказник, ага. Фейруз теперь уж с предками, мир его праху, и я считаю своим долгом помогать Кариму по мере сил. Да по правде сказать, особо поддержать его у меня возможности и не было, потому как он все в наемниках валандался невесте где.

И вот, что вы думаете, совсем недавно сижу я дома, работаю над трактатом; я трактат по монстроведению пишу, ага. Заходит Рашид, значит, мой раб, и говорит, что Карим вернулся, просит. Ну я ему, естественно - зови скорее, чего ты ждешь! Входит Карим, закутанный, не поверите, вот так, по самые глаза, что аж не узнать. Я ему - присаживайся, винца с дорожки, отдохни, а там и в кальянную не грех сходить. Ну чтобы все путем.

Тут рассказчик и сам отхлебнул изрядный глоток из своей фляги, утер усы и продолжил:

А он мне - нет, дядя Самир, я очень спешу, ага. Попросил только передать, значит, господину Меркатору, сослуживцу своему письмо, сказал «очень важно, дело жизни и смерти». Дал мне кинжал вот этот, и ушел, такой негодник.

Ну, я-то и сам не лыком шит. Видно же, парень вляпался в какую-то нехорошую историю, а говорить мне то ли боится, то ли стесняется. Ну, я и не стал его пытаться, пускай себе идет. Пора, значит, старому Самиру самому взяться за дело, ага. Распечатал я письмо-то, ну чтобы, посмотреть, что у него там стряслось-то. И что же вы думаете, там было? Хе-хе. Этот шутник написал: «Дядя Самир, я же просил не вскрывать письмо» и все, дальше закорючки какие-то, навроде шифра. Знал, шельмец, что я не удержусь и загляну в письмо-то. Тут я и понял, что хочешь - не хочешь, а придется вас искать, господин Меркатор. Такие дела.

Немного покопавшись в одной из сумок, Самир достал распечатанное письмо и протянул его волшебнику:

- Вот оно, очень надеюсь на ваши криптографические познания, господин маг, мне самому его никак не разобрать.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **22 Января 2011, 01:19:23**

---

С невозмутимым видом выслушав историю, Меркатор взял письмо и начал его изучать

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **23 Января 2011, 14:07:25**

---

- О, да это и вправду Карим! Шифр знакомый - сказал наконец Меркатор, складывая письмо.  
- Господа! У нас наклеивается неплохое приключение. Мой армейский приятель Карим, контракт которого закончился чуть раньше нашего с Конаром и Айлир, нашел карту сокровищ. Теперь за ним гонятся какие-то отморожки. У нас есть неплохой шанс помочь хорошему человеку, и вместе всей толпой порубать мелкого алого дракона, и забрать его сокровища. Предлагаю по-быстрому разобратся с текстом заданием и двигать в Мемнон, где нас ждет Карим (а, в перспективе - и алый дракон с кучей золота).

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **24 Января 2011, 04:35:57**

---

Пафнутий удивленно вскинул брови:

- Ничего так запросы у ваших друзей, господин Меркатор! Ни много, ни мало - на дракона собрался! Он хоть примерно представляет, с чем ему дело иметь придется? Дракон, даже молодой - это очень опасное существо! А тем более алый - я читал, что они крупнее всех прочих видов. Впрочем, давайте пока с нынешним делом разберемся, а там видно будет.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **24 Января 2011, 09:15:58**

---

- Ну, мы ж не дуrom с дреколем на него пойдем - пожал плечами Меркатор - а с нынешним делом... Кстати, да. Ну что, обьщем уже второе строение? Кстати, сударь Самир, вы можете нас тут, конечно, подождать, но не ровен час прилетит сфинкс, будет весело. Так что лучше отправляйтесь с нами.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **24 Января 2011, 10:00:57**

---

Конару новый незнакомец не очень-то понравился. Другое дело возможность помахать мечом против алого дракона.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **24 Января 2011, 10:23:13**

---

Если кого-то привлекали сокровища и приключения, то Самиру было прежде всего важно совсем другое. Голосом, в котором отчетливо чувствовалось беспокойство, он спросил:

- А что за преследователи, он пишет? Много их? Как близко они к нему подобралась? Прошу вас, скажите все как есть!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **24 Января 2011, 11:12:53**

---

Ну, судя по тексту, он обеспокоен, но не сильно, видимо, прямой опасности пока что нет.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **24 Января 2011, 12:42:11**

---

Обратившись к связанному сфинксу:  
- Пушистик, ты хочешь посмотреть на дракона? Конар тебя защитит, не бойся.

В ответ животное лишь стало издавать жалобные звуки и новые попытки вырваться.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **24 Января 2011, 14:26:36**

---

- Хвала богам, - выдохнул Самир, - повзрослел парень, ответственный стал. Теперь хоть ясно почему он был таким таинственным и не оставался даже на ночь. Меня, старика, берег, не хотел втягивать. Да вот только хрен ему, ага. Как же, останусь я в стороне, держи карман шире!  
Если я правильно понял, уважаемый Меркатор, он ждет в Мемноне. А как его найти, адрес или, там, приметы мой друг он указал?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **24 Января 2011, 15:33:15**

---

- Указал - кивнул Меркатор - так что найти сможем.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **24 Января 2011, 15:58:42**

---

- Так выкладывайте скорее или, постойте, может быть вы хотите награды... Подождите... Самир принялся копаться в складках одежды, очевидно пытаясь отыскать кошелек.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **24 Января 2011, 16:12:38**

---

- Не надо сходить с ума - покачал головой Меркатор - я ничего держать втайне не собираюсь. Однако, если мой друг намеревался не открывать вам содержимое письма, то и я не буду. Если хотите, можете отправляться с нами, когда его увидите, то и спросите - хотел ли он вас уберечь, или еще по какой причине. А о помощи он просил меня, значит, я и буду в первую очередь этим заниматься. Если кто пойдет со мной, добровольно, из желания помочь или в надежде на сокровища, я буду рад попутчикам.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **24 Января 2011, 16:18:27**

---

- Хватит размусоливать! На нас в любой момент сфинкс напасть может, а вы тут дебаты устроили!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **24 Января 2011, 16:32:08**

---

- Не надо потакать мальчишке, пусть и сколь угодно благородному, в его попытке поиграть в героя, - покачал головой Самир. - Хотя, похоже, вы просто не оставляете мне выбора, ага. Пожалуй это даже и к лучшему. Вряд ли Рад будет просить о помощи, давай же поспешим, чтобы в одиночку устроить драку. Рядом будет сотруди-помощи, давайте скорее займемся делом.  
Мужчина оправил одежду, поднялся и, хитро прищурившись, произнес:  
- Но адрес, все-таки, скажите. Письмо можно потерять, а ваши намерения могут поменяться. Как же мне тогда быть, ага?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **24 Января 2011, 17:12:54**

---

- Содержание я запомнил, а письмо можно снять с моего холодного трупа. Его сможет расшифровать хоть Конар, хоть Айлир. Дебаты закончены, идем наконец  
И Меркатор двинулся ко второму зданию (внутри впрочем первым он лезть не собирался)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **24 Января 2011, 17:19:10**

---



Конар демонстративно пихнул вперед проводника и пошел следом:  
- ты это, следи за ловушками. А в остальном я прикрою\*держа меч в руке\*

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **24 Января 2011, 17:43:14**

---

- Если вы не возражаете, я присоединюсь. Страсть как хочется увидеть этого вашего сфинкса, - сказал Самир, беря в руки свой безразмерный меч. Смотрелся он с ним довольно комично: пожилой, с солидным брюшком, да еще и чуть ли не короче самого клинка. Однако то, как уверенно старый вояка держал свое оружие, говорило о том, что ему было не привыкать обращаться с такими штуковинами.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Микки Маус** от **25 Января 2011, 11:20:44**

---

Вначане Шарассил, напряжённо разглядывала Самира, в ожидании подвоха следя за каждым его движением, однако, когда Меркатор узнал его, успокоилась и стала внимательно слушать. При словах о сокровищах, глаза её алчно вспыхнули, но тут же погасли, когда речь зашла о драконе.

Когда группа двинулась вперёд, девушка вызвалась вперёд - помогать Адилью с ловушками.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **25 Января 2011, 11:47:24**

---

Хотя псу и не слишком нравилось добавление случайных попутчиков в группу, он не выражал своего недовольства. Таки Меркатор был его анимателем, и потому следователь просто хотел сделать работу чисто. Да и в контракте еще один не был указан, правда, припомнив уход барда, Адиль понял, что в следующих контрактах надо будет исправить один пункт.

Когда Конар толкнул проводника в бок, тот произнес.

-Ты, конечно, неплохо махаешь своим мечиком, но если ты будешь делать это один - мне как минимум будет неприятно стоять в сторонке и чесать коленку. Хотя тот сфинкс здорово меня потрепал, благодарю за то что отвлек его. Просто я предпочитаю немного иной стиль боя, думаю, ты должен знать, как обычно дерутся те, кто использует такое оружие как я.- Затем Адиль слабо улыбнулся, и повел группу к руинам, периодически переглядываясь с Шарассил.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **25 Января 2011, 14:00:22**

---

- Знавал я таких мастеров. Во время поражения они всегда удивлялись почему их тактика на меня не работает. Да и зверя далеко не каждого можно заставить врасплох. - Пожал плечами Конар и двинулся дальше.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **25 Января 2011, 18:16:23**

---

Обмениваясь такими репликами, группа подошла ко входу во второе строение. Первым по ступеням, что вели вниз, пошел Адиль. Осторожно, потихоньку смотря вокруг, он начал спускаться. На ступенях ничего не оказалось, но спустившись вниз, Адиль понял, что дальше без какого-либо источника света делать нечего - в подземелье было темно, хоть глаз выколи.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **25 Января 2011, 18:22:24**

---

Конар зажег "бычий глаз". Света сразу стало очень много.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **25 Января 2011, 18:23:42**

---

(нрпг - мастер, а Меркатор запоминал Свет? :) )

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **25 Января 2011, 18:26:55**

---

Поняв что тут темновато, следователь закрепил лук за спиною и вытащил кукри. Затем, достав из своего рюкзака факел и палочку, на кончике которой была намазана какая-то непонятная субстанция, Адиль прожжес.

-Сейчас посмотрим что тут есть...- И, слегка ударив палочкой по факелу, зажег его, после чего огляделся. Несмотря на бычий глаз Конара, псу было комфортнее когда ему освещал путь его факел.

-1 torch  
-1 Tindertwig

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **25 Января 2011, 18:36:28**

---

(Ким - да, 1 запоминал)

Света и вправду стало очень много - фонарь Конара и факел Адила хорошо освещали все близлежащее пространство... Адиль начал осматривать пол...и спустил пару мгновений понял, что эта предосторожность не была излишней. На плите был еле видно нарисован небольшой простенький рисунок - что-то типа неправильного четырехугольника, с кругом внутри. Магическая ловушка, не иначе!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **25 Января 2011, 19:08:54**

---

Сколько эта плита футов занимает? Я стою прямо перед ней (в соседней клетке или) нет? Есть ли возможность её обойти или она весь проход занимает?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **26 Января 2011, 00:14:29**

---

У всех "приключенцев" есть только два действительно важных вопроса: кто когда дежурит и кто как идет. =) Предлагаю озаботиться вторым.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **26 Января 2011, 00:22:57**

---

Меркатор стоял где-то в последних рядах, и терпеливо ждал. Даже, отошел на пару шагов назад. Вдруг рванет?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **26 Января 2011, 00:57:15**

---

Самир также не лез вперед, возможно, не желая слишком мельтешить перед глазами тех, с кем его столкнула судьба, а может быть из соображений осторожности. Периодически он бросал взгляды назад в проход, а когда Меркатор начал пятиться, также сделал пару шагов назад, чтобы маг был защищен от неожиданной атаки сзади, буде таковая случится.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **26 Января 2011, 02:40:32**

---

(плита шириной занимает весь проход, но ее можно перепрыгнуть. Отписался на эту тему в обсуждении)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **26 Января 2011, 09:52:02**

---

- Пушистик, хочешь перейти плиту? Нет? Ну и ладно\*Конар поморщился и отошел чуть назад\*

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **26 Января 2011, 10:58:20**

---

Заметив замешательство проводника, Пафнутий спросил:  
- Нашли что-то, мастер Адиль?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **26 Января 2011, 13:15:24**

---

Пока все были в замешательстве на тему что происходит, Адиль бродил где-то в своих мыслях и внимательно изучал плиту на предмет каких-то более простых способов её вырубить. Однако, фраза Пафнутия вернула его к реальности, и проводник, обернувшись, произнес.  
-Перед нами, похоже, магическая ловушка. Обезвреживать их тот еще геморой, может рвануть легко. Можно попробовать её перепрыгнуть, но думаю это не лучшая идея. Попрошу всех отойти подальше, попробуем её активировать на расстоянии.- Затем, когда все отошли, Пёс выбрал несколько камней покрупнее, и, с максимально возможной и при этом более менее удобной дистанции для броска, принялся кидать их на плиту.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **26 Января 2011, 16:02:43**

---

Камни, один за одним, падали на плиту, однако, ничего не происходило. То ли ловушка не работала, то ли не реагировала на камни.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **26 Января 2011, 16:37:25**

---

-Хм... значит реагирует только на живых...- Сказал Адиль, медленно подходя к плите.  
-Я попробую это обезвредить, но, честно-говоря, не думаю что у меня выйдет. Рекомендую всем отойти подальше.- Продолжил он, готовясь исполнить свою часть договора. Размышляя над тем как обезвредить эту ловушку Адиль не смог придти к хоть какому-нибудь разумному решению. Присев около плиты пёс еще раз изучил рисунки, и, достав из колчана одну из стрел, попробовал начать аккуратно стирать знаки оперением, перед этим смочив то водою. Изредка он доставал какие-то инструментки из своего воровского набора и делал ими манипуляции, суть которых была мало кому понятна. Он старался делать так, чтобы его рука оставалась вне плиты при этом действии.  
-Сейчас будет больно...- предчувствуя дальнейший ход событий, сказал он.

(Disable device, если описание не соответствует типичному методу снятия магических ловушек то могу изменить без проблем :) )

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **26 Января 2011, 16:41:25**

---

Меркатор, следуя примеру всех, отошел подальше.  
- Надеюсь, он не уйдет вслед за приятелем Шарассил. Меньше платить, но вдруг там будут еще ловушки

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **26 Января 2011, 17:10:04**

---

Адилю казалось, что он все сделал правильно, но видимо, или руки дрожали, или ловушка оказалась хитрее, чем он думал... Нождаданно знак сверкнул сапфировым огнем, и исчез! По всему зданию разнесся сильный, глубокий звук, словно рядом ударили в огромный колокол. Адиль хотел пошевелиться, но его тело его не слушалось... он застыл, словно статуя, так и не выпустив из пальцев очередного инструмента, скованный магическим холодом.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **26 Января 2011, 17:12:55**

---

- О, кажись всего лишь сигнализация - обрадовался Меркатор - впрочем, кого тут оповещать, все давно уже померли... Адиль, ты живой там, не оглох от трезвона?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **26 Января 2011, 17:16:16**

---

Адиль как стоял безмолвным истуканом, так и стоит, не проронив ни звука.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **26 Января 2011, 17:22:10**

---

- Упс - Меркатор подошел поближе и прищурился по особому, пытаясь обнаружить магию  
Detect magic на Адила, близко не подхожу. Также осматриваю место ловушки.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **26 Января 2011, 17:43:54**

---

У Адила ничего не светится. Место ловушки так же темно.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **26 Января 2011, 17:53:31**

---

Меркатор уловил знакомые эманации всплеска магической энергии, вроде как смутно ему знакомые. Покопавшись в своей памяти, он припомнил, еще со студенческих времен, лекцию о магии разума, которую им читал старый препод Халар Клауэрэнс, прозванный среди студентов "недоголем". Тогда в качестве примера он обездвижил одного из студентов заклинанием удержания. Это было что-то из той же серии...

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **26 Января 2011, 17:57:20**

---

- Кажись, Адиль отхватил заклинание удержания. Можно подождать немного, авось сам придет в чувство - флегматично констатировал маг

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **отец Пафнутий** от **26 Января 2011, 18:12:39**

---

- Удержание и сигнализация, - сказал старик. - Следующим шагом по идее должен быть отряд стражи, бегущий взять парализованного вора. Давайте на всякий случай отодвинем нашего проводника с прохода - мало ли ломанется кто снизу.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **26 Января 2011, 18:22:26**

---

Конар на время поставил фонарь и убрал меч. Следом за этим потащил непутевого проводника подальше назад и вернулся в строй первым, достав оружие.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **26 Января 2011, 20:06:10**

---

При первых звуках тревоги Самир вздрогнул и как будто дернулся навстречу незадачливому проводнику. Однако, увидев, что тот в целом не пострадал, подавил свой порыв и остался замыкающим. Только теперь его взгляды, бросаемые назад стали еще более долгими и внимательными - Полагаю, - проговорил он, - теперь полпустыни знает о том, что мы здесь, ага. Если, как вы говорили, сфинкс где-то рядом, пора ждать гостей. Эти твари бывают очень умными, так что не исключено, что и здешний поймет что к чему.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **26 Января 2011, 23:34:51**

---

- Одного мы уже сделали, - покачал головой Меркатор, но не сдержался, и посмотрел вверх, как будто ожидая, что на него оттуда свалится летающий монстр

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **27 Января 2011, 18:43:20**

---

(Мастер ждал реакции всех членов группы...Айлир что-то давно молчит просто...)  
Спустя что-то около 20 секунд, Адиль пошевелился. Потом он встал и убрал инструменты в футляр. Чувствовал он себя нормально, видимо, никаких последствий после ловушки не было. Коридор, ведущий вперед, по-прежнему был пуст.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **27 Января 2011, 19:25:08**

---

-Отпусти меня, чудо-плита...- Донеслось от разморозившегося Адила, и он, криво ухмыльнувшись, произнес.  
-Ну, по крайней мере, все мы целы. Пока.- После чего, поудобнее взяв факел, и размяв шею, Серый Пёс повел группу далее по коридору, держа наготове кукри.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **27 Января 2011, 19:30:31**

---

Конар сохранил прежнюю тактику.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **28 Января 2011, 02:15:45**

---

Медленно продвигаясь по коридору, буквально через 15-20 футов, группа остановилась на развилке. От основания коридора, все так же уходящего дальше прямо, шло ответвление вправо. Темнота просто нависала вокруг, и лишь факел Адила и фонарь Конара давали небольшой островок света, в котором было что-то видно...

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **28 Января 2011, 09:35:06**

---

- Я бы пошел вправо. Правило правой руки, и все такое - задумчиво сообщил Меркатор

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **28 Января 2011, 10:10:34**

---

Пафнутий, прищурившись, всматривался в темноту. Старик уже пожалел, что не запомнил заклинание света.  
- Согласен, - сказал друид. - Вправо так вправо.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **28 Января 2011, 10:11:08**

---

- А я бы налево - усмехнулся Варвар

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **28 Января 2011, 10:19:27**

---

Самир в который раз бросил взгляд назад.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **29 Января 2011, 17:57:51**

---

(я так понимаю - все согласились с тем, чтобы двигаться вправо).  
Повернув направо, друзья попали в длинный коридор, в конце которого был поворот. Адиль, первым повернувший за угол, поневоле остановился - впереди была каменная арка, украшенная затейливой резьбой, изображавшей вычурные, уродливо-гротескные лица, отдаленно напоминавшие человеческие. Несмотря на то, что руинам было немало лет, арка растрескалась лишь самую малость, и резьба почти не пострадала. Искусство, с которым были вырезаны эти лица, выглядывающие то тут, то там из камня, поражало. Мастер был, несомненно, подлинным талантом. Перед аркой, сбоку на стене, висела каменная дощечка с какими-то надписями, вырезанная прямо в стене.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **29 Января 2011, 18:34:22**

---

-Да уж... Эти древние, такие... древние.- Произнес Адиль, внимательно осматривая арку на предмет ловушки.  
-Меркатор, посмотришь на надписи?-(Search тэйк 20)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **29 Января 2011, 19:06:12**

---

- Ну и рожи, - вставил свои пять копеек Самир.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **30 Января 2011, 03:13:30**

---

Ловушку искать долго не пришлось. Стоило Адилю подойти чуть поближе, как первая плита за аркой чуть засветилась, отражая свет его факела...она была сделана из металла, начищенного до зеркального блеска. Внимательно ее осмотрев, Адиль убедился, что на этот раз никакой магии нет - обычная механика. Станным выглядело лишь то, что создатели словно специально выделили ловушку, сделав плиту из другого материала, чем остальные плиты на полу.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Айлир** от **30 Января 2011, 03:56:46**

---

Айлир мрачно взирала на Адиля. На нее в очередной раз накатило: ощущение полной бесполезности всего происходящего затопило сознание, во всей этой суете отсутствовал хоть какой-то смысл. Что толку бежать от смерти или за смертью? Вон та ловушка, которую судя по всему обнаружил Пес, очень мило символизировала то, чем они так долго занимались - неудачно перейди порог, и ты труп. В какой-то момент очень захотелось туда сунуться, вдруг удастся задержаться на грани, понять разницу между "здесь" и "там" до того, как разменяешь один план на другой? Каково это изменение?

Собственно, на Айлир накатило еще тогда, когда Конар спеленывал детеныша сфинкса. Беспомощность ребенка как-то слишком остро резанула во нервам.

Девушка провела ладонью по лицу. Она давно научилась не терять концентрации на происходящем, какая бы дурь не лезла в голову, иначе вместо лечения было бы слишком много несчастных случаев, но внезапно при приступе угрюмости кто-нибудь мог неправильно истолковать, а объяснить свое состояние кому-либо она не имела никакого желания. Хватит того, что она Конару с Меркатором это один раз рассказала.

- Может проверить второй коридор?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **30 Января 2011, 10:36:32**

---

-Осторожно, тут ловушка. Правда странная весьма...- Произнес Адиль рассматривая плиту. Затем он обернулся к меркатору, и, подойдя к табличке, попытался прочесть что на ней написано, хотя, по предыдущему опыту, он мог уверенно сказать что у него ничего из этого не выйдет.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **30 Января 2011, 15:02:01**

---

Меркатор привыкнув к странностям полуэльфийки, косился на нее, но понимал, что сейчас ее лучше оставить в покое. Поэтому когда она заговорила, он кивнул, и спокойно ответил:  
- Проверим, только, мне кажется, с этим лучше разобраться для начала. Сейчас посмотрим, что тут

написано...  
И он подошел к табличке.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **отец Пафнутий** от **01 Февраля 2011, 01:16:53**

---

- Как-то странно у них тут все устроено. Ловушки буквально через шаг, можно подумать, будто сами хозяева умели летать, - поделился наблюдениями дед. - Не удивительно, что они вымерли.

Друид почесал волка за ухом и стал ждать, что скажет маг.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **01 Февраля 2011, 03:48:13**

---

Меркатор подошел к стене, на которой висела табличка и внимательно принялся ее изучать. Язык, вне всякого сомнения, был тот же, что и в пирамиде, поэтому дешифровать было чуть полегче. Тем не менее - все равно изрядно пришлось напрячь мозги, чтобы получить хотя бы отдаленно связанный текст. Через десять, перевод надписи в изложении волшебника гласил следующее:  
"Стопы свои дальше ставь лишь тот, кто избран, озаряя солнцем себя и слейся с ночью".

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **01 Февраля 2011, 09:48:56**

---

- Стопы свои дальше ставь лишь тот, кто избран, эээ, озаряя, гм, солнцем себя и слейся с ночью. - сообщил маг, - у когонибудь есть соображения, что означает эта бредятина? - несколько ошарашенно добавил он

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Микки Маус** от **01 Февраля 2011, 12:23:06**

---

- Любопытно, - произнесла Шарассил, всматриваясь в помещение за аркой, - Может это означает то, что нужно просто идти с факелом и смотреть под ноги?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **01 Февраля 2011, 12:49:58**

---

-А мне нравится твоя логика - заигикал Конар, обращаясь к Шарасил.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **отец Пафнутий** от **01 Февраля 2011, 13:21:12**

---

- Наверное это продолжение того ритуала, что в пирамиде. Сперва там озаряют солнцем избранного, а потом избранный, ставя стопы свои на эту плиту, проходит в арку. Возможно это такой портал. Хотя, - Пафнутий задумался, почесывая бороду, - почтенный гном говорил, что мы ищем записи настоятеля храма. Это объясняет характерную манеру надписей. Тогда может речь идет просто о специфическом жертвоприношении. Слияние с ночью, тырыпыры, - как только люди смерть не называли.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **01 Февраля 2011, 15:10:33**

---

В любом случае, я так мыслю, среди нас избранных нет, - почесал лысину старый калишит. - А потому... ага? Хотя, свет-тень... плита вон ишь как светится, тоже мне ловушка... По мне так, тень здесь как-то предпочтительнее, ага.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **03 Февраля 2011, 00:46:37**

---

- Может это отвлечение? - задумчиво сказал Меркатор - одна плита выделена... а на другой тоже ловушка, только гораздо хитрее спрятанная. Адиль, можешь глянуть повнимательнее?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Февраля 2011, 12:38:55**

---

-Я думал над этим вариантом. Маловероятно. Скорей всего это просто какой-то механизм, связанный с ритуалами.- Сказал Адиль, присаживаясь на корточки и осматривая плиты подробнее.  
(Search take 20 на железную плиту и идущую после неё. С места при этом не движусь.)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **04 Февраля 2011, 12:48:43**

---

Внимательно изучив плиту, Адиль пришел к выводу, что ловушка механическая и достаточно простая -

он в своей практике имел с такими дело не раз, и не два. Механизм действия простой - плита вращалась на общем стержне, и стоило наступить на ее край, как она переворачивалась, захлопывая ногу того, кто на нее наступил. С обратной стороны на таких ловушках обычно ставили или самозахлопывающиеся капканы, или просто острые зубья. В редких случаях зубья смазывали ядом. Обезвреживались ловушки такого типа весьма просто. Впрочем - в данном случае плитой можно было просто обойти. Изучение пола за ловушкой ничего не дало - судя по-всему - там не было неприятных "сюрпризов".

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Февраля 2011, 12:54:51**

---

-Хе.- Сказал Адиль, улынувшись.

-В целом я без особых проблем могу её вывести из строя, но как по мне - её проще обойти. Других ловушек впереди вроде нет.- Затем он окинул взглядом меркатора, и спросил.

-Жду твоих указаний. Если хочешь - вырублю этот капкан. А можем и обойти.-

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **04 Февраля 2011, 13:21:31**

---

Если можно без проблем вырубить - рубай, и пойдем по нему. Опасаюсь я обходить... хотя, может, я просто перестраховываюсь.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Февраля 2011, 13:32:21**

---

-Как пожелаешь.- Сказал Адиль, и, достав комплект воровских инструментов, принялся осторожно разбирать ловушку по болтикам.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **04 Февраля 2011, 13:41:54**

---

Как и ожидалось - обезвредить ловушку не составило никакого труда для такого опытного взломщика, как Серый Пёс. Спустя минуту, плита была заклинена и надежно закреплена. Теперь, даже если бы вдруг Конару взбрела в голову мысль исполнить на плите танец войны своего племени - он мог ничего не опасаться!

"Чистая работа", - мелькнуло в голове Адила. Дорога дальше по коридору была открыта!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Февраля 2011, 13:46:41**

---

Впрочем, несмотря на то, что плита теперь не должна была сработать, нужно было быть осторожными. Потому перед тем как идти Пёс снял с пояса булаву, и, прислонив её к краю плиты, надавил, желая проверить результат своей работы. Если все было нормально, то он неспешно поднялся с корточек, и, поудобнее перехватив факел, осторожно повел группу дальше.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **04 Февраля 2011, 14:04:48**

---

Группа продолжила идти по коридору. Миновав еще один поворот, Адиль увидел, что сбоку в конце коридора темнее черный проход двери. Судя по небольшой грудке мусора - когда там и была дверь, но все, что осталось от нее теперь - жалкие гнилые обломки. Кажется - проем вел в какую-то комнату... откуда доносясь странный звук, словно шелест... и шипение. Вильф тихо зарычал. (звук четко услышали Пафнутий, Адиль, Айлир. Меркатору что-то послышалось, но он не уверен. Конар и Самир услышали лишь рычание волка друида. Пожалуйста - четко положение партии, кто за кем стоит. Коридор достаточно широк для одного, но для двоих он тесноват - иначе говоря он шириной футов в 7-8. Адиль стоит на расстоянии 10 футов от двери).

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **04 Февраля 2011, 14:08:25**

---

Меркатор в этом тоннеле держался сразу позади Конара, где бы тот ни находился

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **04 Февраля 2011, 14:09:59**

---

-Кажется волк рычит на что-то в том проеме. Может не стоит пойти первым?\*одновременно Конар посмотрел как реагирует на это Пушистик и ближе подошел к Адиле, поровнявшись с ним.\*

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Февраля 2011, 14:13:16**

---

-Ну что, Конар. Давай, руби, махнемся местами. Там какое-то шипение.- Сказал Адиль

ухмыльнувшись, и поменялся местами с конаром.  
(Адиль идет позади варвара)

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **04 Февраля 2011, 14:15:20**

Поставив фонарь под максимально удобным углом, Конар перехватил меч 2-мя руками и двинулся в комнату.

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **04 Февраля 2011, 14:27:15**

```
#####
.....К.....#
#####-###
```

(Конар - поставить фонарь не получится. Ты своей же тенью себе все и загородишь. К тому же - дверь сбоку, см. карту)

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **04 Февраля 2011, 14:29:56**

Меркатор забрал фонарь у Конара и высоко поднял его над головой, освещая бойцу дорогу

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **04 Февраля 2011, 14:33:01**

Итак...кто за кем? Подробно пожалуйста...

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Февраля 2011, 14:34:08**

Адиль прямо за конаром.

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **04 Февраля 2011, 14:37:19**

Конар первый

Название: **Re: пСХМШ X НЙПЕЯРМНЯРХ**  
Отправлено: **Kim** от **04 Февраля 2011, 14:43:49**

```
#####
.....АМ...#
#####К###
```

Меркатор выглядывает из-за проема, освещая фонарем

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **04 Февраля 2011, 14:58:26**

Конар первым вошел в комнату... видно было очень плохо, т.к. единственным источником освещения был луч от фонаря Меркатора... Комната была достаточно большой..и в глубине были видны несколько темных силуэтов, ползающих по полу...

(боевой раунд)

```
#####
.....МА.....#
#####-#####
#.....К.....#
#.....#
#.....#
#.....#
#.....G.....G.....#
#.....G..G.....#
#.....#
#.....#
#####
```

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **04 Февраля 2011, 15:05:31**

Господа сопартийцы - озвучьте свое местоположение, пожалуйста, это касается Пафнутия, Айлир, Шарассил и Самира.



Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **04 Февраля 2011, 16:08:56**

После обнаружения ловушки Шарассил старалась держаться в задних рядах, где-то между Айлир и Пафнутием.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **04 Февраля 2011, 16:18:31**

Самир неизменно занимал то место, которое он определил для себя с того самого момента, когда вошел под своды помещения - в хвосте колонны, прикрывая своих новых знакомых от возможной атаки сзади.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **04 Февраля 2011, 17:59:59**

Мы с волком сразу за авангардом - т.е. сейчас стоим рядом с Меркатором. Вильф впереди, я за ним. Кстати, если с начала осмотра первой пирамиды до сего момента не успело пройти 40 минут, то на Конаре еще висит барс skin.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **04 Февраля 2011, 18:27:11**

Айлир держалась ближе к хвосту колонны, потому как соваться вперед - только мешать магу и воинам.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **05 Февраля 2011, 16:09:15**

```
#####
.....HCSPWWMA.....#
#####-#####
.....К.....#
#.....#
#.....#
#.....#
#.....#
#.....G.....G.....#
#.....G..G.....#
#.....#
#.....#
#####
```

(К-Конар, А-Адиль, М-Меркатор, WW-Вильф, Р-Пафнутий, S-Шарассил, С-Айлир, Н-Самир, G-существа в глубине комнаты.

Порядок хода:

Конар, Меркатор, существа.

Пока что все остальные не видели, что в комнате начался бой, поэтому в инициативе не участвуют. Чтобы это понять, должны быть услышаны звуки битвы, или Конар в свой ход должен подать какой-то сигнал. Можно фри-экшном что-то заорать, например. Из-за того, что в комнате очень темно, и света просто архи-недостаточно, Конар не видит, что за существа внутри комнаты.)

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **05 Февраля 2011, 18:57:30**

- Веселуха -заорал Конар и ринулся на один из силуэтов с мечом на перевес.  
Чардж+повер атак на -2 с 2-х рук по силуэту в середине трио букв G

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **05 Февраля 2011, 20:03:48**

```
#####
.....HCSPWWMA.....#
#####-#####
.....#
#.....#
#.....#
#.....#
#.....G..K.....G.....#
#.....G..G.....#
#.....#
#.....#
#.....#
#####
```

Удар с разгона, держка тастард двуручным хватом, был одним из любимых в арсенале Конара. Он не раз и не два с одного такого удара напрочь вышибал дух из противника. В армии одно время у него даже была соответствующая кличка - "Таран". И теперь варвар не промахнулся! Широкое лезвие меча с хрустом врезалось в середину тела змееподобного существа(-15 хитов), развалив его надвое. Подойдя поближе, Конар сумел чуть лучше рассмотреть своих противников - их тела представляли из себя нечто среднее между телами змей и червей... а голову венчал острый клюв и четыре щупальца, каждое из которых было увенчано костяным острием. Больше разглядеть было трудно, т.к. света катастрофически не хватало...и Конар понимал, что темнота всерьез может помешать ему сражаться с

неизвестными тварями (пока не будет нормального освещения - все твари имеют консилмент)  
Все остальные услышали веселый клич Конара, и принялись действовать...  
(Порядок хода:  
Мернар (уже походил),  
Меркатор,  
Существа,  
Пафнутий,  
Адиль,  
Самир,  
Вильф,  
Шарассил,  
Айлир)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **05 Февраля 2011, 22:11:13**

---

Меркатор сказал короткое неразборчивое слово и коснулся шерсти Вильфа. Шкура волка моментально начала распространять вокруг себя мягкое сияние, разгоняющее мрак  
- Поможешь дяде Конару? - сказал маг волку, махнув рукой в сторону темной комнаты. Замысел помощника был очевиден - ворвавшись в темное помещение, светящийся волк позволит лучше рассмотреть тех тварей.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **05 Февраля 2011, 22:56:40**

---

Странные существа атаквали Конара. Те, что были ближе к нему приблизились и пустили в ход множество своих щупалец. Большая часть атак не принесла никакого эффекта, благодаря кольчужной рубашке и все еще активному заклинанию, которым Пафнутий защитил варвара. Но тем не менее - для некоторых щупалец не стали преградой ни кольчуга, ни отвердевшая кожа. (после атак двух существ, -11 хитов Конару).

```
#####  
.....HCSPWMA.....  
#####-#####  
#.....#  
#.....#  
#.....#  
#.....#  
#.....GKG.....#  
#.....G.G.....#  
#.....#  
#.....#  
#####
```

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **05 Февраля 2011, 23:25:47**

---

Старик покосился на темный проход, из которого несло шипение и глухие удары, и отдал Вильфу короткую команду. Затем начал читать заклинание. Закончив бормотать, он запоздало спохватился - а видят ли крокодилы в темноте?

Конвертирую Gust of wind в Summon Nature Ally II. Призываю крокодила. Вильф в свой раунд вбегает в комнату и атакует тех, кто атакует Конара.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **06 Февраля 2011, 21:18:12**

---

Услышав Конара Адиль ринулся в комнату вслед за ним, держа факел перед собою, и сжимая в правой руке кукири. Разгоняя мрак подземелья он подбежал настолько близко, насколько посчитал нужным, и принялся разгонять темноту, и привлекать внимание тварей взмахами факела.

(1 мув, прошел 30 футов. Стандарт - тотал дефенз. Свет от факела освещает радиус 20 футов вокруг адия, насчет того попадает ли в этот радиус боковое G не уверен..)

Код: [\[Выделить\]](#)

```
#####  
.....HCSPWMA.....  
#####-#####  
#.....#  
#.....A.....#  
#.....#  
#.....GKG.....#  
#.....G.G.....#  
#.....#  
#.....#  
#####
```

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **07 Февраля 2011, 00:22:49**

---

Какое-то шестое чувство заставило Адия в последний момент оглянуться назад - и на какой-то миг он увидел то, что вызвало него, бывшего в самых разнообразных передрягах, приступ страха. Перед ним

мелькнул изломанный, темный силуэт, словно целиком состоявший из тьмы, который тянулся к нему...а прямо напротив лица Серого Пса на какой-то миг он увидел черные, чуть светящиеся темным бликом, глаза...В следующий момент непонятный силуэт пропал, но Адиля охватила непонятная слабость. (-3 Силы, -1 телосложение Адилю).

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **07 Февраля 2011, 01:06:46**

---

Как только эхо крика Конора прокатилось по коридору, Самир востепенел и крепче сжал меч. Пару секунд он колебался: с одной стороны здравый смысл и элементарные понятия дисциплины твердили ему, что место замыкающего крайне важно, а опасность еще может появиться. Причем с любой стороны. Но сердце, сердце старого вояки подвело. Оно не имело ни малейшего понятия о дисциплине и никакого уважения к здравому смыслу. Черт возьми, как давно он не "рубал шупальцы". Как давно упоение, хотя бы не заключало его в свои объятия. Но раз же может старик упустить шанс вновь стать плодом, хотя бы на минуту, хотя бы это и стоило ему жизни! Самир бросил короткий взгляд назад в коридор (если ничего не увидел), стараясь стать как можно уже, начал проталкиваться ко входу в помещение, откуда уже слышался приятно ласкающий слух звук боя.

В дверях он на секунду задержался и окинул взглядом комнату, оценивая силу противников а также наилучший порядок действий. Затем (если не заметит немедленно неведомую фиговую, докопавшуюся до Адиля) двинулся на помощь, стараясь зажать тварей в клещи.

(Двойной мув: до двери и потом строго вниз. Знает ли Самир что-нибудь об этих тварях?)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **07 Февраля 2011, 09:10:01**

---

```
#####
.....CSPWWM.....#
#####-#####
#.....H.....#
#.....A.....#
#.....#
#.....GKG.....#
#.....G.G.....#
#.....#
#.....#
#####
```

Т.к. никакой опасности за спиной старик Самир не заметил, он прорвался в зал, расталкивая недавних знакомых локтями, животом и прочими частями тела. Когда он вбежал в зал, картина боя предстала ему достаточно ясно, благодаря факелу, который держал Адиль. Увидев, с кем бился молодой варвар, старика аж передернуло - эка мерзость! С такими он дела еще не имел, несмотря на бурную молодость в компании "монстробойцев" (рядом с Адилем ничего нет. Из врагов Самир увидел лишь существ, которые уже почти окружили Конара).

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **07 Февраля 2011, 09:22:26**

---

```
#####
.....CSP.M.....#
#####-#####
#.....#
#.....#
#.....W.A.....#
#.....W.....#
#.....GKG.H.....#
#.....G.G.....#
#.....#
#.....#
#####
```

Описать то, что ворвалось в зал вслед за Самиром, можно было описать лишь словами из ночного кошмара, здорового-нибуде аристократа древнего рода, надобных обитателей комнаты - это бесстрашный Вильф кинулся на подмогу Конару. В несколько гигантских скачков достигнув места сражения, волк бросился на ближайшего врага! К сожалению, бедняга Вильф немного не рассчитал, и его зубы кланули в нескольких сантиметрах от скользкого чешуйчатого хвоста твари.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **07 Февраля 2011, 10:21:44**

---

После крика Конара, Шарассил немного замешкалась и стала действовать уже после того, как большая часть группы ворвалась в помещение за дверью справа. Немного думая, девушка побежала за ними. Заметив червей, она попыталась зайти к ним со спины.

```
#####
.....C.P.M.....#
#####-#####
#.....S.....#
#.....#
#.....W.A.....#
#.....W.....#
#.....GKG.H.....#
#.....G.G.....#
#####
```

#.....#  
#.....#  
#####

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **07 Февраля 2011, 18:56:29**

---

Айлир не видела из-за угла, что творилось в зале, ей пришлось пробежаться до двери, оценив на вскидку происходящее, она не долго думая прочитала Благословление.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **07 Февраля 2011, 21:21:09**

---

#####  
.....P..M.....#  
#####C#####  
#.....S.....#  
#.....#  
#.....W..A.....#  
#.....#  
#.....GKG.....H.....#  
#.....G.G.....#  
#.....#  
#.....#  
#####

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **07 Февраля 2011, 21:36:35**

---

Веселье - это конечно хорошо. Но вот когда эти мерзкие создания лезут своими ,еще более мерзкими щупальцами под колючугу! Они пытаются добаться до самого святого, что было у варвара. Ранимая психика Конара качала по чуть-чуть сдавать. Варвар перехватил и рассчитывая , что эти черви не достаточно крепкие ударил ближайшего своим стандартным приемом. Обычная атака с 2-х рук на того ,что справа. Если убиваю, то за компанию и соседа.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **07 Февраля 2011, 22:39:01**

---

#####  
.....P..M.....#  
#####C#####  
#.....S.....#  
#.....#  
#.....W..A.....#  
#.....W.....#  
#.....GKG.....H.....#  
#.....G.G.....#  
#.....#  
#.....#  
#####

Конар разошелся не на шутку! Такого удачного дня у него давно не было. Сначала сфинкс, а теперь еще и многощупальные черви! Видимо, на буре таких радостных эмоций, Конар располовинил сначала одного, а потом, не останавливая движение меча, и второго. Во все стороны брызгала вонючая кровь тварей, а в середине, размахивая окровавленным бастардом, бесновался варвар, словно древний демон, упивавшийся кровью своих врагов.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **08 Февраля 2011, 11:20:48**

---

- Конар, мочи уродов! - жизнерадостно подал голос Меркатор. Он видел, что его друг справляется без проблем, потому он просто прочитал Обнаружение магии и начал осматривать комнату (и то, что в ней находилось).

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **08 Февраля 2011, 12:22:34**

---

Успешно сотворив "Обнаружение магии", Меркатор посмотрел в комнату. Увы, обзор ему частично перекрыла Айлир, частично - стены комнаты, т.к. сам маг стоял еще в коридоре. Последнее создание видимо посчитало, что варваром все еще можно полакомиться - оно снова атаковало, используя весь свой богатый от природы арсенал. И Конару досталось! Проникнув сквозь броню Конара сразу в трех местах, окупавца твари причинили варвару сильную боль (-11 хитов Конару).

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **08 Февраля 2011, 13:44:35**

---

#####  
.....P..M.....#

```
#####C#####
#.....S.....#
#.....W. .A.....#
#.....W.....#
#.....GKGc...H.....#
#.....G.G.....#
#.....#
#.....#
#####
```

Пафнутий наконец закончил заклинание вызова. Появившись, крокодил мигом понял, что от него хотят, и прямым ходом пополз к месту сражения. Айлир невольно вздрогнула, когда неожиданно рядом с ней возникло эдакое чудовище.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **08 Февраля 2011, 13:51:10**

---

Любопытство старика перевесило осторожность, и он пошел посмотреть, что все же происходит в комнате.

Захожу в комнату, становлюсь у стены - третья клетка справа от входа.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **08 Февраля 2011, 14:18:35**

---

```
#####
#.....M.....#
#####C#####
#.....S.....P.....#
#.....W. .A.....#
#.....W.....#
#.....GKGc...H.....#
#.....G.G.....#
#.....#
#.....#
#####
```

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **08 Февраля 2011, 15:59:22**

---

Пока все суетились, они могли наблюдать как Адиль лихорадочно махает вокруг себя факелом, и с глазами на выкате ищет кого-то.  
-Зд...десь есть что-то е... е еще!- Заикаясь произнес он, еще не отойдя от того ужаса что вселило в него видение. Неизвестное существо сумело напугать вора более чем успешно, но он не собирался убегать, напротив, ощущая что часть его жизненных сил испарилась, он, быстро осмотрев комнату, ринулся в её наименее освещенный угол явно намереваясь осмотреть пространство на предмет врагов.

(Поскольку карта с областями освещения так и не была сделанна - Адиль делает два мува в направлении наиболее затемненной области в комнате, и попутно старается пройти по маршруту затрагивающему как можно больше темных клеток, ища что-то.).

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **08 Февраля 2011, 16:22:54**

---

```
#####
#.....M.....#
#####C#####
#.....S.....P.....#
#.....W.....#
#.....A.....W.....#
#.....GKGc...H.....#
#.....G.G.....#
#+.....#
#.....#
#####
```

Заняв новую позицию, Адиль теперь четко видел другую часть зала... где кроме каменных стен, мусора на полу и небольшого сундука у стены ничего не было.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **08 Февраля 2011, 18:06:15**

---

Старый вояка приготовился было, очертя голову, прыгнуть в гущу сражения, как вдруг оказалось, что сражения-то и нет. В мгновение ока молодой варвар разобравшись с червяками, и теперь лишь одна тварь вилась рядом с его ногами. "Молодец парень, - подумал старик. - ему-то уж точно помощь не нужна, ага. Кажется, он даже получает удовольствие. Эх, ему бы да "зверобой" в руки и цены бы не было." Похоже, бой закончился, не успев толком начаться. И тут справа донеслось: "Зд...десь есть что-то е... е еще!". Самир резко развернулся на каблуках.

Это был проводник, тот самый, что так сурово отнесся к нему. Теперь от его надменности не осталось и следа. Дрожащий голос, побелевшее лицо, как будто он увидел саму смерть. Видать, в этой дыре есть кое-что пострашнее червяков. А значит, еще рано расслабляться. Самир покрепче сжал меч и начал вглядываться в сумрак, приготовившись атаковать неведомого врага.

(Самир зажимает стандарт. Триггер: появление кого-либо, не принадлежащего к партии в зоне досягаемости. Действие: атака.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **08 Февраля 2011, 20:51:41**

---

Заметив, что после парочки ударов Конара остался лишь один ползающий червяк, Шарассил подскочила к нему и пырнула в бок.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **09 Февраля 2011, 09:14:07**

---

```
#####  
.....М.....#  
#####С#####  
#.....P.....#  
#.....#  
#.....W.....#  
#.....A...S...W.....#  
#.....GKGc...H.....#  
#.....G.G.....#  
#+.....#  
#.....#  
#####
```

Короткий меч Шарассил лязгнул и отскочил от чешуйчатого хвоста. Броня червяков была на удивление крепкой!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **09 Февраля 2011, 09:35:53**

---

```
#####  
.....М.....#  
#####С#####  
#.....P.....#  
#.....#  
#.....W.....#  
#.....A...S...W.....#  
#.....GKGc...H.....#  
#.....G.G.....#  
#+.....#  
#.....#  
#####
```

Восстановив равновесие после первой неудачной попытки, Вильф снова бросился в атаку. На этот раз она имела успех - волк прокусил броню червя, оставив кровоточащую рану(-3 хита), а мощные лапы повалили монстра на пол.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **09 Февраля 2011, 13:28:05**

---

Оценив обстановку, Айлир двинулась к Конару, с намерением его лечить, отметив по пути, что явно переоценила способности незнакомых тварей.

(насколько я поняла, Айлир в этот ход до него дойти не успеет)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **10 Февраля 2011, 00:21:05**

---

Мерзкое создание понимая что вот-вот упустит свой последний шанс добраться до святыни варвара, начало запускать свои щупальца с еще большей силой. Но Конар держался и ответил мощным ударом меча.обычная атака с 2-х рук

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **10 Февраля 2011, 11:56:46**

---

Размахнувшись, Конар нанес мощнейший удар, целясь по червя... но оступившись, промахнулся.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **10 Февраля 2011, 11:58:48**

---

Меркатор зашел внутрь и принялся обследовать комнату с помощью своего магического зрения.

Ну в общем хожу так чтобы как можно больше частей комнаты осмотреть

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **10 Февраля 2011, 20:57:54**

---

Последний червь героически попытался подняться после атаки Вильфа, но тут разъяренный Конар взмахнул мечом еще раз...и напрочь отсек последней твари ее голову вместе со всеми щупальцами. (конец боевой раунда)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **10 Февраля 2011, 21:08:47**

---

Старик подошел к телам тварей и при свете волка с любопытством их осмотрел. Такого он ранее не то что не видел, а даже представить себе не мог. Вытащив из голенища сапога кинжал, Пафнутий пару раз колупнул шкуру существ, одобрительно поцокав языком.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **10 Февраля 2011, 21:18:31**

---

-Я... я видел Это. Черный изломанный контур, силуэт... Злой дух пустынной гробницы. Он вытянул из меня часть моих сил. Я думаю это связано с ритуалом в пирамиде.- Сказал пёс, уже более спокойным, но возмущенным тоном. Затем, осторожно подойдя к сундуку, он осмотрел плиту перед ним, и, если там небыло ловушки, осмотрел сам сундук.  
(Search тэйк 20 на плиту перед сундуком и на сам сундук. Ищу ловушки.)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **10 Февраля 2011, 21:37:30**

---

Внимательный осмотр сундука показал, что ловушки на нем нет, но зато есть крепкий и надежный замок. Меркатор, подойдя к сундуку, увидел, что тот светится слабой магией защиты.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **10 Февраля 2011, 21:44:59**

---

"Ааах, злобный дух гробницы, ну-ну, вот, значит, на поверку ты каков смельчак, - с каким-то несвойственным ему ехидством подумал Самир, глядя на взволнованного проводника. Ладно, похоже, никого страшнее мертвых червяков здесь и вправду нет.  
Старик подошел к Конару и хлопнул его по плечу:  
- Здорово ты их парень, ага, аж залюбуешься!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **10 Февраля 2011, 21:58:02**

---

- На сундуке - слабая магия защиты, - флегматично произнес Меркатор и с любопытством повернулся к Адилю - ты успел разглядеть.. этого духа?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **10 Февраля 2011, 22:12:33**

---

-Это был изломанный, темный силуэт, словно целиком состоявший из тьмы, который тянулся ко мне. А потом через секунду прямо перед своим лицом я увидел черные, чуть светящиеся черным бликом, глаза.- Объяснял пёс, доставая свои инструменты.  
-Так как на сундуке я не вижу характерных черт для магической ловушки, думаю я его сейчас открою. Ну а если замок слишком старый и где-то что-то застрянет, то думаю меч нашего варвара поможет нам достать добычу.- Переходя к делу произнес Пёс, начиная нехитрые махинации с замком. В его глазах мелькнул азарт, похоже вскрытие сундуков было одним из любимых занятий следователя.  
-Знаете, говорят что сундуки это как сладкое угощение с прилавков Калимпорта. Никогда не знаешь какую дрянь торгаш подсунул внутрь.- Сказал Адиль, похоже окончательно успокоившись и посчитав что с видением можно разобраться и позже.

(Взламываю замок вплоть до его открытия или поломки)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **10 Февраля 2011, 22:55:09**

---

- Бой был весьма веселый, правда от такого обилия внутренностей и крови сложно не подскользнуться\*пытаясь удержать равновесие и выбраться из этой кучи\*

Подойдя к Адилю и дружески похлопав его по плечу\*а также вытерев руки от всей этой крови\*спросил:

Ты как живой? Призраки это такое дело, тут без магии вообще никак, поэтому я и заработал себе на службе именно магический клинок.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **10 Февраля 2011, 22:57:51**

---

Адиль достал инструменты, и принялся ковыряться в замочной скважине. Замок был явно очень старый, заржавелый. Около минуты Адиль с блеском в глазах ковырял отмычками сундук, пока наконец не раздался щелчок. Серый Пес удовлетворенно кивнул, и открыл крышку сундука. Внутри лежал мешок из какой-то грубой ткани, а сверху - книга в толстом кожаном переплете. Что удивительно - и ткань, и книга выглядели так, словно они и не лежали тут невесть сколько десятилетий. Кожаный переплет был твердым и гладким, а ткань мешка была целой, и, на первый взгляд, ничуть не ветхой.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **10 Февраля 2011, 23:02:20**

---

-Живой живой. Только вот слегка обессиленный. Надеюсь этот дух я более не увижу. А клинок полезен, но я предпочитаю использовать маслянистую субстанцию, делающую оружие магическим на короткий период времени. Дешевле выходит. Правда старый Кайсл приболел, и потому сейчас с собой такого масла у меня нет.- Сказал Адиль, открывая сундук и потирая руки.  
-Меркатор. Мне кажется я нашел то, что вы искали.- Коротко ответил он, улыбнувшись, и указав на сундук. Пес любил взламывать замки, это было заметно. Казалось что он даже ненадолго забыл о злом духе, это занятие его определенно увлекало.  
-Похоже, та защитная магия прекрасно сохранила эти записи.-

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **10 Февраля 2011, 23:16:32**

---

Тем временем, Самир направился к центру комнаты, где в медленно растекающейся луже крови валялись останки порубленных неприятелей. С такими тварями он еще не сталкивался и теперь, не спеша, разглядывал наименее пострадавший от меча Конара экземпляр. Подобные существа всегда интересовали старика, было что-то неестественное, искаженное, а оттого очень притягательное. Да и для трактата будет очень к стати. Вытащенным из-за голенища сапога кинжалом пожилой воин перевернул червяка и легонько постучал лезвием по его крепкой шкуре.  
- Однааако, - только и протянул он.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Ким** от **11 Февраля 2011, 09:52:09**

---

Меркатор принялся осматривать найденное в сундуке

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **11 Февраля 2011, 10:15:42**

---

После скорой кончины всех червяков от могучих ударов Конара, Шарассил попыталась пару раз пырнуть бронированную тушку существа, так напоминавших её червяка. Бросив взгляд на Самира, по-видимому имевшего сходный интерес, и на меч Конара, девушка констатировала:  
- Похоже обычное оружие против них бесполезно, - потеряв интерес к червякам, Шарассил направилась к сундуку.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **11 Февраля 2011, 11:40:06**

---

Взяв в руки книгу, Меркатор, удивился, какая она тяжелая - сам переплет весил немало, т.к. его окантовка была выполнена из металла. Кратко просмотрев ее, он увидел ряды все тех же непонятных символов, сильно схожих с теми, что были напечатаны на стене перед входом. Теоретически, посидев над книгой лед эдак пять можно было попробовать понять, о чем там идет речь. Помимо текста, в книге кое-где встерчались искусно выполненные рисунки и схемы.  
О содержимом мешка Меркатор догадался, еще до того, как открыл его. Стоило его преподнять, как оттуда донесся приятный звон, ласкающий слух любого наемника. Мешок был наполнен золотыми монетами странной чеканки, на первый взгляд - около полутысячи. Так же в мешке лежала небольшая кожаная сумочка, в которой лежал перстень из оникса, с тонким рисунком по всему ободку и красным камнем на вершине. Перстень светился слабой магией защиты.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Ким** от **11 Февраля 2011, 11:54:17**

---

- О да! - в восторге воскликнул Меркатор - деньги. Эх, жалко книгу отдавать придется. Ну да ладно. - он повертел перед глазами перстень  
- Мгм, скорее всего обычный перстень с защитной магией. Судя по силе зачарования, ничего особенного быть не должно.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**



Отправлено: **отец Пафнутий** от **11 Февраля 2011, 13:25:06**

---

- Хвала Чаунтия, нам не придется экспериментировать с ихними ритуалами, - обрадованно вздохнул старик, разглядывая книгу. - Досмотрим эти подземелья и можем с чистой совестью ехать назад к болу. А монетки можно попробовать продать какому-нибудь коллекционеру. Они наверняка стоят больше своего золотого номинала.

Пафнутий повернулся к Адилу:

- С высосанной силой я смогу помочь - если только там не что-то совсем серьезное. Но до вечера придется подождать.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **11 Февраля 2011, 13:51:54**

---

-Да, было бы замечательно.- Обратился Адиль к отцу Пафнутию.

-На самом деле все это было подозрительно просто. Всего две ловушки и четыре червячка. Возможно на выходе нас будут ждать определенные сюрпризы...- Продолжил говорить проводник, обращаясь уже к Меркатору.

-Как бы то нибыло, чем быстрее мы уйдем из этого забытого богами места, тем лучше. Или вы желаете обследовать и другое ответвление?-

---

Название: **Re: пСХМШ Х НЙПЕЯРМНЯРХ**

Отправлено: **Kim** от **11 Февраля 2011, 14:24:05**

---

- Конечно, вдруг там что интересное! Предлагаю, если в этом зале ничего больше интересного нет... Адиль, проверял на тайники?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **11 Февраля 2011, 14:41:47**

---

-Тут темновато. В целом такое можно устроить, но в спешке можно и незаметить чего.- Сказал Адиль, кивнув головой.

-А если посмотреть внимательно... то это как минимум часок-другой обхода.-

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **14 Февраля 2011, 00:44:52**

---

Айлир подошла к Конару, остальной мир, включая всякие книги и прочее, ее пока не интересовал.

- Красиво ты их. - улыбнулась девушка. - Однако, мне надо осмотреть твои раны. Мало ли что на странных тварях за зараза попадаетеся...

(осмотр Конара с целью выяснить критичность повреждений и отсутствие ядов)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **14 Февраля 2011, 09:19:14**

---

Несмотря на то, что Конар силился держаться бодро и весело, с первого взгляда было видно, что ему досталось. Многочисленные раны, оставленные когтями на конце щупалец, были достаточно глубоки. Ничего похожего на яд вроде не было, но с другой стороны - наверняка сказать было сложно.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **15 Февраля 2011, 20:02:16**

---

- Ну тогда предлагаю, когда Айлир закончит осмотр Конара, двинуться в другое ответвление. Глянем, что там - устроить детальный осмотр мы всегда успеем.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **15 Февраля 2011, 20:24:11**

---

Старик согласно кивнул:

- Времени у нас валом, можем выделить на детальный осмотр руин весь завтрашний день.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **15 Февраля 2011, 21:12:28**

---

- Кхе-кхе, - вежливо дал о себе знать Самир, оторвавшись от созерцания внутренностей грика. - Уважаемый Пар... Пас... ох... Почтенный кудесник, если не поспешить, с Каримом может случиться беда, ага. Такие дела могут завернуться, дай дорогу!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **16 Февраля 2011, 12:45:57**

---

Старик приподнял брови.

- Гм, ну тогда, значит, не будем выделять завтрашний день на осмотр. Кстати, почтенный Самир, я запомнил: вы рассказывали нам, как вы нас нашли? Ведь мало того, что нужно было знать, где находится Меркатор, так надо было еще и проложить курс по пустыне. Наверно, это было весьма непросто.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **16 Февраля 2011, 13:52:01**

---

Самир выпрямился и улыбнулся, не без некоторого самодовольства:

- Хорошие знакомства, почтенный кудесник, простите никак не могу выговорить ваше имя, ага. Но, я думаю, намного интереснее эта история будет звучать вечером, перед костром да со стаканчиком доброго вина в руке, как вы думаете?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **16 Февраля 2011, 14:40:52**

---

- Это точно, - согласился старик. - Ведь нужно было знать не то, где находится Меркатор, а то, где он будет. Без божественной магии тут точно не обошлось. Меня, кстати, зовут Пафнутий, отец Пафнутий. Я друид церкви Чаунтия.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **16 Февраля 2011, 15:52:40**

---

- Пары часов на осмотр, я думаю, будет достаточно - сказал Меркатор - и при этом не сильно нас задержит. Айлир, ну что там, жить будет?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **16 Февраля 2011, 17:05:27**

---

Во время осмотра Варвара, тот не в меру сильно краснел.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **18 Февраля 2011, 11:41:27**

---

- Будет, куда он денется... - Айлир как раз сосредотачивалась на лечении.

Она прочитала "Лечение серьезных ран", мысленно вычеркнув из списка "Помощь" и попыталась оценить результат.

Нормальных заклинаний осталась пара штук, дальше пойдут залечивания царапин и аптечки, а возиться с ними девушка оочень не любила.

("Лечение серьезных ран" вместо "Помощь", осмотр, если Конар все еще серьезно ранен - прочитать "лечение легких ран" вместо "Команды")

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **18 Февраля 2011, 11:55:09**

---

После сотворения первой молитвы, Конар выглядел куда лучше, но все же было очевидно, что закрылись далеко не все раны. Покачивая головой, Айлир вновь принялась за дело. После второго заклинания исцеления, о битве можно было судить лишь по шрамам на теле воина, да по мечу и доспехам Конара, которые были изрядно покрыты кровью монстров. (Конар +22 хита, полностью здоров)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **18 Февраля 2011, 12:00:39**

---

- Отлично - потер руки Меркатор - тогда пошли в другое ответвление, тут нас, вроде, ничего не задерживает

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **18 Февраля 2011, 12:22:42**

---

Вернувшись на место поворота, искатели приключений пошли прямо. Коридор продолжался дальше достаточно долго, и окончился поворотом направо (судя по-всему - он огибал по периметру весь зал, в котором был бой). Снова коридор прямо, и снова поворот... в конце последнего коридора был небольшой зал. Адились все внимательно осмотрел на предмет ловушек, но все как будто было спокойно. Размера зал куда меньше предыдущего...и в нем был всего один чудовищный монстр, которого Конар прикончил с одного удара, даже не дав тому опомниться. Хлама в этой комнате было больше - весь пол был засыпан разнообразным трухлявым мусором, основательно перемешанным с каменной крошкой. В середине лежала большая трухлявая доска с остатками ножек... видимо - когда-то это был огромный стол. Останки стульев распознавались лишь по кое-где уцелевшим спинкам.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **18 Февраля 2011, 12:27:54**

---

Меркатор осмотрелся внимательно и грустно сказал:

- Магического тут ничего. Зря шли. Адиль, предлагаю тогда осмотреться на наличие тайников здесь, вернуться в зал, осмотреть там - ты вроде говорил часа хватит... И с этим строением все, по идее.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **18 Февраля 2011, 20:28:04**

---

-Будет сделано. Располагайтесь поудобнее, вам придется подождать. Ну, или можете попробовать помочь мне.- Сказал Серый Пёс, буквально прильнув к полу, и начав разгребать вещи и простукивать плиты и камни.

(Search тэйк 20ть на весь зал.)

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **18 Февраля 2011, 22:04:47**

---

Самир положил свой огромный меч на плечи и привалился к стене. Некоторое время он молчал, затем, очевидно, заскучав, произнес:

- Вот я и говорю, вы видели их шкуру? Если бы они были чуть побольше, какая была бы польза от этих червяков, ага! Такой шкурой и щиты обивать, и повозки крыть, и на шатры - где только не пригодилась бы.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **18 Февраля 2011, 22:36:03**

---

- Хм, я не очень силен в ремесле, но может на что то да сойдется? например, полосами на доспехи, допустим. В принципе... хм, если кто-нибудь знает, как сохратить шкуру на несколько дней, можно попробовать Конаровым мечом снять с них шкуры... и отвезти, куда-нибудь продать... - Меркатор чисто и искренне любил деньги, и хотя и не был прирожденным торгашом, воюющим за каждый медяк, сметка у него была.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **18 Февраля 2011, 23:14:29**

---

- Чтобы сохранить шкуры, надо их вычистить от остатков мяса и жира, основательно натереть солью и растянуть на деревянной рамке, чтобы не покоробились, - сказал друид. - Потом, спустя пару недель, их вымачивают и разминают. Соль нужна, чтобы впитать воду и предотвратить разложение, иначе шерсть осыпется. Ну, это метод для обычных шкур. Для этих... магических змеюк - черт их знает. Я бы предложил просто снять шкуру, растянуть и выставить под пустынное солнце.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **19 Февраля 2011, 00:08:47**

---

- Ну а что, может быть тогда пока суд да дело, займемся этим, ага? - поглядывая на Конара, предложил старый хитрюга.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **19 Февраля 2011, 17:08:27**

---

- я не против, деньги лишними не бывают.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **20 Февраля 2011, 11:59:08**

---

Адиль внимательно принялся обыскивать зал на предмет скрытых тайников и дверей. Работа шла медленно, поиск осложнялся большим количеством пыли, мусора и каменной крошки. В течении получаса Серый Пес осматривал стены и пол комнаты... и неожиданно увидел, что Меркатор оказался прав - тайник был! Точнее - была потайная дверь, замаскированная под обычную стену. Сделано было весьма искусно, и если бы Адиль не обыскивал зал с таким вниманием - наверняка проглядел бы. Дверь была заперта, а один из камней был не чем иным, как створкой, которая закрывала небольшое окошко. Задумка, видимо, была такая - в окошко просовывалась рука, с другой стороны поднимался засов или открывалась щеколда, после чего дверь можно было повернуть вокруг своей оси.

Пока проводник занимался поиском, Конар честно попробовал снять шкуру с убитого здесь червя. Увы, он быстро понял, что убивать врагов и снимать с них шкуры - два совершенно разных занятия. Провозившись минут пятнадцать, и испортив шкуру червя в двух местах, он с сожалением был вынужден констатировать, что он попросту не обладает необходимыми навыками.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **20 Февраля 2011, 14:17:10**

---

-Нашел.- Коротко сказал Адиль, криво ухмыльнувшись. Подобрал из кучи мусора первую попавшуюся более-менее длинную палку, он осторожно приоткрыл створку, и потыкал палкой внутрь окошка, ожидая какого-нибудь примитивного капкана. Если все было нормально, серый пёс просунул туда руку, и принялся искать засов или щеколду.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **21 Февраля 2011, 03:03:28**

---

Поняв не удачность затеи с шкурой ,Конар ослабил узлы Пушистика и дал ему немного погулять.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **21 Февраля 2011, 09:04:16**

---

Полузадушенный маленький сфинкс что-то сдавленно пискнул, когда Конар достал его из мешка и развязал. Первые минуту-две он просто лежал и приходил в себя. Потом тихонько встал на лапки и чуть-чуть отошел от варвара.

Никакого капкана за створкой Серый Пес не обнаружил. Просунув руку внутрь, он нащупал щеколду и, с немалым трудом, отодвинул ее. Оставалось повернуть дверь.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **21 Февраля 2011, 10:24:47**

---

Пытаясь произвести хорошее впечатление, Конар погладил животинку.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **21 Февраля 2011, 11:23:24**

---

Самир усмехнулся в усы, когда Конар достал малыша-сфинкса. А уж при виде попыток варвара быть "другом зверей" не выдержал и произнес:

- Э-э-э, зря ты это затеял. Дикая животина, она такой и останется. Это тебе не дворняга с улицы, ага. Не будешь же ты его всю дорогу в узле держать? Вон отец Па... Пафнути, может, еще и найдет с ним общий язык, даром что ли с волком ходит. А тебе куда там! Небось, его мамку ты и раскромсал, ага? Я тебе так скажу, если действительно жалеешь детенка, убил бы сразу, чтобы животные не мучались. Ему без нее не прожить - мал еще. Или звери съедят и зачохнут сам. Они ж умные, все понимают. А то еще подберется к тебе ночью и глаза выключет. Небось, видел, как ты его мамку-то убивал, не прости.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **21 Февраля 2011, 12:36:23**

---

-Может я и плохой дрессировщик , но убить малыша рука не поднимется и другим не позволю! Все что я могу сделать это отдать его в приличный зоопарк, там у него будет шанс. - твердо ответил Конар.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **21 Февраля 2011, 13:05:09**

---

- Я конечно, не гожусь в исповедники и морализаторы, сам головы, доводилось сносить. Но думается мне, парень, что так-то уж... неправильно осматривать матку, а потом говорить о дите, ага. Ладно, плохой это разговор. Зоопарк - не самый плохой выбор, у Силь-Паши, говорят, много зверушек разных диких содержится, может и возьмут твоего сироту. Только ты смотри за ним, я про глаза не шутил, ага.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **21 Февраля 2011, 13:58:15**

---

- Жалость не жалость, а денег за него хорошо отвалют - сказал бездушный Меркатор - а насчет глаз... это ты, Самир, правильно заметил, надо поосторожнее с ним

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **21 Февраля 2011, 15:47:11**

---

-Тада....- Тем вренем донеслось от пса, отодвинувшего щеколду и размышлявшего над тем стоит ли открывать дверь самостоятельно. Тщательно осмотрев её на предмет ловушек (search тэйк 20ть поиск ловушки), и, в случае если все было безопасно, он произнес, освещая потайную дверь факелом.  
-Эй, Конар, мне быгодились твои мускулы. Кто знает чего там за твари за этой дверью могут оказаться. Откроешь? Надо только толкнуть воот тут.-

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **21 Февраля 2011, 16:24:14**

---

Дав Пушистику 15-ти минутный отдых Конар снова связал его, правда на этот раз не так туго. И затем

пошел помочь Адилью.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **21 Февраля 2011, 23:04:01**

---

Уперевшись плечом, Конар попытался повернуть дверь, на которую указал Адиль. Поначалу варвару показалось, что проще сдвинуть спящего буйвола... Он попробовал еще раз, навалившись всем телом. Мышцы воина вздулись, лицо побагровело от напряжения, а ноги, казалось, вот-вот провалятся в каменный пол. Но, неожиданно послышался глухой треск и плита медленно повернулась вокруг своей оси, освободив щель, достаточную, чтобы туда мог протиснуться один человек. За дверью был узкий коридор.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **21 Февраля 2011, 23:35:54**

---

Как только дверь открылась, Адиль просунул в щель руку с факелом, и, зачем-то слегка помахав им, посмотрел что представляет из себя проход. Закончив с этим, он осторожно осмотрел первые несколько плит на наличие ловушек, после чего, если таковых обнаружено небыло, двинулся вперед, позвав за собою остальных.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **23 Февраля 2011, 01:26:47**

---

Ловушки на полу за потайной дверью и правда отсутствовали. Убедившись, что все безопасно, Адиль первым нырнул в проход, освещая себе путь факелом. Проход был очень узким, с низким потолком - даже Шарассил кое-где приходилось пригибаться, а великану Конару и вовсе весь путь пришлось проделывать, согнувшись буквой "зю". Из мешка доносился несмолкаемый визг и шипение недовольного Пушистика. Путь по коридору занял около, пяти минут...и этот путь закончил тупиком. Дальше была стена, наверху вела каменная лестница, которая упиралась в потолок. Поднявшись, Адиль убедился, что перед ним крышка люка, ведущего, судя по всему, на поверхность. Но после первой попытки поднять крышку Адиль вынужден был признать, что это занятие не по его скромным силам. Вдобавок - Серый Пес начал чувствовать сильную усталость, словно он который день не высыпается. (Адиль - состояние "Уставший")

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **23 Февраля 2011, 12:23:40**

---

Увидев , что Адилью это крышка не по силам. Варвар попробовал открыть ее сам. Великан Конар всего 175 см....Меркатор и тот выше)))

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **23 Февраля 2011, 15:09:56**

---

-Уф... что-то мне как-то не по себе...- Сказал следователь, вытерев выступивший на лбу пот. -Давай, конар. открой её.- Произнес он, еле как поменявшись местами с варваром.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **23 Февраля 2011, 23:12:32**

---

Варвар поднялся по ступенькам, и навалился на люк. "Эту проклятую потайную дверь и то легче было открывать" - промелькнуло в голове у воина. Казалось - его плечи и ноги вот-вот не выдержат, а жилы порвутся от напряжения - но крышка поддавалась! Конар сумел ее чуть-чуть приподнять, и через образовавшуюся щель хлынули струйки песка. Когда он иссяк, через полосу между люком и потолком проникли лучи солнца. Как и ожидалось - люк вывел странников на поверхность. Конар ощущал, что долго держать крышку люка не сможет, если кто-нибудь не поможет.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **23 Февраля 2011, 23:18:34**

---

-эм...я конечно сильный, но и у меня есть предел и он скоро наступит. Мне бы не помешала помощь!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **24 Февраля 2011, 00:24:54**

---

-Да, сейчас...- Произнес адиль, продолжая утирать выступивший на лбу пот, и пытаясь протиснуться и помочь варвару.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **24 Февраля 2011, 00:27:39**

---

- Адиль, давай быстро примем решение

Если ты сильно устал, то пошли наверх. Если еще есть силы, то давай не будем напрягать Конара, и вернемся осмотрим детально комнату с сокровищами. Ну, если ты считаешь, что есть смысл, в конце концов ты в этом специалист.

А я лично не вижу разницы где выходить на поверхность, здесь или там...

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **24 Февраля 2011, 00:35:16**

---

-Все зависит от того, чего пожелает мой наниматель.- Коротко сказав Адиль, прекратив попытки помочь конару. Он слишком ослаб для того чтобы делать подобное.

-Поиску моя усталость, к счастью, не помешает. А в бою... В бою у нас есть Конар. Хотя я не думаю что в том зале есть какой-то тайник, он, похоже, использовался для хранения той книги. И, честно говоря... мне бы совсем не хотелось вновь увидеть то, что я там видел.-

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **24 Февраля 2011, 00:40:23**

---

- Блин, мы так и не исследовали, что там был за призрак - кисло сказал Меркатор. Он посмотрел на остальных, и махнул рукой

- А, ладно, пошли наверх. Самир, не затруднит помочь Конару? Я немного... не по части физических упражнений

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **24 Февраля 2011, 14:27:04**

---

- Мои старые кости вряд ли могут сильно облегчить ношу, но буду рад помочь, - откликнулся Самир и начал проталкиваться к люку. Прислонив меч к стене, старый вояка занял место рядом с Конаром и тяжёло навалился на каменную плиту.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **24 Февраля 2011, 14:43:10**

---

"Старые кости" не просто сильно облегчили ношу Конару - вместе со стариком они сумели открыть люк! Первым выбрался Самир. Подземный ход вывел их на поверхность пустыни в нескольких сотнях футов от руин.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **24 Февраля 2011, 14:51:55**

---

Для вашего возраста вы очень сильны почтенный Самир, даже боюсь представить на что вы были способны когда были помоложе. \*вытирая пот\* Очень бы хотелось увидеть тебя в деле, да и пропустить бутылку другую я бы с вами не отказался, как доберемся до города или просто выпадет такая возможность.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **24 Февраля 2011, 14:56:18**

---

- Это уж точно, бутылочка доброго вина никогда не помешает, ага, - щурясь от яркого солнца согласился Самир и протянул руку тем, кто был внизу.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **24 Февраля 2011, 20:07:35**

---

Меркатор выбрался и огляделся, помог выбраться Айлир и Шарассил, и огляделся снова.

- Ну что, пошли заберем лошадок, и поехали прочь из этого гиблого места? - предложил он, дождавшись, когда все выберутся

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **24 Февраля 2011, 20:20:30**

---

-Да. Поехали. Я бы предложил отдохнуть, но... лучше поедем.- Сказал Адиль, еле волоочащий по песку ноги от накатившей усталости.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **24 Февраля 2011, 21:08:25**

---

(Будем считать, что Самир забрал свой меч, перед тем как выбраться, хорошо? (чуть не написал "aga")))

Вновь закинув меч на плечо, Самир осмотрелся: окинул взглядом горизонт, а затем перевел взгляд на лошадей и вход в здание.

(Чем черт не шутит - спот)

Отправлено: **отец Пафнутий** от **24 Февраля 2011, 21:44:15**

- Прекрати, - строго сказал волку дед. - Потерпи немного.

Spot check.

Отправлено: **Velve** от **26 Февраля 2011, 20:04:56**

Конар - 1  
Меркатор - 2  
Сфинкс - 3  
Самир - 4  
Шарассил - 5  
Пафнутий - 6  
Вильф - 7  
Айлир - 8  
Адиль - 9).

Отправлено: Пушистик от 27 Февраля 2011, 02:18:20

- Уверен , что хочешь умереть от моего меча? У меня твой ребенок!

Отправлено: Kim от 27 Февраля 2011, 20:28:13

Экономя дыхание, Меркатор бежал вслед за Конаром так, чтобы ни в коем случае не попасться на зубок чудовищу *первым*. Надо было подбежать на "расстояние выстрела"...

Отправлено: **Velve** от **27 Февраля 2011, 21:47:08**

Сфинкс издал еще один громогласный рев. Чуть изменив направление полета, чудовище стрелой устремилось вниз прямо на Конара. Удар лапы с выставленными когтями пришелся точно по груди ваврара. На миг у воина потемнело в глазах от боли - ощущение было такое, что его на полном скаку ударил копытом закованный в броню рыцарь. (- 24 хита Конару). Зверь тяжело приземлился на землю прямо перед варваром, готовый продолжать бой.

Отправлено: **Velve** от **27 Февраля 2011, 23:41:48**

[illegible]

(SS - сфинкс, К - Конар, М - Меркатор, W - Вильф, Н - Самир, Ш - Шарассил, Р - Пафнутий, С - Айлир, А - Адиль, НН - лошади)

Отправлено: **Азъ** от **28 Феврала 2011, 01:11:45**

При виде того, с какой легкостью сфинкс всего лишь одним ударом лапы изувечил Конара, в голове старого калишита полыхнула мысль о том, что, предвкушая, хорошую разборку, он и эти люди двигались напрямик к своей смерти. И как назло, Самир даже не одел латы, проклятье Калима на его беспечность! Подавив острое желание в ту же секунду броситься на помощь славному парню с бастардом и памятуя старую присказку Фейруза "любая атака должна быть тщательно подготовлена, даже если это импровизация", воин остановился в двух шагах от сражающихся и, что-то прошептав себе под нос, сплюнул на землю

(run - клетка, на одну ниже Меркатора, free - hexblade's curse на сфинкса)

Отправлено: **Velve** от **28 Февраля 2011, 09:04:12**

[illegible]

Отправлено: **Микки Маус** от **28 Февраля 2011, 17:04:20**

Шарассил двинулась было на помощь Меркатору и Конару, но при виде чудовищного удара сфинкса остановилась как вкопанная. Если такой удар пройдёт по ней, это будет последний момент её жизни. Судорожно сглотнув, девушка встала в защитную стойку, прикрывая рану на правом боку.

(нрпг: тотал дефенс + шаг вперед)

Отправлено: **отец Пафнутий** от **28 Февраля 2011, 22:39:39**

Старик присвистнул, глядя на разъяренное чудовище, и громко выкрикнул какую-то фразу на непонятном языке. Вильф, услышав приказ, рванул на всей скорости к сфинксу.

Дед стоить, где стоял. Волк атакует с чарджа.

Отправлено: **Velve** от **28 Февраля 2011, 22:50:41**

Вильф, повинаясь приказу друида, ринулся с разбега на чудовище. Стрелой промчавшись мимо Меркатора, волк хватанул зубами сфинкса, вырвав у того солидный клочок шерсти и мяса (-13 хитов сфинксу). Монстр взвыл от боли.

Отправлено: **Velve** от **28 Февраля 2011, 22:55:54**

[illegible]

Отправлено: Серый Пёс от 01 Марта 2011, 16:25:46

Еле волокащий ноги Адиль, тихо проклиная свою усталость, медленно двинулся вперед, попутно выхватив кукри и приготовившись уклониться от враждебной атаки, если та последует.



(тотал дефенз, мув 30 футов вперед, во время мува достаю кукри.)

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **01 Марта 2011, 19:53:02**

Айлир рванула вперед, тихо матерясь потому что стрелять было нельзя, а все благословления закончились. Оставалось только подбежать поближе и ждать удобного момента.

(пробежка в сторону сфинкса до расстояния эффективного выстрела)

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **02 Марта 2011, 01:02:12**

Удар был такой силы , что бедному варвару пришлось сплунуть с пол литра крови. Не говоря уж о том, что на ногах он стоял еще непонятно каким чудом. Понимая что права на промах у него нет, Конар замахнулся и ударил.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **02 Марта 2011, 01:09:57**

Многие на месте варвара бы попросту убежали, позабыв от испуга даже свое имя, не то что собственных друзей, но Конар держался героем. Взмах меча пришелся сфинксу на середину тела... и соскользнул с крыла. Оперение проклятой твари было крепче, чем казалось. Удар не нанес чудовищу ощутимого вреда.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **02 Марта 2011, 12:35:10**

Меркатор сглотнул слюну, осторожно двигаясь в сторону, чтобы не задеть никого из своих. Сконцентрировавшись на туше твари он собрал волю в один кулак. Разум действовал холодно и четко, спуская заклинание с "поводка". И в следующее мгновение, вскинув руку, он пустил ледяной луч в цель, накачивая его энергией по максимуму.

sudden maximized scorching ray (cold)

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **02 Марта 2011, 12:59:37**

```
# # # # # . . . . .
# # # # # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . . W W . . . C . . . . . Ш . . . . .
. Н Н Н . . . S S K . . . . . Р А . . . . .
. Н Н Н . . . . . Н . . . . .
# # # # # # # # М . . . . .
# # # # # # # # . . . . .
```

Выкрикнув последние волшебные слова, Меркатор направил указательный палец на сфинкса. Из руки мага ударил яркий белый луч... и гигантский зверь с поистине кошачьей грацией подпрыгнул, изогнувшись и выгибая спину - луч прошел в паре дюймов от его тела.

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **02 Марта 2011, 13:08:44**

- Ах ты тварь тупая! - в сердцах воскликнул Меркатор, не готовый к такому исходу

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **02 Марта 2011, 13:41:41**

Сфинкс снова ринулся в атаку на жалкое создание, посмевшее удерживать в плену его дитя! Снова яростный бросок вперед!  
 "Но не будет же он кусаться - башка-то человечья", - мелькнуло в голове у Конара. Это было последней осознанной мыслью в его сознании. Резкий удар, треск колец разорванной кольчуги, резкая боль в груди, словно его пронзили клинком насквозь...и темнота, и бесконечное падение в бездонную пропасть. Воин рухнул на песок, истекая кровью.(-25 хитов Конара, Бесконечное падение, в состоянии "умирающий").  
 Стремясь защитить потомство от всех посягательств Сфинкс тут же нанес резкий удар когтистой лапой гигантскому волку. Вильф попытался увернуться, но не успел. Удар едва не свалил его с лап, а сбоку на морде появилась внушительная кровоточающая рана (-11 хитов Вильфу). От второго яростного удара лапой волк ушел с легкостью, просто поднырнув под нее.

Название: **Re: Руины и окрестности**

"Проклятье, неужели все так и кончится!" - пронеслось в голове Самира, когда прямо напротив него, обливаясь кровью, рухнул Конар, самый крепкий из всей партии. Магия нисколько не вредила чудовищу, даже старый добрый сглаз, который редко когда подводил старика, вдруг оказался бессилен перед ментальной защитой твари. Чтож, Кариму, похоже, придется самому разбираться со своими преследователями. Жаль, конечно, но мальчик уже достаточно вырос, чтобы разобраться что правильно, а что нет. Как защитить свою жизнь и честь он, без сомнения, знает. Глупо, конечно, умирать вот так, в пустыне, в окружении незнакомых людей и от лап яростного монстра. То, от чего старый монстроубийца когда-то бежал, что, как он полагал, осталось далеко в прошлом, настигло его. Кажется, провидцы называют это роком, приговором жизни. Ну что же, глупо-да, бесславно - да, обидно - да, черт возьми. Но никто, никто за вот уже почти пять десятков лет, что Самир живет на свете, не смел бы назвать его трусом. Вот и сейчас не время менять репутацию. Старый воин крепче сжал меч и молча бросился на сфинкса. Прямо перед тем, как обрушить свой меч на врага, он подпрыгнул, стараясь вложить в удар свой вес, не теряя, однако, при этом контроля над своим оружием.

(Charge в сфинкса. Power attack на 2)

Выйдя из ступора, Шарассил ринулась к ближайшей лошади, избегая приближаться к сфинксу. Вобщем 2 мува.

Два мува, на клетку справа от Айлир. Волк продолжает атаковать.

[illegible]

Старый воин не растерял сноровки с тех, казалось, уже далеких времен, когда он молодым рубил на болотах монстров. Приходилось иметь дело с экземплярами и покрупнее этого. Клинок Самира не подвел! Со свистом меч разрубил бок сфинкса, из раны обильно хлынула алая кровь. Чудовище дернулось от боли и зарычало, обернувшись к новому врагу. (-16 хитов сфинксу)  
И тут снова, верный до последнего вздоха Вильф бросился в атаку на гигантского полуорла-полульва. Удачно поднырнув под удар лапы могучей лапы, волк кинулся вперед, вцепился в горло сфинксу зубами (-11 хитов сфинксу) и ударил его передними лапами, повалив на песок. Сфинкс рухнул, подняв в воздух тучу песка.

(бег к Конару, "Лечение легких ранений" на него)

#####

```
# # # # # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . . W W . . . . . Ш . . . . .
. Н Н Н . . . S S K C . . . П . . . . . А . . . . .
. Н Н Н . . . . Н . . . . .
# # # # # # # # М . . . . .
# # # # # # # # . . . . .
```

После целительной молитвы, Конар открыл глаза, а его раны чуть затянулись. Выглядел он по-прежнему ужасно, но он был жив и мог двигаться. (+7 хитов Конару, Конар в сознании, лежит, состояние хитов КРИТИЧЕСКОЕ).

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Марта 2011, 13:44:46**

---

Адиль продолжал медленно волочить ноги в сторону схватки.  
(два мува вперед)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **04 Марта 2011, 13:48:29**

---

```
# # # # # . . . . .
# # # # # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . . W W . . . . . Ш . . . . .
. Н Н Н . . . S S K C . . . П . А . . . . .
. Н Н Н . . . . Н . . . . .
# # # # # # # # М . . . . .
# # # # # # # # . . . . .
```

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **04 Марта 2011, 13:51:47**

---

Раны были такие сильные , но варвар через силу взмахнул бастардом, пытаясь из такого неудобного положения достать сфинкса. И ему это удалось! Меч оставил глубокий порез на шее сфинкса, оттуда обильно хлынула кровь (-12 хитов Сфинксу)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **04 Марта 2011, 14:04:08**

---

Меркатор медленно отходил от сфинкса. Он был почти истощен, и тратить заклинание на лежащего в песке сфинкса казалось не лучшей идеей... Он копил ярость, чтобы излить огонь на сфинкса, когда тот встанет. Тогда попасть по нему будет легче...

Отхожу так, чтобы не попасть по своим и не отойти слишком далеко для выстрела, и делаю ready vs action - когда сВинкс встанет, тогда по нему стреляю огненным скорчинг реем

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **04 Марта 2011, 14:35:07**

---

```
# # # # # . . . . .
# # # # # . . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . . W W . . . . . Ш . . . . .
. Н Н Н . . . S S K C . . . П . А . . . . .
. Н Н Н . . . . Н . . . . .
# # # # # # # # . . . . .
. . . . .
. . . . . М . . . . .
. . . . .
```

Сфинкс издал клекот и поднялся на четыре лапы! Когда он поднимался, Самир улучил подходящий момент что есть силы вогнал меч в тело зверя (-18 хитов сфинксу)! Монстр издал новый рев, и вскочил на лапы, чуть не вырвав меч у старика из рук. Вильф попытался снова укусить ненавистного полукота, но чуть промахнулся с броском, и его зубы скользнули по твердой шкуре. Конар попытался снова повторть атаку мечом, но нтак же не пробил толстой шкуры. Но стоило чудовищу подняться, как в него ударил огненный луч - Меркатор вовремя подловил момент, и обжег заклинанием переднюю лапу сфинкса и часть крыла (-15 хитов сфинксу). Монстр на секунду застыл, а потом снова рухнул на землю. Он жалобно клекотал и еле подергивался, но подняться сил у страшного зверя уже не было. (боевой раунд окончен, сфинкс еще жив)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **04 Марта 2011, 15:25:25**

---

- Добейте его! - нервно возопил Меркатор

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **04 Марта 2011, 15:29:34**

---

Поднявшись, Конар со все силы всадил в него меч!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **04 Марта 2011, 15:35:52**

---

Меч варвара окончательно пригвоздил сфинкса к земле. Зверь дернулся в последний раз и затих навсегда. Брызнувшая фонтаном кровь окатила Конара с ног до головы.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **04 Марта 2011, 16:33:00**

---

- Поехали отсюда - мрачно сказал Меркатор.  
- Конар, живой? На лошадь сядешь? Айлир, еще остались целительные заклинания?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **04 Марта 2011, 16:39:45**

---

Сплеывая кровь и стараясь держаться бодрячком, Конар ответил Меркатору, Айлир и остальным:  
-Постараюсь, правда мне действительно не очень хорошо. Спасибо вам за помощь!

Затем уже осматривая мертвого сфинкса на предмет чего-то необычного варвар сказал Пушистику:  
- Я так сделал, чтобы твой папа не мучался.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Марта 2011, 16:44:10**

---

Увидев что партия порубила Сфинкса, Серый пёс облегченно вздохнул и убрал кукри в ножны.  
-Да. поехали отсюда пока здесь не появилась еще какая-нибудь тварь.- Произнес он, двигаясь к своей лошади.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азъ** от **04 Марта 2011, 16:57:52**

---

Самир опустил занесенный было для финального удара меч и нервно улыбнулся:  
- Уф, полные штаны наложил, ага. Думал уж все, хана. А ты, парень, - обратился он к Конару, - молодец. Страшно подумать, что бы эта зверюга с нами сделала, кабы не ты. Постепенно обычная веселость возвращалась к старику и напоследок он подмигнул варвару, мол, "живы будем - не помрем".

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **04 Марта 2011, 16:59:08**

---

Меркатор был хмур - он все еще не отошел от пережитого. Плюс, его дико бесило то, как сфинкс увернулся от его так хорошо подготовленного заклинания!  
Потому он молча взгромоздился на лошадь и был готов ехать дальше.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **отец Пафнутий** от **04 Марта 2011, 17:26:34**

---

Старик подошел к сфинксу и внимательно осмотрел его.  
- Ума не приложу, как можно чelовеческой головой наносить столь страшные раны, - сказал друид, бросив взгляд на варвара. - Бугай, наш кузнец, на что уж был крепкий мужик, даже как-то раз на спор полуторадиймовую дубовую доску сломал, но даже он не смог бы так шарахнуть.

Пафнутий поколебался пару секунд, а затем потрогал рукой голову мертвого чудовища.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Velve** от **04 Марта 2011, 17:33:36**

---

Рука Пафнутия прошла СКВОЗЬ чelовеческую голову сфинкса...и на глазах у изумленного друида голова чelовека превратилась в орлиную. Перед ним лежал сфинкс, почти копия того, что был убит в пирамиде. Только покрупнее. И, что удивительно - на лапе сфинкса поблескивал небольшой браслет из желтовато-красного металла.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **04 Марта 2011, 17:39:44**

---

Ошарашенный Меркатор тронул поводья и подъехал поближе к трупу  
Если осталось обнаружение магии, осматриваю

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **04 Марта 2011, 17:41:09**

---

Самир оперся на меч и с интересом глянул на поверженного врага.  
- У него, поди, зубы нечеловеческие. Такое бывает иногда, ага. С виду, вроде на человека похоже, а во внутренях такое творится, что ой ты ма... - воин не успел договорить, когда это произошло. - Что же это, никак, иллюзия?  
В его голосе внезапно прорезались нотки живого интереса.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Пушистик** от **04 Марта 2011, 17:44:55**

---

От отвращения Конар отшатнулся и пошел за своей лошадейю.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **04 Марта 2011, 17:46:04**

---

- На браслете - слабая аура... Иллюзия и Изменение, да, именно так - сказал Меркатор, нахмурившись

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Марта 2011, 17:48:59**

---

-Может стоит его примерить и посмотреть что выйдет?- Устало отозвался Серый Пёс, пытавшийся вскоракаться на лошадь.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Микки Маус** от **04 Марта 2011, 18:13:51**

---

Тихо надеясь, что никто не заметил её минутную слабость, Шарассил подошла к сфинксу в тот момент, когда его прикончил Конар, и удивлённо застыла.  
- Его лицо... это же лицо Сангора, бывшего предводителя моего отряда!

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Kim** от **04 Марта 2011, 18:20:33**

---

Меркатор взялся за подбородок и задумался. Услышав Шарассил, он поднял бровь  
- Адиль, точно не хочешь померять?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **04 Марта 2011, 18:32:37**

---

- Ух ты как интересно, - протянул Самир, - видать, браслетик, совсем-совсем непростой. Даже как-то интересно стало посмотреть на его возможности, ага. Вот только как он мог попасть на лапу этого монстра? Звери украшений не носят.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Марта 2011, 19:07:18**

---

-Давай. Должно быть это весьма интересная штуковинка, оставшаяся от тех кто строил эти пирамидки. Да и всегда было интересно примерить чужой лик. Помню делал так пару раз на операциях, очень... любопытные ощущения, при взгляде в зеркало.- Сказал Адиль, подъезжая на лошади к Меркатору.  
-Быть может, она имеет большую цену не как магическая фетифлюшка, а как мечта собирателей древностей...- Предположил он.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Азь** от **04 Марта 2011, 19:18:22**

---

- Как бы не случилось так, что ярость и умственные способности зверюги не передались бы тебе, парень, - с сомнением произнес Самир.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**  
Отправлено: **Микки Маус** от **04 Марта 2011, 19:25:57**

---

- Вы уверены, что браслет не проклят? - с сомнением в голосе произнесла Шарассил, - Может не стоит

рисковать *прямо сейчас?*

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Марта 2011, 19:57:35**

---

-Я думаю строители этого места надели его на зверя... для антуражности. Ну понимаете, пирамиды, звери с головами людей, ритуалы. Не думаю что он проклят. Да и вещь эта для меня весьма интересна... хотя скорей просто для того чтобы примерить.- Уставшим тоном говорил Серый пёс.  
-Но, если не хотите, не будем. Все бы отдал за набитый соломой матрас и сон...-

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **04 Марта 2011, 21:46:58**

---

Ну если хочешь, меряй, я не против - усмехнулся Меркатор - только решай быстрее. Одевай прямо сейчас, ну или заверачивай в тряпку и поехали

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **04 Марта 2011, 22:00:04**

---

Пафнутий покачал головой:  
- Смотрите сами, мастер Адиль. Но я бы не стал. Животные не любят носить на себе подобные причиндалы, так что Шарассил, возможно, права. Может сперва Меркатор определит свойства это браслета?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Марта 2011, 22:10:43**

---

Адиль лишь молча кивнул головою, усмехнулся, подумав что сильно хуже ему уже не будет, и, приняв браслет, надел его на руку.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **04 Марта 2011, 22:59:42**

---

Браслет лег на руку Адилья, как влитой. И не подумаешь, что он мог поместиться на лапе сфинкса. Никаких особых ощущений Адиль не испытал, одев браслет. Внешне тоже никак не изменился.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Марта 2011, 23:00:38**

---

-Хм.- Произнес Адиль, и попробовал снять вещьцу.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **04 Марта 2011, 23:02:04**

---

Браслет даже не шелохнулся... Адиль попробовал нажать сильнее - тот же результат. Он попробовал сдернуть его - и снова неудачно. Красивая вещьца словно прилипла к его коже, и никак не желала от нее отлипнуть.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **04 Марта 2011, 23:07:47**

---

-О. Проклятый браслет. Здорово.- Произнес Адиль, мрачно ухмыльнувшись.  
-Должно быть теперь ваш проводник проклят дважды. Что же, сегодня определено удачный день. Надеюсь Хоар защитит меня. Никто не против, если я эту вещьцу пока буду носить? Наверняка её можно активировать каким-нибудь волшебным словом...-

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **05 Марта 2011, 02:40:00**

---

Шарассил беспомощно развела руками, мол "я предупреждала", и направилась к лошадям.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азъ** от **05 Марта 2011, 09:58:00**

---

- Мдя, - крикнул Самир и последовал примеру девушки.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **05 Марта 2011, 11:15:40**

---

- выдвигаемся - громогласно сказал, едва сидящий в седле Конар.

Во время поездки Конар , дает малышу передохнуть каждые полтора часа, учитывая время ,которое прошло с последнего расслабления узлов. По возможности даже расслабляет узлы на долгое время , оставляя только минимальный набор, чтобы тот не сбежал.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **05 Марта 2011, 11:24:36**

---

- Да ты везунчик - сказал Меркатор, несколько разочарованный тем, что ничего очевидного не произошло. С этими словами он тронул поводья и отправился в путь.

смена локации?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **05 Марта 2011, 13:56:20**

---

-Все эти проклятия недостаточно хороши чтобы увести пса в могилу.- Устало произнес путевод, усмехнувшись.  
-Оно далеко не первое, и не последнее. Но, надеюсь, когда ты идентифицируешь браслет, мы найдем способ как активировать его свойства.- После этих слов он дернул поводья лошади, и направил её вслед за Меркатором.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **05 Марта 2011, 14:21:10**

---

Пафнутий многозначительно приподнял брови и покачал головой.

- Видишь, Вильф. Спешка нужна только при ловле блох, - назидательно сказал друид волку и полез в рюкзак за седлом.

Закончив с упряжью, старик, стараясь не цеплять раненый волчий бок, сел верхом, скормил Вильфу одну магическую ягоду и двинулся следом за остальными.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **06 Марта 2011, 00:28:15**

---

(отпишите, что вы провели ночь, и тему можно будет закрывать)

Пафнутий получает 2040 опыта

Айлир получает 2040 опыта

Меркатор получает 2040 опыта

Конар получает 2040 опыта

Самир получает 1840 опыта

Шарасил получает 2150 опыта (level up)

Адиль получает 2540 опыта

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **06 Марта 2011, 01:57:13**

---

Меркатор ехал, погрузившись в раздумия, и очнулся от дум только, когда осьановились на ночлег.

- Давайте сегодня освободим Адилу от дежурства, ему итак не весело. Я буду дежурить с Шарассил - если ты не передумала учиться, конечно. Тогда Айлир с Пафнутием, а Конар с Самиром.

- Я не против - согласился Конар - и еще одно, когда я буду спать, присмотрите за Пушистиком. Ему нельзя находиться в узлах больше полутора часов

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **06 Марта 2011, 03:31:20**

---

Шарассил кивком согласилась со словами Меркатора, освежая в памяти предыдущий урок, что разумеется было трудновато из-за раны в боку. Однако с того времени у неё накопилось много вопросов к магу, и ей нетерпелось поскорей приступить к занятиям.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **06 Марта 2011, 03:53:58**

---

Айлир весь путь проделала в крайне мрачном виде, тогда в руинах даже не попытавшись дать ответ на заданный вопрос о лечении. Да и того, что у нее было, хватило бы вылечить синяк или два. Столь неоценимая помощь была бы сродни насмешке, пожалуй.

Браслет, снятый с лапы сфинкса ее даже не заинтересовал. Лечебных свойств в нем не было, отрицательных тоже пока не заметно, а Адиль был в состоянии догадаться, что вещь, найденная в руинах на лапе твари-хранителя, может быть проклятой, соответственно, отдавал себе отчет в действиях.

Раньше молитвы девушка так и не заговорила, а молитва очистила разум от переживаний.

Первым делом девушка подошла к Конару, и краем глаза изучая сфинксеныша, спросила:

- Как самочувствие? Я пришла тебя долечивать. И вообще, ты меня напугал сегодня.

(осмотр Конара, "лечение средних ранений" взамен любого заклинания третьего уровня, пока не

вылечится. Потом те же действия с каждым раненым по очереди. Если 3го уровня заклинания кончатся, будет "лечение легких ранений" по тому же принципу. Вместо молебнов Айлир готовила "защиту от стихий")

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Пушистик** от **06 Марта 2011, 05:36:31**

---

- Жить буду вроде. Спасибо тебе за помощь! Может я и не всегда показываю свою благодарность, но я действительно ценю то, что ты делаешь. Но щас меня больше беспокоит малыш. Ог остался совсем без родителей. Надо подыскать ему хорошее место, хотя этого он скорее всего никогда не забудет, ведь именно я убил всех кто был ему дорог!\* в этот момент у Конара был такой вид, что о вот-вот расплачется, но буквально через мгновенье это прошло\*

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **06 Марта 2011, 08:28:26**

---

- Меня лично утешает мысль, что его родители не успели убить тебя, - ответила Айлир, критически осматривая результат своей работы.  
- До выхода из пустыни мы не найдем ему подходящего дома, так что у тебя теперь есть подопечный. Зато скучно не будет, - Айлир не удержала улыбку. Взрослый сильный мужчина заботящийся о ребенке, ну или о звереныше - это... так мило. Разве можно пройти мимо равнодушной? Правда, не зная, как Конар будет на подобное отношение реагировать, девушка улыбку попыталась спрятать.  
- Кстати, а ты его когда кормил в последний раз?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **06 Марта 2011, 09:17:42**

---

Как только лагерь был разбит, разве что не вываливающийся из седла проводник, не переодеваясь грехнулось на песок, и, подстелив под себя свой плащ, отключился. Похоже, разговоры и порядок дежурства его не волновали вообще.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **06 Марта 2011, 10:15:07**

---

В лагере старик спешил и расседлал Вильфа. Затем напоил волка и лошадей. Отрезал фунт сушеного мяса и протянул Конару:

- Это для малыша. А это - старик вытащил из рюкзака восемь магических ягод - для тебя. Выздоровливай. Можешь съесть все сразу.

Вильфа ждали все те же ягоды. Целых пять штук. Волк послушно зачавкал зачарованной ежевикой, почесал заживающий бок и плюхнулся спать. Последнюю ягоду Пафнутий съел сам, после чего прочитал на Вильфа cure minor wounds, достал спальный и уселся медитировать.

Запоминаю три lesser restoration'a, четыре endure elements и cure light wounds. Кантрипы те же. Восстановив spellы, читаю cure light wounds на волка и два lesser restoration на Адила. Бужу Адила, и, если проводник все еще чувствует потерю сил, читаю на него и третий restoration.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азъ** от **06 Марта 2011, 11:56:37**

---

Как только разбили лагерь, Самир достал уже закомую всем фляжку, поднял ее и, провозгласив: "Ну, за знакомство!", сделал изрядный глоток. Затем передал флягу сидящим слева, тем самым, пустив ее по кругу.

Старик выглядел довольным и умиротворенным. Ни следа дневных мыслей, печальным хороводом, обступивших его в бою, ни грамма той мрачной решимости, что заставляла его рубить сфинка, когда, казалось, уже все было потеряно. Зато теперь, в неверном свете костра, печать прожитых лет, не слишком заметная днем, бегались наглядным обрезом проявились на лице старого воина. Глубокие морщины, поскольку воин широко улыбался и жмурился от удовольствия.

Самир вытер усы, шмыгнул носом и предложил:

- Я мыслю вот что: до Мемнона через пустыню тащиться - никакая лошадь не выдержит, - и помолчав добавил, - да и каждый всадник, ага. Муторно, опост. У меня там Знакомец один есть, Махмудом звать, первостатейнейший маг, ага. До денег, правда, жадноват, но дело свое добре знает - телепортнет в Мемнон, глазом не успеем моргнуть.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **06 Марта 2011, 12:25:20**

---

(Айлир потратила весь второй уровень на Конара, и одну лечилку 1-го уровня, чтобы исцелить Шарассил).

Стоило Адилю уснуть, и увидеть первый сладкий сон, как его растолкал Пафнутий. Сонный проводник хотел высказать обнаглевшему друиду все, то он думает, но неожиданно понял, что его слабость прошла, да и чувствует себя он намного лучше. Осталась лишь смертельная усталость.

(Вся партия вылечена, кроме Вильфа, которому намного лучше, но все же он оправился не до конца). Айлир поправу могла гордиться проделанной работой - все были вылечены и здоровы. Правда, шрамы,



которые украшали Конара и Вильфа, видимо, еще долго будут служить напоминанием о битве в пустыне.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **06 Марта 2011, 12:39:38**

---

Для полноты картины стоило вылечить и Вильфа тоже, но подходить к волку без разрешения Айлир все-таки не решилась, с животными-спутниками она раньше дел не имела и на всякий случай не хотела провоцировать. Да и неплохо бы знать мнение друида.  
За мнением девушка и подошла к Пафнутию:  
- Эмм.. Отец, могу я предложить посильную помощь в лечении волка? Если, конечно, могу помочь.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **06 Марта 2011, 13:20:39**

---

-Благодарю тебя, старец. Мне намного лучше. Все-таки вы, мудрецы, умеете многое, недоступное нам, простым людям.- Слабо улыбнувшись, по философски произнес Серый Пёс.  
-Надеюсь, духи пустыни не побеспокоят твой сон. Должно быть, ты в не самой... любимой... среде....- Засыпая продолжал следовательно, и к концу фразы вновь вырубился. Он был полностью измотан, и даже желание перекусить чем-нибудь уходило на задний план.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **06 Марта 2011, 16:34:31**

---

- Я не против Калимпорта - Меркатор тем временем беседовал с Самиром - но для начала мы вернемся в горы, нам нужно отдать найденное и получить награду.  
Кстати, хочу обратиться ко всем. С одной стороны, Самир не нанимался с нами зачищать руины, с другой стороны, его помощь в бою со сфинксом была прямо скажем существенной! Я предлагаю поделить пусть, и не полной долей, но все же... И кстати, давайте поделим то, что нашли в руинах. Есть предложения?

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **06 Марта 2011, 16:53:13**

---

В ответ со стороны проводника донесся размеренный храп.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Микки Маус** от **06 Марта 2011, 17:36:48**

---

Поблагодарив жрицу за лечение, Шарассил с поклоном вернула Меркатору длинный меч и разложила на земле всё, что нашла в пирамиде:

- Спасибо за меч, хотя в моих руках он был не очень-то и полезен, - Шарассил отстегнула было от пояса и ещё один, но замешкалась, - Вы позволите взять короткий меч? Мне с ним как-то сподручней.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **06 Марта 2011, 17:53:05**

---

- Спасибо, дочка, но не стоит. Вильф бывал и в худших передрягах. Большую часть я вылечил, а остальное быстро заживет. Кто знает, что нас ждет завтра. Лучше побережь заклинания, - ответил Пафнутий девушке.

(НРПГ - Вильф со своей констой до утра отоспит все недолеченные хиты).

- Калимпорт так Калимпорт. Всегда хотел посмотреть на этот город. А по поводу найденного - я предлагаю определить свойства кольца, а монетки продать какому-нибудь нумизмату в том же Калимпорте. Делить ли их сейчас или выручку потом - мне все равно. Кстати, мастер Самир, - старик вытащил из рюкзака полупустой кувшин с вином, - вы обещали рассказать, как вы нас нашли.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **06 Марта 2011, 18:13:45**

---

- У меня нет жемчужины для определения, так что увы... сейчас не выйдет - грустно сказал Меркатор и повернулся к Шарассил - да бери конечно.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **06 Марта 2011, 21:31:54**

---

- Хорошо. Спокойной ночи тогда, - улыбнулась Айлир и отправилась обустраивать место ночлега.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **07 Марта 2011, 01:31:09**

---

- Ну, с меня хватило того, что я хотя бы на пару минут снова почувствовал себя молодым, - отвечал Меркатору воин. - Здорово это так, все-таки; не такая уж я еще и развалина, ага. Да и добрая толика страха тоже будоражила мое сердце уж не помню когда в последний раз. Так что все очень даже здорово, ага. Ну а если вам, все-таки, хочется меня отблагодарить как-то более весомо, то я с радостью угощусь за ваш счет в близлежащем кабаке, ну или, - тут Самир сделал заговорщицкий вид и стал закручивать свои пышные усы, - с не меньшим удовольствием послушаю все, что касается Карима. Такие дела, ага.

Когда же Пафнутий предложил рассказать о том, как Самир их нашел, тот сразу откликнулся: - О, это история хороших знакомств и фантастического везения. Я уже ведь говорил, что знаю хорошего мага, это который Махмуд, ага. Но лучше я расскажу по порядку, так интереснее. Значит, дал мне Карим письмо и кинжал и ушел, как и не было парня. Самому выяснить у меня ничего не вышло, переписал меня, негодник. Думаю, девать некуда, надо, стало быть, искать Меркатора. Вас, то бишь. Перво-наперво покумекал я насчет кинжала. Кнжал вроде как пароль от Карима, стал быть подарок. А я в колдовстве кой-чего понимаю; ей-ей, думаю, вот я и знаю, как тебя найти, сударь, ага. Заглянул к Махмуду, соорудили мы всю эту машину для магического слежения и начали. В общем, все закончилось так, соорудили же, впрочем, не для магии, а для слежения за тобой, ага. Забыл. Отсыпал я кудеснику еще денег, с тем, чтобы он готовил все необходимое для телепорта, а сам вещички собрал. Да вот все равно не успел, ну что ты будешь делать, ага! Пришлось тут уже с трактирщиком поделиться, он мне в двух словах рассказал о вас, что, мол, в пустыню собрались, зоводника не глядя, все дела. Продав мне эту, ага, с позволения всерьез, лошадей. Да я особо ей в зубы-то и не наглядывал - спешить надо было, тут же двинул во весь опор в пустыню. Пару дней вроде еще туда-сюда. А дальше и не знаю куда ехать-то. Разве найдешь в ней, в пустыне-то нескольких путников? Совсем уж было отчаялся, да вот тут мне и повезло. Можно сказать, длань богов, не иначе, ага. Какой-то парнишка лет двадцати мне навстречу едет, из пустыни, стал быть. Ну я его решил спросить, может видел, деваться-то некуда. А он, представляете, и говорит: "да видел, а зачем они вам"? Ну я не дурак, чтобы каждому встречному поперечному докладывать, говорю эдак многозначительно и с прищуром: "потолковать еду", ага. Оглядел он меня тогда внимательно зачем-то, на меч мой - зверобой - глянул, ухмыльнулся и говорит: "у меня нож сломался, отдадите свой - скажу". А я и рад, думал, денег попросит, а, надо сказать, поиздержался я так, что ой ты мама. Отдал ему нож, тут мне этот малый про руины-то и рассказал, сказал, что вас там можно искать. Не соврал все-таки, ага. Такие дела.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **07 Марта 2011, 11:58:00**

---

- И впрямь повезло, - согласился Пафнутий, прикладываясь к кувшину. - Хотя Кей - так звали того парнишку - не мог знать, куда мы поедem. Мы изменили маршрут после его ухода из группы, так что он либо обманул, либо просто сам запутался. Ну да не суть важно. За знакомство, мастер Самир!

Старик приподнял кувшин в своеобразном тосте, сделал еще один хороший глоток и пустил вино по кругу.

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **07 Марта 2011, 23:38:16**

---

(у кого-нибудь есть еще пожелания на ночь? А то может - двигаема дальше?)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Серый Пёс** от **07 Марта 2011, 23:43:14**

---

(двигаемся конечно) :)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Азь** от **07 Марта 2011, 23:43:42**

---

Только если "пей до дна и доброй ночи".

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Айлир** от **08 Марта 2011, 00:00:49**

---

(даальше =)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Kim** от **08 Марта 2011, 11:00:53**

---

фпиред

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **отец Пафнутий** от **08 Марта 2011, 11:08:25**

---

да-да, поехали дальше :)

---

Название: **Re: Руины и окрестности**

Отправлено: **Velve** от **08 Марта 2011, 11:48:11**

---

(Добро пожаловать в Chapter I. Начинатся самое интересное. И поздравляю партию с удачным прохождением Вступления!)

[SMF 2.0.2](#) | [SMF © 2011, Simple Machines](#)