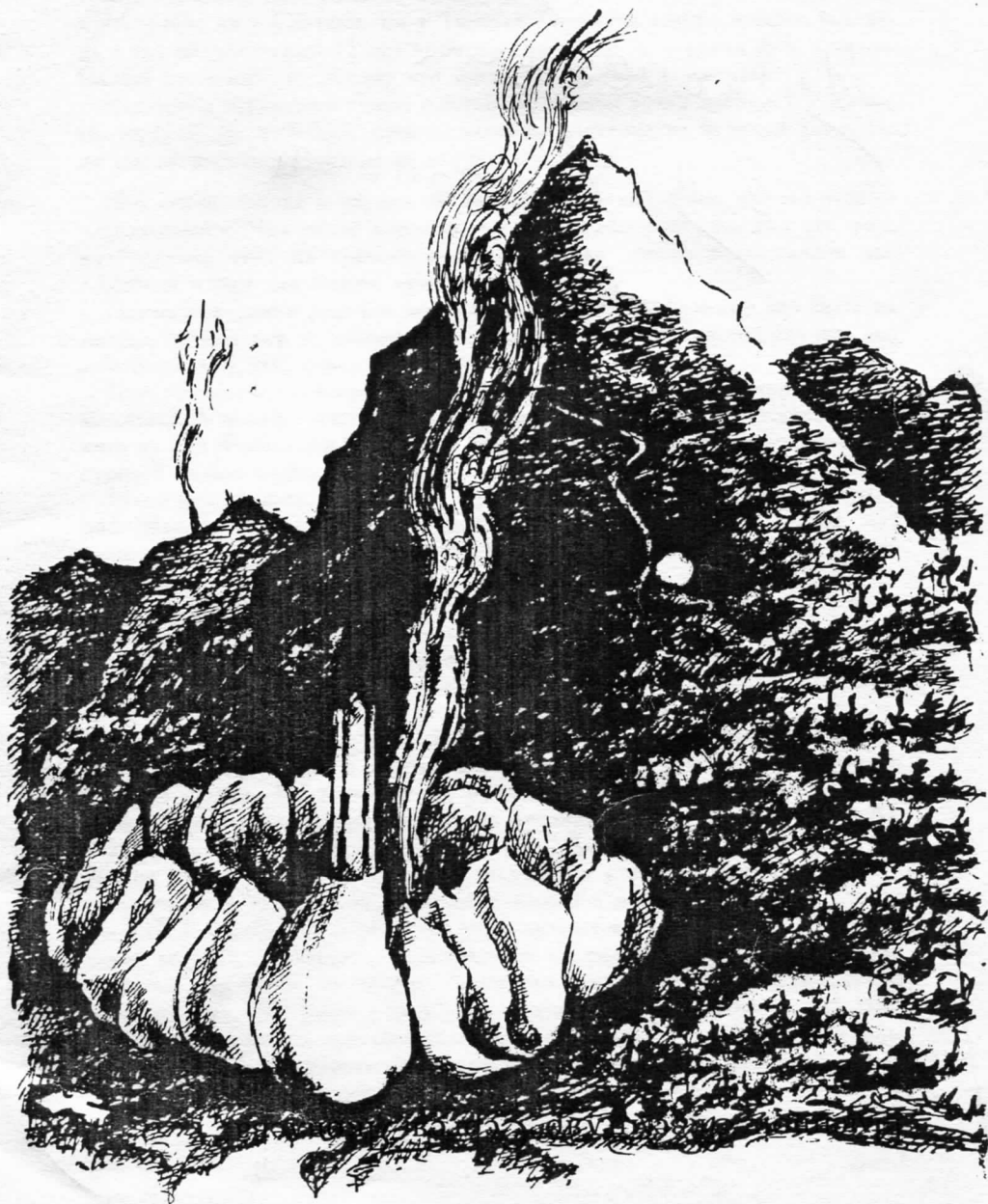


PAL 1

№1



Это, кажется, не вызывает сомнений ни у кого. Ни у Дивных, ни у Крутых, ни у Светлых, ни у Темных. Остается только вопрос «куда», да и тот риторический. И еще «почему», но на это есть целая куча ответов. Самый любимый: да потому что мастера... (нужное дописать).

Это легко примиряет самые противоположные точки зрения. Ну, кроме мастерской, но и там все просто: заменим мастеров на игроков. Которые не умеют играть и никогда не научатся.

Что такое плохая игра, все мы знаем. Что такое очень плохая игра — догадываемся. Что такое хорошая — вроде знаем тоже, но для нее, увы, необходимо, чтоб из трехсот играющих было двести экземпляров нас любимых и еще сто наших лучших друзей.

Претензия номер раз: это не то Средиземье! По Толкину так быть не может, потому что не может быть никогда! И в большинстве случаев это действительно так, но...

Как, полагаете, среагировал бы Тингол, привези к нему Кирдан отбойный молоток? А никак — быть этого не могло, правильно? Но вот какая беда: хоть на имя Фродо или Гэндальфа откликаются по сорок с чем-то человек, суровое большинство не жаждет признавать их настоящими.

Мало кто всерьез думает, что Арагорн, Гэндальф, Арвен живут среди нас. Может, не стоит так уж удивляться тому, что персонажи на ХИ слегка отличаются от прототипов? И может, не так уж плохо, что орки там не вполне настоящие?

И, следовательно, почему Тингол должен реагировать на другого, не вполне толкиновского Кирдана точно так же, как на настоящего? Нет, я не имею в виду вопль «это не по Толкину». Я хочу лишь сказать, что если Кирдан, скажем, покажется ему не заслуживающим доверия, а Феанор, напротив — добрейшей души нольдором, он вовсе не должен вспоминать, как оно было на самом деле. Разве что он хочет оказаться тем самым человеком, что, увидев в зоопарке жирафа, сказал, что такого животного быть не может... Не логичнее ли, помня, какой он был «когда-то», когда игра еще не началась, считать, что за последнее время он изменился? Да, некогда он делал то-то и то-то; а теперь... Даже эльфы меняются, что бы там ни говорили сторонники идеи отсутствия у эльфов свободы воли.

Команды создают свои командные легенды, и далеко не всегда строго по JRRT. Иной раз и рады бы — да хитрые мастера специально берут такой момент, о котором почти ничего не сказано, чтоб вложить туда любимые сценарии из жизни Лангедока или Новгорода. Или просто известно, что был такой народ — но описан он в пять строчек... И даже если описано много, это еще не значит, будто ясно, как писать легенду. Ведь, как любил говорить честертоновский патер Браун, «каждый читает свою Библию». Если очень захотеть, можно вычитать в книге все, что угодно. Этот факт еще усиливается тем, что не всегда удается ощутить

грандиозность отрезка времени, на котором происходят события. Игроки, пожалуй, удивятся, если в игре по Ренессансу вдруг появятся гладиаторы, легионеры и весталки. А скромные тысячелетия, отделяющие Элроса от Ар-Фаразона или Элессара от Кириагера, как бы и не существуют...

Причем всякий прочитавший Толкина, особенно в оригинале, по определению предполагает, что другим это не под силу. И что все, кто не согласен с его видением Средиземья, просто не читали книгу. А когда выясняется, что читали — очень обижается и пытается устроить экзамен, в наивности своей полагая, что его-то компетентность вне всяческого сомнения...

Далее, неплохо бы, чтоб каждый критик для себя решил: он играет, чтоб поиграть или чтоб выиграть? Обычно и для того, и для другого, согласен; но чаще всего звучат обиды типа «Мы играем, а они нас вынесли!» или «А чего они не сопротивляются?», причем... от одного и того же человека!

К чему всё это? Да очень просто. Думаю, споры о том, «куда же все-таки они катятся и что с этим делать», вполне могут быть конструктивными. Если не пытаться выяснять, кто и играл «не по Толкину» и не начинать делить игроков на крутых и дивных или другим столь же конструктивным методом.

Не так давно был опубликован проект «Кодекса мастерской этики». По многим поводам там стоит поспорить, но я обратил особое внимание на два следующих пункта.

«Игрок имеет право на собственную трактовку роли.» (Прошу прощения у достойных авторов кодекса: своего экземпляра у меня нет, потому воспроизвожу по памяти.) На мой взгляд, правило относится не только к мастерам, но и к игрокам. Ибо когда во время вполне игровой беседы вдруг возникают фразы типа «Ты не можешь такого сказать!» или «Это не по...», это куда хуже любого маразма в игре. А вот насчет «недопустимости составления черных списков» — может, именно они и есть альтернатива? Ведь ясно, что за Галадриэль, маньячащую у кабака (это только пример, не было такого, кажется!) бить будут в первую очередь мастеров, а говорить ей на игре, что она неправа, и некорректно, и просто глупо... При некоторых сценариях игры это можно решить и игровыми методами — вплоть до проваливания в преисподнюю — но не всегда же! Если не хочется пускать кого-то на роль, надо говорить, что она занята, хотя это и не так? Или плюнуть и пустить, а там будь что будет? Да, нельзя корректировать поведение игроков в игре — но если нельзя вмешиваться и до игры, тогда, может, поиграем без мастеров вообще?

Хотя на кого тогда бочки катить?

Андрей Ленский

Глава I.

В голубой шелковой палатке жил-поживал хоббит. Нет, не в мерзкой мастерской палатке неопределенного цвета и формы, с чьей-то галошей, в незапамятные времена пришитой к крыше не то стальной проволокой, не то неснимаемым наговором; и не в том изделии экономных японцев, что так похоже на парник, с тем лишь отличием, что в нем холодно в любую погоду; нет, это было настоящее хоббитское жилье, то бишь уютное, непромокаемое и с достаточным запасом мусома внутри.

(Открою вам тайну: на самом деле наш хоббит был хоббитиха, но с детства ее называли мужским именем Бильбо, и все привыкли.)

В одно прекрасное утро наш хоббит стоял у Причесывального Древа, когда мимо шел Гэндальф.

Бильбо знал его только понаслышке, но узнал сразу по голубым мешочкам молний, свисающим с пояса. Их Валар показали всем, дабы тот, кого маг ими осчастливит, не брыкался и щит в лицо не совал, а спокойно полз на кладбище. Маг, опершись на посох, созерцал Бильбо.

— У меня, — заявил он, — конфиденциальная информация. Скоро Кольцо введут в Игру. Ждите меня к обеду.

И он зашагал прочь. Молнии на его поясе мерно покачивались.

* * *

Сняв с огня кан с вермишелевым супом, Бильбо услышал[а] ляг и треск ветвей. Это шла дружить фаланга гномов. Они бесцеремонно вломились на поляну, оборвали веревку у палатки, завалили щитами посудный полиэтилен и расселись вокруг костра, отодвинув Бильбо. За ними шел Гэндальф, смущенно, но довольно ухмыляясь: с одной стороны, подарок к обеду тот еще, а с другой, могло быть и хуже. Он встал у костра и толкнул посохом предводителя гномов.

Тот сплюнул, привстал и буркнул: — Торин.

Остальные назвали тоже.

Пожрамши, приступили к делу.

— Итак, — начал Гэндальф, — Спасибо за угощение...

— Поставь сразу еще! — добавил Торин.

— Так вот. Мы тут собираем отряд, официально затем, чтоб дракона из Горы выгнать. С драконом Радагаст уже договорился, так что все в порядке. Главное дело — Кольцо найти.

Торин, услышав эти слова, топнул сапогом.

— Главное дело — это его не упустить! Чтoб оно, того... врагу не досталось. Ну и дракон — живым-то его зачем упускать?

— Чтoб он вас живыми упустил.

Шум, крики. Бильбо отошел к палатке — за припасами.

— Слышь, а зачем нам хоббит? — спросил Торин. — Разве в правилах об этом что-нибудь есть?

— А чем он тебе мешает?

— Оденет еще, да смоемся. Ты его, что ль, искать потом будешь?

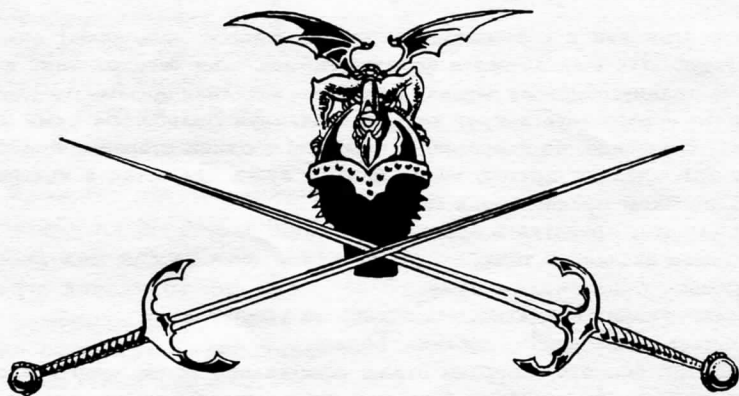
— Хотя бы! — рявкнул Гэндальф и завел свою любимую бодягу:

— Вы, может, ко мне привыкли, и думаете, что я не опасен. А я опасен, и еще как. Вы просто-таки решили, что я безопасен. А я опасен, настолько опасен, что у меня даже свое колечко есть, вот! — и он вытянул руки, увешанные железными колечками. — Эти — назгульские, сам отбирал. Это — вам про него не положено знать, мне его подарили. Это... — он продолжал бы еще долго, но храп какого-то гнома прервал его излияния.

— Короче, ясно, — сказал Торин. — Найдем Кольцо — а потом и с хоббитом разберемся.

За рекой шумел камыш. Там располагались легендарные ристанийские луга.

Андрей Ленский



ПЕСНИ МАГЛОРА

I.

Две ладони твои я слезами тоски
Орошу — нет, покрою, как слоем алмаза,
Как в лед замурованы, будут сверкать они
звездной красою.

Мои руки, забыв навсегда о мече,
Превратятся пускай в продолжение ветра,
Волос твоих светлые струны касанием
звоном наполнят.

Здесь, в краю водопадов и синих лугов,
Влажных пастбищ, в которых пасется лишь солнце,
В краю без вчера и без завтра, хотел бы я
вечно остаться.

Выпить зелье, и все позабыть, и бежать
Босиком меж озер твоих глаз, и к полудню
В ресницах твоих укрываться от белого
белого света.

Помоги мне забыть бесконечную ночь,
Где звенело железо, и в красном пожаре
Кричал я со всеми в горячем безумии
страшные клятвы.

Я отрекся от счастья, и все, что имел,
Я своими руками спалил безрассудно;
Я в море забросил поступки и помыслы,
в море забросил.

Но не найдено зелье, и я не забыл,
И брожу одиноко по берегу суши,
Меж небом и водами смысла ишу себе,
жду окончанья.

II.

А через год иль через полтора,
Когда зима, гудя, продует щели,
И, как живые, злобные метели
Пойдут цепями по ковру двора,

Ты выглянешь в замерзшее окно
И медленно задернешь занавеску.
Скрип за спиною, обернешься резко —
Но в доме пусто. И в душе темно.

И ты меня не вспомнишь в этот день.
И ни в один из дней, ни до, ни после.
Хоть я, не ты, историкам запомнюсь.
Но ты живая. Я же — чья-то тень.

Не ты, но я чего-то совершал,
Я строил планы, складывал баллады,
Знакомился, вел войкы и парады;
Дана мне вечность — я дышал, спеша.

Меня запомнят. Я один из тех.
А ты — всего лишь взгляд за занавеской.
Короткий век лишает смертных блеска.
Пушинкой — не заметив, пролетел.

И все же, через триста тысяч дней
Я об одном, наверно, пожалею:
Когда земля зимою заболеет,
Ты ни на миг не вспомнишь обо мне.

III.

Куда возвращаться? Что значит «пора»?
Что делать смогу, перебравшись за море?
Я, столько ночей простоявший в дозоре,
Смогу ли заснуть без меча у бедра?

О чем ты? Как примет меня Тирион?
Он слишком прекрасен. Он слишком сверкает.
Там благополучие длилось веками.
Как солнце, давно он собой ослеплен.

Кого-то я вспомню из прошлых друзей.
А может, они меня тоже заметят.
Я радостно крикну — улыбкой ответят.
Дом вежливых кукол. Изысканный музей.

Я брошусь на север из стен городских
И к дому отца в полумраке приближусь.
Мой дуб я, наверно, уже не увижу.
Прости, лучший слушатель песен моих.

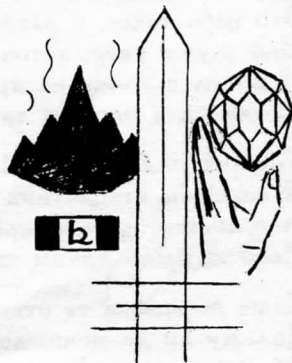
По этой заросшей дорожке пройти,
Как облако дыма, вдыхая проклятье...
Из сумрака выйдут отец мой и братья.
И — кровь на пороге. Мне внутрь не войти.

Нет, в Аманы вряд ли покой меня ждет.
Тогда, с изболевшимся сердцем не споря,
Пойду я тропкою, ведущею к морю.
И в Алькуалонде тропа приведет.

IV.

В свирепой битве не слышен стон.
Свирепы лица со всех сторон.
Слепит металл, оглушает звон,
И ты свирепеешь тоже.
И меч твой грозен, удачен бой,
Упал двадцатый перед тобой,
Но если в спину кинжал — отбой,
И меч тебе не поможет.

Ты веришь в старый, тяжелый щит,
Он от ударов почти трещит,
От арбалета, копья, пращи
Тебя защитит он сможет.
Но в этом месиве ног и рук,
Когда не смотрит никто вокруг,
Ты рухнешь, в спину пронзенный вдруг,
И щит тебе не поможет.



Учись искусству мечей и шпаг,
Усердно бегай, цени и шаг,
Дразни врага — он на то и враг —
И жди от него того же.
Но встань чуть-чуть перед ним в строю,
И пусть хоть мир гибнет в том бою —
Он видит только спину твою;
Ничто тебе не поможет.

V.

Что же небо? Ах, небо!.. О чем я? Забыл.
Еще час — и совсем не останется сил,
Даже думать, и только в глазах и потом
Будет небо. Без точки. Повсюду. Кругом.

Если б голову, падая, чуть повернуть...
Скоро сил не останется даже вдохнуть.
Не бывает, чтоб с поля вот так все ушли.
Или те, или эти — поднимите с земли!

Это небо такое, в разбегах колея,
Или я уже умер, я тоже мертвец?
Перешел с этажа на другой через тень.
Сколько я перевел за сегодняшний день?

Тишина подземелья. Шум крови затих.
Я надеюсь, стервятник заметит других.
А ведь там, в Валиноре, в былые года,
Небо не было ярким таким никогда.

Даже звезды, и те отвернулись от нас.
Долежу ли до ночи, до них, еще раз?
Ой, как больно. Уж, лучше б я на бок упал.
Что за вмятины в небе? Я раньше не знал.

Посмотрите-ка! Небо похоже на сыр.
Лезут жирные черви из трещин и дыр.
Копшатся, кружатся. Глаза бы закрыть.
Доживу ли до звезд? Может быть, может быть...

VI.

Повсюду люд, смеются, поют,
Веселая толкотня.
Возьмите, сударь, в труппу свою,
Возьмите, сударь, меня!

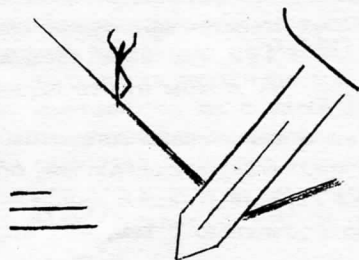
Я на канате танцы пляшу —
Высокое мастерство!
А то, что я бродягой брожу —
Так что вам, сударь, с того?

А если вам не нужен плясун —
Могу я клоуном стать;
Такие сборы я принесу,
Что можно только мечтать.

Я знаю шуток на целый день,
Я рассмешу хоть кого.
А то, что в сердце лед и кремень —
Так что вам, сударь, с того?

А может, нужен фокусник вам?
И здесь я вам подойду.
Я рассеку скалу пополам,
Достану с неба звезду.

И все, с начала и до конца —
Чистейшее волшебство.
А то, что я похож на отца —
Так что вам, сударь, с того?



VII.

Помню, помню давнее, затворив глаза:
На плетень вскарабкалась цепкая лоза,
И ручей, сбегаящий с голубой горы.
Серебро да золото — две моих сестры.

Смех и радость звонкая, бег вперегонки.
Две моих красавицы чудны и легки.
А с холма священного смотрят Деревя,
Серебром да золотом светится листва.

А теперь осталось мне только вспоминать.
Разлетелись в стороны — мне уж не догнать.
Ах, цветок и дерево, легкие дары...
Серебро да золото — две моих сестры.



VIII.

Вот волна зеленой тушей подбегает к мокрой суше,
Словно вознамерясь перебраться;
А ее подруги сзади чуть видны на дальней глади —
Где им с ней, единственной, тягаться?

Но недолог миг царенья, и не отвратить паденья,
И бесславно вспять она скатилась.
А за ней спешит другая, тренье вод преодолевая,
Сколько их с начала мира было?

Как песчинку под ногою различить нельзя с другою,
Тает год за спинами похожих.
Год удачи, год провала — то и это, все бывало,
Все еще сто раз случиться может.

Ни финала, ни развязки. Хор последний — это сказки.
Бесконечны будут смех и горе.
Там, где море расплескалось, вознесутся к небу скалы,
А потом опять вернется море.

Так и мы в своем движении от победы к пораженью,
В подвигах, тоске, любви, обиде,
Все вершины нашей славы — только жалкая забава
По сравнению с тем, что мир увидит.

Гордость, право, бесполезна: все равно под нами бездна.
Муравей ползет, ползет по круче.
Только море наблюдает, как земля лицо меняет,
Только ветер вечно гонит тучи.

«Вот и сшиблись модели-враги на огромных белых листах, покрывающих стол, с такой силой, что лопнули графитовые стержни в карандашах.»

С. Лем

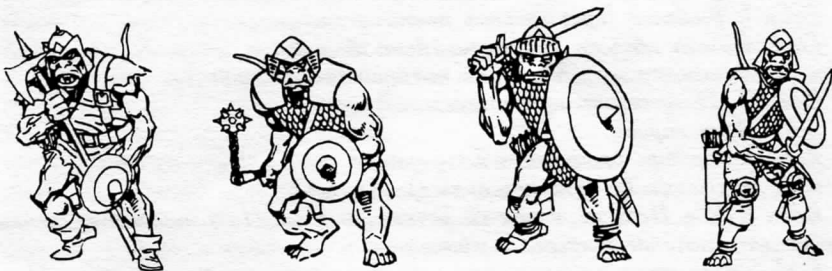
Словосочетание «AD&D» (часто произносимое у нас как ДНД) последнее время вызывает примерно такую же реакцию, как названия всяческих дисциплин типа астрологии или соционики: часть слышащих тут же начинает бурно обмениваться репликами на англо-русском, часть же криво ухмыляется и произносит что-нибудь типа «Нет, не видел и не хочу.» Интересы ради я решил порасспросить эту категорию людей, чем же она считает AD&D и за что так его не любит. Разумеется, опрашивались только люди, имеющие отношение к ролевым играм.

Вот некоторые ответы:

- Это как лото для дошкольников, что выпадет на кубике, то и будет!
- Достало на них смотреть, как соберутся, так сразу...
- Никакой свободы выбора, что кинулсь...
- Вот в нашей системе кидаются и характеры! Выкинулось тут вчера два сексуальных маньяка...

Легко заметить, что два последних ответа, по сути, противоположны. Вместе со вторым это показывает, что дело прежде всего в том, что просто не хватает информации. Действительно, добыть литературу по AD&D у нас по-прежнему проблема, к тому же по-английски читают не все, а по-русски ничего нет и не предвидится. Знакомиться же с идеей по восторженным (или наоборот) отзывам — дело сугубо неблагоприятное...

Поэтому у меня возникло желание на этих страницах рассказать немного об AD&D. В дальнейшем, помимо материалов для новичков, тут может появиться и что-нибудь интересное для AD&D'шников со стажем. А пока...



Кто такие «Advanced Dungeons & Dragons» и как с ними бороться?

Вкратце, AD&D суть словесная ролевая игра, где от участников не требуется никакого снаряжения, кроме листа бумаги и ручки. Мастер — на жаргоне AD&Dшников, DM — олицетворяет собой некий мир, игроки же — персонажей этого мира, обычно по одному на игрока. Они говорят, что их персонажи говорят и делают — мастер же сообщает, как реагирует на это мир: что персонажи (на жаргоне — «приключенцы», калька с английского слова *adventurer*) видят, что им отвечают встречные, какая погода...

Для примера — пара фрагментов из игр.

Первый — перевод с английского, из описания к игре:

Трое персонажей сражались с веркрысой (существо вроде вервольфа, но превращающееся не в волка, а в крысу). Крыса была ранена и сбежала вниз по туннелю, персонажи ее преследуют. Отряд состоит из двух воинов и клирика. Воин 1 — предводитель.

DM: Вы прошли по туннелю около 120 ярдов. На полу холодная вода по щиколотку. То и дело что-то мягко касается ваших ног. Все сильнее воняет тухлой и разложением. По туннелю стелется холодный туман.

Воин 1: Фу, какая гадость. Ничего вроде двери или бокового прохода не видно?

DM: Нет, коридор прямой, насколько хватает факелов.

Клирик: Веркрыса не могла никуда отсюда деться. Пошли дальше.

Воин 1: Если только мы не пропустили потайную дверь. Паршивое место!

Воин 2: Надо все-таки ее найти. Пойдем дальше.

Воин 1: Хорошо. Идем дальше. Но приглядывайтесь ко всему, что может оказаться дверью.

DM: Еще ярдов тридцать. На полу лежит крупный камень.

Воин 1: Камень? Присмотрюсь повнимательнее.

DM: Камень обтесан, примерно 12 на 16 дюймов, и высота дюймов 18. Порода камня, похоже, не та, из которой стенки туннеля.

Воин 2: Он у стенки или посередине?

DM: Чуть справа.

Воин 1: Пробую сдвинуть — получается?

DM (проверяя по силе персонажа): Да, легко.

Воин 1: Хм. Похоже, какая-то метка или знак. Надо проверить стенки на предмет потайных дверей.

DM (кидая какие-то кости, так, что результата игроки не видят): Нет, ничего необычного не найдено.

Воин 1: Должна быть дверь! А как насчет потолка?

DM: Вы до него не достанете. Примерно фута не хватает.

Клирик: Ну конечно! Это не метка, это ступенька. Становлюсь на камень и исследую потолок.

DM (кидая еще кости): Секунд через двадцать поисков часть потолка вдруг подается. Ты находишь поднимающуюся панель.

Воин 1: Открывай, только осторожно.

Клирик: Приподымаю панель на пару дюймов и осторожно сдвигаю. Что-нибудь видно?

DM: Ничего — твоя голова ниже уровня пола. Но с одной стороны виден слабый свет.

Воин 1: Приподымаем его, чтоб он получше видел.

DM: Твои друзья поднимают тебя наверх...

Воин 1: Нет, нет! Только так, чтоб ему было видно.

DM: Хорошо, поднимают тебя на фут. Ты видишь другой туннель, вроде этого, но идущий только в одну сторону, и в десяти ярдах — дверь. За ней свет. Туда тянется цепочка грязных следов.

Клирик: Отлично. Бойцы — вперед?

DM: Они опускают тебя. Слышится приближающееся ворчание, плеск и лязг металла.

Клирик: Наверх! Наверх! Протолкните меня! Хватаюсь, подтягиваюсь и помогаю залезть им.

(Все трое лезут наверх.)

DM: А что с крышкой?

Воин 1: Возвращаем ее на место.

DM: Она становится на место с громким звоном. Ворчание становится громче.

Воин 1: Услышали. Клирик, поди сюда и стань на панель. А мы пойдем проверим, что там за дверью.

DM: Клирик, ты слышишь внизу крики и пыхтение, потом удар, от которого крышка под тобой вздраживает.

Клирик: Открывают!

DM (воинам): За дверью маленькая каморка со столом и стульями. На лавке — свернувшаяся веркрыса, к вам спиной. В дальней стене еще одна дверь, в углу звонок.

Воин 1: Крыса шевелится?

DM: Нет. Клирик, по крышке бьют снова. Она трещит.

Клирик: Эй, побыстрее! Когда панель начнет ломаться, я сойду!

Воин 1: Сейчас! Вхожу в комнату, толкаю веркрысу щитом. Результат?

DM: Никакого. На лавке кровь.

Воин 1: Это та самая крыса, с которой мы дрались?

DM: Как знать? Для тебя они все на одно лицо. Клирик, еще один удар, и появляется большая трещина.

Клирик. Схожу с панели. И к остальным.»

(Player's Handbook AD&D 2nd Edition, p. 10)

Это неплохой пример фрагмента игры без персонажей, отыгрываемых мастером. Для примера с таковыми процитируем кусочек изложения модуля, сыгранного у нас Славой Любкиным. (Примечание: NPC — персонажи, за которых играет мастер; PC — персонажи, за которых играют игроки; число после названия класса (клерик 9 etc.) — уровень.

Действующие лица и исполнители:

NPC:

Рейнхард Странник (*Fighter 10, AC5, STR 18/52, Long sword*

Frost Brand со специализацией)

1-ый ифрит, 2-й ифрит

PC:

Като, кэнсай 9, оружие выбора — катана, вакизаши+2;

Отец Гиллеспи, клерик 9

Таннер, ассассин 9

Нат, *tri-green fighter* 8

Горацио, маг 8

Разыскивая дерзкого убийцу имперского подданного, отряд приключенцев с присоединившимся к нему Рейнхардом, попадает в тайное укрытие магов-элементалистов. В процессе исследования подземелья приключенцы попадают в пещеру, отделенную от остального подземелья глубокой пропастью, на дне которой кипит лава, и единственный путь через нее — узкий подвесной мостик без перил.

Попав в комнату, персонажи обнаруживают, что она полна мечей (по одному экземпляру каждого типа), в ней есть 20 красных роб и 20 кинжалов, две пары оленьих рогов и две склянки.

Все: Ууух-тыты....

Отец Гиллеспи: Мой друг Горацио! Настало время сам знаешь для чего...

Горацио: Ммм... (читает *Detect Magic*) Ooo! (все вышеперечисленные предметы светятся сильной магией)

Все: Ууух-тыты....

Като: Ну вот опять! Опять сокровища и ни одного для меня...

Таннер: Зато у тебя есть твоя честь...

Горацио (пытаясь взять робу и одеть): Потрясающе! Я могу прикоснуться к ней, но не могу поднять ее — мои руки просто проходят насквозь!

Нат (перекапывая кучу мечей): Вот и оставь ее, где она лежит. Черт! Ну почему здесь нет копий!

Таннер: Однако стоит взять подарки нашим друзьям, которые сейчас, вероятно, сладко спят вместе с какими-нибудь очаровательными варварками... Нат, возьми пожалуйста отсюда катану, длинный меч и саблю и выправируй на них надпись «За Храбрость».

Отец Гиллеспи (внимательно разглядывая пару рогов): Рога, рога, великолепные оленьи рога, магические оленьи рога...

Таннер: Как раз тебе по размеру.

Отец Гиллесли: Надевай сам, вдруг прирастут! И вообще пора двигаться отсюда, раз больше взять нечего... но рога...

Нат (упаковывая мечи): Пожалуй надо поискать... эй, Горацио... Горацио! Остановись, чужак! Го... Ну вот всегда так...

Горацио, не сумев разобраться с робами, решил взять первый попавшийся длинный предмет (им оказался *bastard sword*) и потыкать им робу. Как только металл коснулся первой, все роботы внезапно ожили и выхватив кинжалы накиннулись на персонажей.

Таннер: Убью бастарда... (ранен кинжалом) *Shit!* Ну и магия!

Горацио: Я не на.... (падает, пронзенный пятью кинжалами)

Като: Ну почему мне всегда приходится спасать его.... Ай! Ой! Уух! Ну ни... себе! (ранен трижды) *Agrrrr!* (с трудом уходя от четвертого удара) Получи! (Наносит робе удар вакизаси, который рассек бы слона, но роба по прежнему на ногах) Никак скелеты!

Отец Гиллесли (извлекая святой символ): Сейчас, сейчас.... Уаааааааа!!!! (позади него возникает огненный элементаль и обхватывает его языком огня)

Нат (принимая кинжалы на панцирь): Раз, два, три, четыре, пять, вышли роботы погу... Черт! А кинжалы не меньше чем... Черт! (заметил элементаль)

Тем временем, Рейнхард молча отбивается в углу от четырех роб, иронично глядя как они пытаются проткнуть его магические латы.

Проходит пара раундов, и из врагов на сцене остается только элементаль, живущий кого попало.

Като (осталось 6 хитов): И из за этого бастарда-мага мое искусство должно умереть *KIYAAAAA!!!!* (С диким боевым кличем рубит элементаль на мелкие кусочки)

Таннер (отряхиваясь от обрывков роб): Святой отец, посмотрите, *Please*, что мы можем сделать для нашего несчастного недоумка-мага.

Отец Гиллесли: Да я его... Да если он... Чтоб его скелеты... (мрачно читает *Raise Dead*) Получилось! Получилось! По... (падает обессиленный)

Горацио (не приходя в сознание): Ребята я не специ... я просто хо... (также замолкает)

Остаток суток проходит в приведении Отца Гиллесли в сознание и дележе добычи. Примерно в полночь, Рейнхард, стоящий на страже у мостика, слышит на другой стороне подозрительный шум и видит, как из прохода напротив появляется заспанный ифрит в тюрбане набекрень и идет по мостику в его сторону (мостик тает на глазах).

Рейнхард: Ммм... Эээ... мнэээ... ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ, ОБРАЗИНА! ОН ЖЕ СГОРЕЛ!!!

1-ый ифрит: Я? Перехожу к тебе. (Глядя с высоты своих трех метров на Рейнхарда) Мне можно пройти?

Рейнхард (пятится задрав голову): Да, да конечно... будьте любезны...

1-ый ифрит (войдя в пещеру и увидев творящееся в ней): Угм. Ну ладно. Так вот, приключенцы! Хозяева этого подземелья предлагают вам немед-

ленно покинуть эту комнату в целом, и подземелье в частности! Если вы не сделаете это сами, мне разрешено вам помочь!

Рейнхард (из за спины ифрита): Но... но мост....

Все, кроме ифрита: ЧТО — МОСТ?

Рейнхард (печально): Мост... сгорел.

Все, кроме ифрита: КАК???????

1-ый ифрит: Я воспользовался им. Полагаю, он не пережил этого. Ну да неважно. Выметайтесь отсюда, приключенцы, пока я добрый.

Народ безмолвствует, Като, Таннер и Рейнхард подходят поближе и начинают извлекать оружие из ножен.

1-ый ифрит: Ну? Считаю до трех, кто не спрятался, я не виноват. Раз, два...

Като, Таннер, Рейнхард: НА!!!! (раунд рубят, колют, пинают и т. п. ифрита)

Разрубленная на тысячи мелких кусочков, пропадает искусно наведенная иллюзия.

1-ый ифрит из совсем другого места: Не хотите по доброму... (огораживает их всех чарой Wall of Fire), погорейте немного.

Рейнхард (снимая Wall of Fire мечом): Сейчас! Сейчас! Сейчас прольется чья-то кровь.

1-ый ифрит: Угм. (В задумчивости чешет голову)

Тем временем, персонажи, издавая животное урчание, медленно окружают его полукругом, выразительно потрясая оружие.

1-ый ифрит: Ладно. А если так? (Защищается чарой Fire Shield)

Приключенцы в раздумьи останавливаются. Никто не хочет быть первым. Нат достает пачку метательных треугольников и начинает их кидать. Все с надеждой глядят на Като, который мрачно глядит на ифрита и бормочет что-то про нечестный бой.

1-ый ифрит (уязвленный метательным треугольником): Ладно, ладно, сейчас я вас... Пиши! (вся комната покрывается густым белым дымом, как результат чары Pyrotechnics, part 2)

Понимая, что дальше будет только хуже, персонажи кидаются в дым, рубя и тыкая направо и налево.

Рейнхард (попав во что-то): Ага! Попался! А теперь вторую атаку....

Нат (после удара Рейнхарда осталось 20 хитов): НЕТ!!!!!!!

Вскоре персонажи понимают, что перед ними никого нет.

Като (вращая над головой катаной): Крутите мечами как я! Так мы не заденем друг друга и не выпустим мерзавца!

Несколько минут слышно жужжание мечей и сосредоточенное сопение персонажей.

1-ый ифрит (голос слышен из середины пещеры): Так. Я хочу... чего я хочу... хочу... Придумал! Хочу Fireball туда!

Слышен пронзительный свист. В ужасном предчувствии приключенцы замирают и 20D Fireball взрывается в полной тишине.

Все, кроме ифрита: УАААААААААА!!!!!!!!!!!!

Среди общего крика и рева пламени слабо пробивается хруст раскалывающегося панциря Ната (он не сделал спасброска, а оставалось 6 хитов...). Когда оседает дым, персонажи обнаруживают, что пропали ифрит и Нат. И если от Ната удастся найти копые, метательные треугольники и ноги, то ифрит исчез бесследно.

Рейнхард (оглядываясь, шепотом): Он где то здесь!

Таннер (отряхиваясь, шепотом): Кто? Три-крин?

Отец Гиллеспи (вылезая из-под стеллажа, шепотом): Нет, ифрит. Кстати, кого-нибудь надо лечить?

Все косятся на останки Ната и шепотом орут: «МЕНЯ!!!!».

Като (почти не задетый взрывом, громко): Пойду посмотрю, куда делся этот трус! Я знал что он не ровня нам в честном бою! (Выходит)

Идиллия: клерик, вылечив персонажей и сметя веничком пепел Ната и положив сверху все остальные остатки, шепотом читает *Raise Dead*. Где-то в уголке Рейнхард обтирает латы от копоти, бормоча что-то про «Встречу — убью бастарда!», Горацио мирно сопит на стеллаже, Таннер отрабатывает удары в спину. Внезапно из прохода, ведущего к пропасти, слышится голос Като, слагающего танка о хитрости и доблести врага пополам с такими богохульствами, которым позавидовал бы любой дьявол. Через непродолжительное время слышен глухой удар, шум упавшего тела, и снова наступает тишина. Все с надеждой смотрят на Рейнхарда.

Рейнхард: Ну я право не зна... Ну надо посмотреть... Ну сейчас я выпью эту бутылку (*Gulp!*)... А потом вот эту (*Gulp!* Бедняга, он не знал что вторая бутылка была *Potion of Delusion*)... Ну вот, а теперь и идти можно. (Уходит)

Из прохода доносится два глухих удара, грохот упавших лат, и снова тишина. Ассасин доставая веревку с крюком дрожа идет к проходу, и входя в него видит, как ифрит с криком «Я еще вернусь!!!» ныряет в пропасть в лаву. Остаток дня проходит без происшествий.»

В этом тексте уже много «специальных терминов», смысл которых я постараюсь постепенно объяснить, но думаю, основной смысл понятен и без них...

Еще одно обвинение, которое часто выдвигают против AD&D — это то, что якобы партии в AD&D состоят исключительно из «пошли, порубили монстров, пошли дальше, еще порубили...». Вывод такой делают из одного увиденного модуля или обилия боевых правил в книге. На самом деле это неверно: да, существуют такие партии, в которых задача — порубить кучу монстров и успокоиться, но они еще не исчерпывают игры. Мне, скажем, доводилось вести игру, где персонажи ходили бродячим театром и ставили пьесы, сообразуясь с местностью и условиями... А обилие правил объясняется тем простым фактом, что боевая часть больше всех нуждается в четкости и в том, чтоб предусмотреть все возможные случаи. Ведь если, к примеру, подерутся между собой персонажи двух игроков, от мастера там не должно зависеть ничего — иначе вероятны обиды и пр. радость,

кто играл в ролевки — поймет, что я имею в виду.

Теперь немного о плюсах и минусах игры. Не стоит, конечно, думать, что она способна, скажем, заменить полевые или павильонные игры: и способ отыгрыша другой, и смоделировать можно не то... Это — просто другой инструмент. Едва ли смоделируешь методом этой игры научно-технический прогресс, как в павильонной игре. И отношение к игре там не то, что в ролевке. То, что реально ты не должен уметь владеть мечом или лазить через стены, с одной стороны, дает тебе возможность сыграть персонажа ближе к желаемому, а с другой, значение игровых реалий — смертей, например — гораздо ниже.

И как бы она не отличалась от полевых ролевков, ее бесспорно можно порекомендовать человеку, собирающему на полевою игру команду новичков — дабы приучить их к ролевому отыгрышу. Это несложно, не требует столько времени и снаряжения, а главное — в случае неудачи не приводит к такому облому, как сорвавшаяся полевая игра.

Конечно, существует и немало других словесных игр и систем. Некоторые из них даже вполне удачны, но для большинства случаев я бы рекомендовал не пытаться изобретать велосипед. Ибо AD&D, в отличие от многих кустарных поделок, сбалансированная и продуманная система. Нужны веские основания, чтобы сказать, что она не подходит для какого-то случая.

Разумеется, во всех словесках очень много зависит от мастера. Хороший мастер проведет ролевку и по самой лохматой системе так, что игроки в накладе не останутся. Но говорят же, что скрипка Страдивари отличается от скрипки фабрики им. Левого Ботинка Ильича не тем, что она может издать замечательные звуки, а тем, что на ней их издать не в пример легче...

Андрей Ленский



Эти стихи публикуются впервые. С их автором вы могли познакомиться на ХИ в Остранне-94. Могли. Потому что в октябре этого года Эргиль погибла. Остались стихи, песни... Друзья уходят, их не заменить.

★ ★ ★

Часто смотрим на звезды,
Дивясь красотой безмерной,
Но многие бесполезно
Глаза свои опускают,
И только один из сотни
Видит не так, как другие,
И звезды ему не чужие —
Их свет он в зрачках сохраняет.

Но люди мечты одиноки,
И нету им в жизни счастья —
Ведь даже в дождь и в ненастье
Звезды им светят в сердце.
Я тоже отравлена небом
И бешеной скачкой мысли,
И нет мне возврата обратно,
Туда, где бывала мечтою.

Мы все — заключенные в тело —
Хотим от него оторваться,
И даже завидуем птицам,
Хотя их век так недолог.
Но кто-то, кто добр безмерно,
С земли нас не отпускает,
Самим же уйти нам мешает
Глупая сказка о рае.

Дэниэле

Дэниэле, где же твой серебристый смех,
Золото волос, серые глаза,
Ты был надеждой и счастьем для всех,
Гибкий и стройный, как лоза.

Мой брат, сколько раз мы бродили с тобой
По лесам Дориафа, звонким от птиц,
И деревья хранили наш мудрый покой,
И прятали отблески дальних зарниц.

Но я изменилась, покинула дом,
А ты меня удержать не смог,
И жгли мое сердце жестоким огнем
Долгие лиги южных дорог.

О Дэниэле, свидимся ли мы вновь?

Я долго бродила по свету одна,
Слушая песни далеких лесов,
Но, яд расставанья испив до дна,
Вернулась к тебе, в край старинных снов.

Мой брат, я так счастлива рядом с тобой,
Почему же старинный жестокий рок
Заставляет разменивать голос твой
На лиги пыльные долгих дорог.

Ненавистный покинув мне Дориаф,
Я снова пустилась в далекий путь,
И шелест желтых осенних трав
Предсказал, что сюда я уже не вернусь.

О Дэниэле, свидимся ли мы вновь?

Но больше с тобою не виделись мы,
Где ты, мой брат, я не знаю.
Отгремели сраженья последней войны,
Оссирианд я покидаю.

Дэниэле, где же твой серебристый смех,
Золото волос, серые глаза,
Ты был надеждой и счастьем для всех,
Гибкий и стройный, как лоза.

О Дэниэле, свидимся ли мы вновь?

О Дэниэле, свидимся ли мы вновь?

О Дэниэле, свидимся ли мы вновь?..

Гелиайне

Я Торраэн,
Как посмела об этом я позабыть,
Я Торраэн,
И позволить тебе себя полюбить,
Прощай, мой король, я тебе говорю: гелиайне,
Прощай, мой король, я тебе говорю: гелиайне,

Прости,
Ах, зачем, зачем я вернулась сюда,
Прости,
В этот сладкий город любви и сна,
Прости, мой король, я тебе говорю: гелиайне,
Прости, мой король, я тебе говорю: гелиайне,

Забудь!
Я уйду, и больно тебе не будет,
Забудь!
Я уйду, и ты меня позабудешь,
Забудь, мой король, я прошу, я прошу: гелиайне,
Забудь, мой король, я прошу, я прошу: гелиайне,

Пойми,
Не смогу я жить в золоченой клетке,
Пойми —
Не смогу петь песни, сидя на ветке,
Я птица, король, и я улетаю, прощай!
Я улетаю, и я говорю: гелиайне,
Гелиайне, король!
Гелиайне!

* * *

Давай споем про тишину,
Про небо, звезды и луну,
Про ту далекую страну,
Где нам не побывать.

Зачем нам быть умней и злей?
Ты лучше всем вина разлей,
И запивай, и не жалея,
Что нечего терять.



Куда спешишь ты, человек?
Опомнись, твой недалог век,
Среди уродов и калек
Устанешь ты страдать,

А если дождик в спину бьет,
И слишком долог твой поход,
И нет просвета от невзгод,
Садись-ка пировать.

★ ★ ★

Мне иногда не верится,
Что скоро века закончатся,
И вместе с Третьей Эпохой
Эльфы уйдут в Валинор...
Не изменить начертанного
И не повернуть предсказанного,
Как это больно, поверьте мне —
Знать наперед приговор!

Я слышала их песни дивные,
Я видела их танцы лунные,
Порою мы не понимали,
Бессмертие ставя в укор.
Но знать, что они уходят,
И быть не в силах вмешаться...
Как это больно, о люди,
Знать Валар приговор!

Вы сложите песни длинные
О битвах их и сражениях,
О том, как вражеским армиям
Эльфы давали отпор,
Не изменить начертанного
И не повернуть предсказанного,
Воля Валаров сказана:
Эльфы уйдут в Валинор.

Останется светлая магия,
Останутся сны и видения,
И только юные души
Будут по ним тосковать.
И будут с судьбою спорить,
А потом говорить в отчаянье:
«Воля Валаров известна,
Не нам ее изменять.»

А сердце мое в печали,
И голос мой безутешен,
Ведь эльфы уходят, о люди,
Их след смывает волна!
Но как бы не плакала песня,
Заранее ясно, что будет:
Все предначертано свыше,
Дорога у эльфов одна.

Память о них сохраню я
И детям отдам в наследство,
Чтоб верили в светлую сказку
И в сердце ее берегли,
Эльфов запомнит Арда,
Эльфов запомнят люди,
И песни о них, и легенды,
И светлые их корабли.



Сегодня — ветреный закат.
Восточный ветер дует в спину.
Пойми, никто не виноват —
Нельзя уйти наполовину.

Другим, конечно, не скажу.
К чему вселять в друзей тревогу?
Сегодня ночью — уйду.
Я слишком долго ждал дорогу...

В душе как будто листопад.
Я так надеялся остаться.
И если б не столетий яд,
Мне здесь исполнилось бы двадцать.

Не знаю — есть ли путь назад,
Не знаю — сколько ждать рассвета...
Сегодня — ветреный закат.
Ну что ж — хорошая примета...

Хелл

Р е д а к ц и о н н а я с т а т ь я

Данную строку следует считать послесловием редакции.

К т о м ы и г д е м ы ?

Об этом, конечно, можно спорить... И со стороны может быть виднее.
Однако мы считаем, что проще всего нас найти по следующим координатам:

| | |
|---------------------------|---------------------------------|
| тел. (095)-262-7128 (24h) | Андрей Ленский. FIDO 2:5020/358 |
| там же изредка | Сергей Яковлев. FIDO 2:5020/122 |

Так же принимали участие: Олег Леденёв, Хелл (Елена Злобина), Нина Ленская, Надя Ленская, Динедель (Евгения Подгаец). В рубрике "НЕЗНАКОМОЕ?" приведены текст из AD&D Player's HandBook и отрывок из литературной интерпретации событий AD&D модуля, сделанной Славой Любкиным.

Иллюстрации Олега Леденёва, Эргиль и Динедель. Так же использованы иллюстрации из Middle-Earth Role Playing Adventures. Иллюстрации Нади Ленской по техническим причинам в номер не включены.

Работа над номером завершена 4 декабря 1994 г.

№ P0006593

Бесплатно

Москва
1994