

Выпуск № 4

23 августа 2000

Ночная Ведьма

Иррегулярный сетевой журнал о настольных и форумных ролевых играх

В этом номере:

Theatrix

Магия со звезд

Монеты сквозь века

Игры в общедоступных чатах

Несколько слов о отыгрыше паладина

...и многое другое!



Добро пожаловать на борт!

Над выпуском работали

Мэлфис К. (Александр Фролов) – редактор, инициатор, автор, верстальщик и переводчик

Дрого – автор и переводчик, идеи, мысли, критика

Morgan – автор, идеи, мысли

Ilgalory (Наталья Савельева) – Коррекция (кроме раздела «Веселый Роджер» и статьи «Как написать свою игровую систему?»)

Мы выражаем свою благодарность всем, кто так или иначе участвовал в создании этого выпуска, оставайтесь с нами, друзья!

Ночная Ведьма приглашает...

....вас, да, да, лично вас, принять участие в её создании! Что для этого нудно сделать? Всего лишь пройти пару шагов:

1. Зайти на сайт журнала (<http://roleplay.stormtower.ru>)
2. Под записью „Вы нужны нам!“, элегантно движением мыши ткнуть в ссылку **вам сюда**
3. Внимательно прочитать информацию
4. Написать интересный (или познавательный... или забавный... или...) материал
5. Зайти к нам на форум или выслать письмо по указанному адресу.

Если вы хотите...

...увидеть на страницах нашего журнала собственные статьи, наработки или рассказы, разместить рекламу своего проекта или стать героем одной из статей - обязательно свяжитесь с редакцией.

...узнать наше отношение к размещению статей из „Ночной ведьмы“ или самого журнала в полном объеме на своем сайте, - делайте это на здоровье, но разумеется без изменения содержания любых его страниц и с обязательным указанием сведений об источнике.

...помочь советом, добрым словом, сундуком, набитым золотом, то мы с удовольствием приглашаем вас в Парк Штормовой башни (см. **Порт приписки**)

Капитанский мостик

Здравствуй, читатель!

Вот и кончается лето, а вместе с ним, подходит судовой сезон. Скоро лед скует водные пространства и суда, одно за другим встанут на прикол до весны, а их капитанам останется только мечтать о морских просторах.... Какое всё-таки счастье, что «Ночной Ведьмы» эта ситуация никак не касается! Судно наше не обычное (можете спросить у Дрого, он большой специалист по Летучим кораблям), можно сказать волшебное, а значит, даже в самые лютые зимы и штормы ему не почем и мы снова и снова будем привозить вам разнообразные новости из мира ролевых игр!

Кстати говоря, сегодня их у нас целый мешок – система для проведения настолок Theatrix, отыгрыш палатина, а также сказ о том, за что бьют мастерских Робин-Гудов. Поклонникам хай-тека мы приготовили рассказ о биометрических сканерах в игровых кампаниях и способах взлома всевозможных электронных систем безопасности. В общем, обиженным не уйдет никто, интересных материалов масса, остается только перевернуть страницу и вперед!

Кстати говоря. Очень многие в этот раз высказывались за задержки выхода новых номеров НВ. Что поделать – сделать журнал, хороший журнал, это не так просто и требует времени... Но выход из ситуации есть и даже в самую первую очередь зависит от самих читателей. Чем больше будет желающих поучаствовать в разработке журнала, тем меньше времени будет проходить между выпусками. Так что пишите ребята, не стесняйтесь, мы всегда рады новым лицам!

*Капитан „Ночной Ведьмы“
Александр „Мэлфис К.“ Фролов*

Порт приписки

Новые и старые номера журнала вы всегда можете найти по адресу <http://roleplay.stormtower.ru> Там же можно подписаться на журнал, связаться с редакцией и пообщаться на редакционном форуме.

Пишите нам!

Почтовый ящик редакции журнала „Ночная Ведьма“, на который вы можете высылать свои письма, предложения и материалы, таков:
post@stormtower.ru



Манифест Ночной Ведьмы

Дорогие друзья!

Все мы объединены общим увлечением - ролевыми играми. Однако при этом, более разобщенной тусовки, чем любители ролевых игр, пожалуй, не существует.

Все мы, как один – большие индивидуалисты и творческие люди и конечно же, каждый из нас в отдельности и сам знает, как делать прекрасные игры, как добиться великолепного отыгрыша, а также множества других, подобных «как»...

...Но откуда же тогда берутся игроки, которые не умеют отыгрывать, мастера которые не умеют водить, и приключения, в которые невозможно играть?

На наш взгляд, дело в том, что один человек, даже самый, самый талантливый, не может знать всё и иногда не должен, а просто обязан обращаться к опыту своих «коллег по цеху».

А где его взять этот самый «боевой опыт»? И тут-то на сцену выходит «Ночная Ведьма»!

Мы предлагаем всем и каждому взаимовыгодное сотрудничество – игрокам, советы о различных моментах игры и возможность высказаться. Мастерам – наработки коллег и возможность донести свои идеи до «широких слоев населения». Владельцам проектов на ролевою тематику – дополнительную рекламу на страницах нашего журнала.

Наши цели просты:

- вести беспощадную борьбу с «ролевой неграмотностью»
- продвигать интересные идеи и проекты
- публиковать свежие и актуальные материалы
- знакомить читателей с новостями мира ролевых игр

Мы предлагаем всем, кто заинтересован в тех же самых идеях – пишите нам! Предлагайте темы, статьи, рассказы, задавайте вопросы – в общем, участвуйте в жизни проекта. Мы очень хотим, чтоб «Ночная Ведьма» обосновалась в своей нише всерьез и надолго и была по-настоящему нужна читателям. А вместе, друзья, мы совладаем с любым делом!

Благодарим за поддержку!

Выражаем свою благодарность проектам, оказавших информационную и моральную поддержку нашему журналу:

<http://athas.ru>

Мир Темного Солнца

<http://forums.rpg-world.org>

Мир ролевых игр

<http://spelljammer.ru>

Летучий корабль

<http://pronastolki.ru>

Настольный Дайджест

<http://courier.yaweb.ru>

Рассылка „Ролевой курьер“

<http://forum.ohobby.ru>

Все о хобби, досуге и развлечении



Содержание выпуска №4

От 23.08.09

Манифест Ночной Ведьмы и Наши благодарности.....	03
За что мы боремся, и кто нам помогает в этом не легком деле!	
Морские волки: Попытка взаимопонимания	05
Письма в редакцию пишут не только читатели, но порой и сами авторы!	
Лоция: Theatrix	07
Играть без дайсов? А может ещё и без правил?	
Письма читателей	6, 19, 30
Нам пишут мы отвечаем	
Табель о рангах: Per Fidem, или несколько слов об отыгрыше палатина.....	13
Братья! Конь и меч, это не главное!	
Морские волки: Новая игра со старым названием	16
Почему всё-таки стоит время от времени менять версии игровой системы правил?	
Морские волки: Вооруженные силы в кампании	20
На войне как на войне. Даже если поле боя расчерчено на шестиугольники...	
Хартография: У сильным станет тот кто слаб.....	25
„Я мыслю, значит я существую“ это ущербная идея с точки зрения создания программистов големов	
Хартография: Как написать систему -2.....	29
„Творческое передирание“ или новый взгляд на старую тему	
Морские волки: Игры в общедоступных чатах	31
Что делать, когда поиграть ну очень хочется, а нигде?	
Зарисовки на полях: Монеты сквозь века	33
Ни одна игра не обходится без денег, но ни одной другой игровой составляющей не уделяется так мало места	
Книги-игры: «Капитан Морской ведьмы»	37
Звучит очень похоже на Капитана Ночной Ведьмы, не находите?	
Хартография: Хакни по ролям: прикрой, атакую!	40
Теперь вам не страшна ни одна игровая компьютерная система безопасности. Игровые сист. администраторы рыдают!	
Сундук с сокровищами: Магия со звезд	43
Летишь в космос, прихвати ориентировку на то, что можно там прихватить!	
Не Игровые Персонажи: Отступники Даркхольда	45
О чем на этот раз поведает прославленный путешественник Волотамп Геддарм?	
Байки из тюрьмы: Некрономикон	50
Ктулху следит за тобой!	
Бестиарий: Птицы	54
Маленькие шутники имеющие тенденцию попадать в большие проблемы	
Отчеты с наших игр: Славный парень Робин - Туд	59
А мужики то не знали!	
Время собирать камни	61
Наши ошибки и попытки загладить свою вину	
Веселый Роджер: Что я сделаю, если когда-либо стану вампиром?	62
Руководство к действию для начинающих вампироводов!	



Попытка взаимопонимания

Иногда нам приходят письма от читателей, и отвечая на них, мы высказываем точку зрения редакции журнала. Но иногда, хочется высказаться и от себя лично.

А потому, вашему вниманию предлагается „письмо“, которое написал Дрого, один из постоянных авторов „Ночной Ведьмы“.

Ролевые игры – это очень растяжимое понятие, как, впрочем, и большинство других.

Кроме собственно РПГ есть еще игры с миниатюрами, книги-игры, настольные игры, военные игры, игры живого действия. Это только то, что мне удалось вспомнить, не напрягаясь.

Каждый из этих видов времяпровождения обладает, по терминологии маркетинга, своим «уникальным предложением».

Уникальное предложение – это та причина, по которой некая группа покупателей покупает именно эти товары и услуги.

В капиталистических странах все просто. Там производится товар для каждой группы покупателей – ведь капиталистам нужны деньги, а взять их можно только у покупателей! У нас сложнее.

Сложившийся при советской власти дефицит абсолютно всего, кроме идиотов-начальников, приучил как покупателей, так и продавцов, к тому, что товар, если он есть, с прилавков сметается. И никакого маркетинга.

К чему это привело? Да все к тому же – в нормальных странах люди имеют возможность заниматься тем подвидом ролевых игр, к которому у них душа лежит (если, конечно, денег хватит). У нас же в «ролевики» идут все те, кто не нашел себя в шахматистах, театралах и т.д. И вот здесь начинаются конфликты.

Возьмем, к примеру, движение им. Толкина. Оно давно уже стало нарицательным, а его участников иначе как «толкнутыми» и не обзывают. А все почему?

Да потому, что тогда ролевые игры живого действия были единственной альтернативой дворового футбола (я слегка утрирую – одно лето мы всем двором играли в шахматы!).

Поэтому по лесам носились не только те, у кого к этому призвание и потребность, но и те, кто предпочел бы посидеть в компании друзей за столом, пофантазировать на тему «что если» (классические

РПГ), или заниматься теми же фантазиями, читая книжку (книги-игры), или просто раскрашивать пластмассовые фигурки хоббитов и прочих персонажей (моделирование) либо же разыгрывать этими фигурками ключевые сражения (военные игры).

Получилось то, что получилось – даже хуже «Зарницы».

Мало-помалу, но альтернатива все же возникла – появились у нас свои классические ролевые игры, а потом и пластмассовые фигурки стали продавать.

Но, несмотря на теоретическую доступность всего того, что доступно иностранцам, на практике все же есть два препятствия (не считая языка): это цена и доставка.

Думаю, не надо говорить, что вся эта прелесть (даже не так, «наша Прелесть!») продается лишь в о-очень крупных городах – я живу в областном центре, где хобби-магазины не отличаются от кегельбанов. И там, и там хоть шаром покати.

То есть, надо либо ехать за тридевять земель, либо заказывать по почте, а как работает наша почта, знают все.

Да и дорогое это удовольствие – по каталогу импортные игры стоят 50-100 долларов, это в 10-20 раз дороже, чем те клоны «Монополии», которые есть в свободной продаже.

Российские игры дешевле не намного, раза в полтора. Или, при приемлемой цене, отличаются нецензурным качеством либо дизайна, либо правил.

Поэтому, ролевые игры живого действия переживают сейчас свой постсоветский ренессанс – все случайные люди, превратившие их в... это самое, перешли оттуда в игры ролевые. И теперь страдают «классические» ролевики.

Например, в «Ночной Ведьме» №3 было три статьи: «Ролевое позерство», «О бедном Фенрире замолвите слово» и «Чудо-юдо полудракон».

Во всех трех статьях с позиции «ролевика классического» издевались над теми людьми, кого ни «Зарница», ни шахматы не устраивают, но которым и ролевые игры как таковые не особо интересны.

Естественно, что такие «не те» игроки будут пороть чушь, создавая и/или отыгрывая своего персонажа. Им это не интересно! Просто ролевые игры всего лишь похожи на то, что им интересно, но не являются этим, нужным им хобби.

На мой взгляд, стремление рассматривать своего персонажа не как «Альтер-эго», а как своеобразную

шахматную фигуру, обладающую тем или иным набором качеств, говорит о желании поиграть в настольные игры с квестами, типа «Талисмана».

Между прочим, именно такой вид хобби ближе всего мне, просто у меня еще диплом философа и потому время от времени возникает желание заняться «классической» ролевой игрой.

Если же совсем съехать на автобиографию, но у меня был «богатый» выбор между «Тайнами темного владыки» от ООО «Технолог» (не будем касаться вопроса, почему рисунок на карточках магии подозрительно похож на работу Лари Элмора, а фигурки демонов – на гоблинов из «Боевого молота»), стоившими в три раза дешевле колоды «Магия: Собираание», с хорошим дизайном, но соответствующими правилами, и собственно РПГ...

Правда надо было еще найти Хозяина Подземелья, становиться которым я вовсе не мечтал.

Как выйти из создавшейся ситуации? Точно так же, как вышли во всех остальных странах – надо дать людям возможность тратить деньги на СВОЕ хобби.

Моя мечта, которую я описываю на многих форумах, это иметь возможность зайти в хобби-магазин и купить там именно то, что мне надо. При этом там должны продаваться товары, интересные и остальным покупателям.

И тогда все «случайные», «мешающие» а то и «это же полные отморозки, о ком вы говорите!» уйдут, найдя свою нишу, где будут абсолютно счастливы они сами, делая при этом счастливыми и отечественных капиталистов, производителей и продавцов.

И ролевые игры снова смогут обрести свое лицо, как это произошло с ролевыми играми живого действия.



Цепкий ум позволяет предугадывать действия противников, думать на три хода вперед, за счет чего

Письма читателей

Напишите в журнале о игре Dark Sun online , что это была за игра . А то инфу о ней не найти

Евгений Акиншин

Найти инфу действительно не так просто. Возможно благодаря тому, что игра как говорится «была, да всплыла».

Dark Sun Online: Crimson Sands вышла аж в 1996 году и была одной из первых графических RPG.

Эта игра несколько отличалась от современных «ролевых игр он-лайн», так как диалогам там было уделено даже больше времени, чем сражениям (сказывалось наследие MUD'ов).

В остальном, это была обыкновенная MMORPG со всеми своими гильдиями и PvP'шками.

Игра прекратила свое существование в 1998 году.

Позже, была предпринята попытка возродить Dark Sun online, на уже более современной базе – движке первой части Neverwinter Night, но судя по всему, в данный момент проект находится в полном ауте, о чем свидетельствует полная «тишина в радиоэфире», царящая на сайте «ремейка».

Если интересно, адрес сайта: <http://darksunonline.org>

Зато, пользуясь случаем сообщу всем поклонникам «Темного Солнца» интересную новость: Wizards of the Coast официально объявила, что в 2010 году будет выпущена конверсия Сеттинга Dark Sun под четвертую редакцию D&D!

*Александр "Мэлфис К." Фролов,
гл. редактор "Ночной Ведьмы"*



Theatrix



Что такое Theatrix?

Theatrix - это ролевая игра, изданная ныне уже несуществующей студией Backstage Press в 1993 году.

К сожалению, вышла она в свое время весьма небольшим тиражом (и разумеется на английском языке) и с тех пор ни разу не переиздавалась. Но тем интересней, верно?

Сегодня я как раз хочу немного рассказать вам о ней и даже... дать достаточные сведения для того, чтоб разобратся в некоторых хитростях её механики и загорится желанием провести собственную игру!

Обязательная лирика

Помните, в прошлом выпуске "Ночной Ведьмы", выходила статья "Течения в ролевых играх"? Так вот, Theatrix в ней упоминалась и была отнесена к классу "бездайсовых" игр (поправка - игральные кости здесь применяются, но не так активно как скажем в AD&D).

Сперва, идея настольной ролевой игры в которой не используются игральные кости, может показаться странной. На деле, ничего особо секретного и сложного тут нет.

В Theatrix например, есть целый ряд характеристик, которые вообще не обозначаются никакими числовыми значениями, а применяются они в зависимости от различных ситуации! Об этом мы ещё обязательно поговорим, но, чуть позже.

В общих чертах о главном

Сама идея заложенная в игру, предполагает достаточно быстрый, активный стиль игры, иногда ещё называемый "кинематографическим". Отсюда и некоторые сразу бросающиеся в глаза особенности, - игроков в Theatrix называют "актерами", а ведуще-

го, "директором". Впрочем, даже опытных ролевиков, игра удивит не только новыми терминами, но и весьма интересными находками.

Theatrix это командная игра, предполагающая, что в группе, бок о бок будут работать несколько "узких специалистов", только вместе способные решать по-настоящему сложные задачи.

Вообще, социальному взаимодействию, отыгрышу и импровизации, в Theatrix (как и во всех играх "бездайсового" течения) отводится очень большая роль.

Специального сеттинга или рекомендаций к миру игры, у Theatrix нет. Правила достаточно универсальны и по ним можно сыграть и в каменный век и в далекое будущее.

Задумывалась игра в первую очередь именно как своеобразная "интерактивная книга" (вернее "сценарий"), сюжетные наброски которой создает ведущий, а за развитие сюжета, за то, какую нить выбрать распутывая клубок событий, отвечают игроки.

Эта особенность с одной стороны, дает достаточно яркие и нестандартные возможности, заставляет включать воображение, изобретать какие-то новые выходы из ситуаций, но вместе с тем, требует как от игроков, так и от ведущего очень большой отдачи.

Вообразите себе - написать сценарий приключения, где каждое действие можно выполнить разными способами (а этого требуют правила оригинала!), учесть все разветвления сюжета и его тупики, а в довершение быть готовым по ходу действия раздать особо жаждущим игрокам десяток "внесюжетных" квестов. Большая работа, что скажешь.

Сходство с книгой или театральной постановкой, усиливается и благодаря достаточно жесткими рамками "сценариев" приключений - если по задумке ведущего, злодей должен дожить до финала, его будет невозможно убить даже если он будет стоять прямо перед игроками наивысшего уровня.

Однако для сбалансирования этой щекотливой ситуации, в те моменты когда персонажи не связаны жесткими рамками сюжета, они могут выделять просто фантастические вещи.

Например, в Theatrix не нужно спрашивать у ведущего, есть ли в этом ящике оружие, достаточно просто заявить, что вы его оттуда достали и все дела! Ну каково? А это ведь только начало!

Быстрый старт

В Theatrix, персонажи описываются с помощью Характеристики, Навыков, Способностей, Черт личности, Индивидуальных особенностей и Недостатков. Но почти всё вышеперечисленное не имеет никаких числовых характеристик, отражающих степень владения конкретной возможностью.

В отличие от большинства ролевых игр, в Theatrix цифры ничего не решают. Описания личных качеств и черт характера здесь имеют куда больший вес, чем навыки и характеристики, что фактически отменяет обычную игровую "гонку вооружений" и погоню за "левел апом".

Как же определять кто сильнее, выше и дальше? С помощью "уровней сложности" и... хорошо проработанной легенды персонажа, которую "актеры" пишут сами и подают после этого, "директору" игры. Ему остается лишь пробежать её взглядом и вынести свой вердикт - принято/не принято (мастера со стажем танцуют!).

Когда персонаж только создан, когда он получает новые черты или улучшает существующие, ему требуется "Пункты Приключений" ("ПП").

Игрок говорит ведущему, чего он хочет для своего персонажа, а тот в свою очередь, изобретает подходящие к случаю "ситуации", которые помогут игроку получить искомое (впрочем, игрок может и самостоятельно придумать себе "квест", дабы облегчить работу ведущего, но этот вопрос, в игре проработан слабовато, так что давать/не давать игроку такую возможность, суть чистая метафизика).

В общем, чем больше хочет "актер", тем сильнее придется повозиться "директору". За выполнение каждого "ситуационного задания", начисляются пункты приключений.

Кроме того, пункты приключений зарабатываются и более традиционно - успешных исходом всего приключения.

Эти очки можно не распределять по навыкам до

ных тактических поединков и массовых побоищ, но смотрится просто великолепно в более "социализированных" играх, где кроме "хороших" и "плохих" парней, водятся ещё и кучу вполне "нейтральных" персонажей, а победа достаётся не только тем, кто хорошо стреляет, но тем, кто не прочь продемонстрировать и другие таланты.

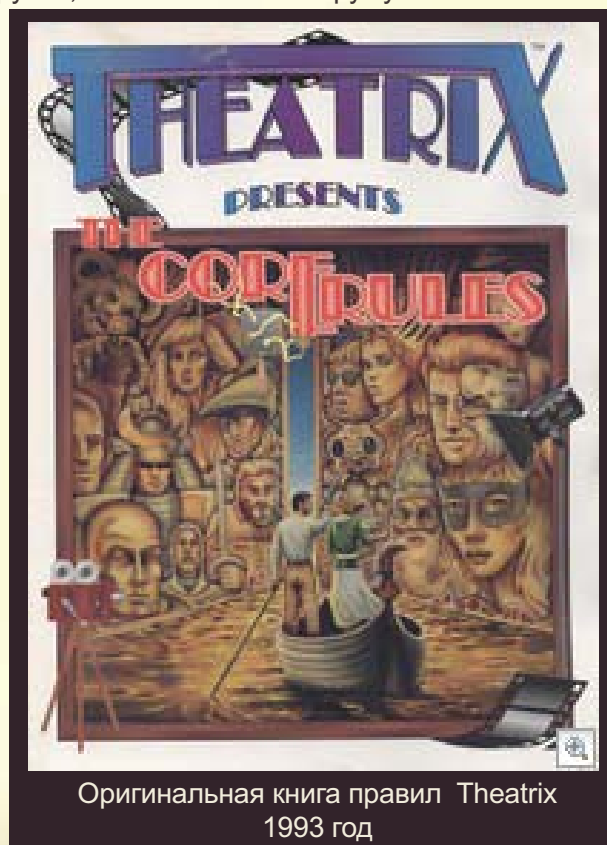
"Пункты приключений"

Пункты приключений используются игровыми персонажами для совершения всевозможных героических деяний и вообще, вносят в игру значительный процент той самой "кинематографичности". Распределяются они в конце каждого "эпизода", т.е. модуля приключений, а их количество зависит от самых разных факторов.

Каким же образом можно найти им применение в игре, помимо очевидного - улучшения навыков и характеристик персонажа?

А вот такими - если персонаж располагает свободными, т.е. неистраченными пунктами приключений, он может в любой момент игры заявить практически любое действие. Ведущий скажет сколько "пунктов приключений" это действие отнимет и если у игрока их хватит, всё отлично - заявленное действие считается удавшимся по умолчанию. Вот так, без всяких проверок и математических расчетов!

Например, злодей ловит такси и на ходу запрыгивает в него. Догоняющий его игрок заявляет "в последний момент подсакиваю к машине и дернув противника за рукав, вытаскиваю его наружу".



Оригинальная книга правил Theatrix
1993 год

Как сложилась бы ситуация, не располагай игрок "пунктами приключений", не известно, но в нашем примере, задуманное удалось ему без труда.

Другой пример - будучи сбитым с ног, герой валится на спину, а враг мгновенно прыгает ему на грудь. Игрок заявляет "нащупываю у себя под рукой железную трубу" - и пожалуйста, железная труба мгновенно появляется в его руке, а из листа персонажа вычеркивается пара "пунктов приключений".

Правда важно заметить, "ПП" могут применяться только с одобрения ведущего, только для продвижения по сюжету и только для "подтверждения" итак присущих персонажу способностей.

Например если ваш герой "ковбой", то с применением "ПП" ему легко удастся попасть из револьвера в подброшенную монетку. Однако если на месте героя-"ковбоя", окажется герой "мега-хакер", этот фокус ему не удастся повернуть даже с целым вагоном пунктов приключений за спиной.

Другими словами, разругать с помощью "ПП" совершенно любую ситуацию, всё равно не удастся. Обнаружить ту самую железную трубу под рукой это одно, а вот заявить что "выпущенная мной пуля влетает противнику между глаз", это уже совсем другое.

Из чего же сделаны наши мальчишки?

Персонаж в Theatrix складывается из следующих больших "блоков":

1. Характеристики.

Всего характеристик шесть - *Сила, Стойкость, Координация, Интеллект, Интуиция и Внушительность*. Каждая из них имеет величину от 0.0 до 10.0. Будьте спокойны - вам не придется ничего считать, и даже прибавлять эти значения к броску игровых костей.

Это звучит забавно, но пожалуй вы найдете немного других ролевых игр, где такой вещи как "характеристики персонажа" уделяется так мало внимания. Фактически наиболее полным описание характеристик в Theatrix, будет фраза "записал и забыл".

Ещё интереснее и то, что при распределении очков между характеристиками, нет никаких ограничений и "контрольных сумм" в рамки которых вам нужно уложится. Записывайте такие значения, какие вам больше нравятся, если конечно ведущий игры не против!

Диапазон разброса величин зависит от кампании, так в кампании где все персонажи это обыкновенные люди, 10.0 будет обозначает абсолютный максимум.

Если в вашей кампании встречаются не только люди, но и другие существа, диапазон величин оста-

нется без изменений, но изменится система вычисления максимума.

К примеру в кампании, где наряду с людьми действует раса киборгов, за максимум 10.0 примется сила киборгов, тогда как более "слабые" люди, будут иметь силу максимум 7.0.

Величина характеристик может быть смешанной, т.е. в некоторых характеристиках максимум может задавать одна раса, а в некоторых другая.

2. Навыки

Навыки могут быть описаны в самых общих чертах, а могут и очень детально, тут всё зависит от кампании и желания ведущего.

Например, в некоторых кампаниях навыки "короткий меч", "катана", "палаш" могут рассматриваться отдельно. В то же время в других кампаниях, они запросто могут быть помещены в более обширный навык "клинковое оружие", включающий в себя владение всеми перечисленными ранее образцами.

Как и в случае с характеристиками, степень владения навыками оценивается по шкале от 0.0 до 10.0. Например значение 3.0 обеспечивает вполне себе приличный уровень владения навыком, а 10.0 означает, что перед вами мастер, равных которому нет.

Специализация: к любому навыку может быть получена дополнительная специализация. Делается это произвольно, на усмотрение игрока и утверждение ведущего.

Например "Искусство фехтования" (катана), "Кунг-фу" (стиль тигра), "Водитель" (спортивные автомобили).

Специализация означает, что в пределах конкретного навыка, со своей "специализацией" вы немного круче всех остальных, но в том же навыке, вне пределов специализации, вы чуть-чуть остальным уступаете.

К примеру, если два бойца с одинаковым уровнем навыка "Искусство фехтования" задумают вступить в бой на катанах, то боец у которого бой катаной заявлен как специализация, будет иметь перед оппонентом преимущество.

Если же это будет поединок на саблях, то боец который специализируется на катане, наоборот, будет немного уступать своему сопернику.

Расшифровка уровня навыка

- 0.0 дилетант
- 1.0 базовое обучение
- 2.0 подмастерье; способный, но неопытный
- 3.0 профессионально обученный
- 4.0 высокопрофессиональный специалист. Достаточно опытен, чтоб передавать свои знания другим
- 5.0 эксперт; Разбирается во всех тонкостях навыка
- 6.0 специалист международного класса
- 7.0 один из лучших специалистов в мире, если

вообще не лучший

8.0 лучший в мире, один из лучших за всю историю

9.0 легендарный навык. Весьма вероятно, что лучший из всех, кто жил когда-бы то ни было

10.0 Предел возможностей! Невероятно, но вы это сделали. О вас слагают легенды, вы кумир миллионов.

Уровень сложности

В Theatrix, ведущий может назначить уровень сложности любому делу за которое вы возьметесь. Ваш уровень навыка, при этом, не оказывает влияния на успех или провал задумки, а лишь показывает насколько успешно или бездарно, она была осуществлена.

Легкий.

Обычная задача, которую сможет выполнить любой, хоть немного владеющий необходимым навыком.

Пример: Подковать лошадь.

Нормальный.

Кое-что, с чем справится значительное количество людей обладающих данным навыком, при наличии достаточного количества свободного времени и соответствующих инструкций.

Пример: Приготовление экзотических блюд.

Трудный.

Кое-что достаточно сложное, чтоб даже профессионал мог допустить ошибку.

Пример: Диагностирование редкой болезни

Чрезвычайно трудный.

Что-то, где даже специалист высокого класса, может запросто потерпеть фиаско, даже при наличии времени, денег и соответствующего оборудования.

Пример: Взлом сайта правительственного ведомства по борьбе с кибер-преступностью

Невозможный.

Настолько трудно, что большинство людей сочло бы это невозможным, даже при самых благоприятных обстоятельствах.

Восстановить работоспособность разбившейся летающей тарелки.

Как только уровень сложности определен, ведущий решает, способны ли игроки выполнить поставленную перед ними задачу, основываясь на уровнях их навыков: не способен, способен, способен без труда.

3. Способности

Способности - в целом похожи на навыки (оцениваются также от 0.0 до 10.0), но с одним отличием. Они персонажем не изучены, а "присущи" ему. Все сверхъестественные и паранормальные силы обычно рассматривают как Способности. Колдовство, психоника и т.п., тоже попадают в эту категорию.

4. Черты личности

Самая важная часть вашего будущего персонажа, "основа основ". Черт личности настолько много, что нет даже теоретического предела того, сколько их может иметь один и тот же персонаж. Их назначение - описывать какие-то особенности, присущие персонажу с рождения или приобретенные в течении жизни.

Богатство, статус, связи, волшебное оружие, школа ниндзя за плечами, сногшибательная красота, фотографическая память, знание о том где захоронен Ковчег Завета, принадлежность к мафии и т.д. и т.п., всё это те самые "черты личности".

Когда выбираете черту личности для своего персонажа, помните, что она будет "включена" всегда. Другими словами "сногшибательная красота" вашего персонажа будет всегда бросаться в глаза окружающим, её не нужно будет никак "активировать".

Все встречные и поперечные НИП попадающиеся на пути этому персонажу, конечно же будут реагировать на него соответствующим образом, но это вовсе не будет означает всегда благоприятный результат в любом деле.

То есть место в трамвае уступят, вежливо приоткроют перед вами входную дверь и даже услужливо объяснят как пройти на городскую площадь, но вряд ли красота, даже самая яркая, убедит охрану нарушить приказ и пропустить незнакомку через пост.

Хотя конечно всегда можно применить "пункты приключений", которые гарантируют успех через обольщение или совращение супостатов, если это не противоречит планам ведущего.

Каждый персонаж должен иметь по крайней мере одну черту личности, называемую "основная черта". Как её выбрать? Просто опишите своего персонажа в двух словах. Для каждого персонажа, описатель должен быть уникальным.

Примеры:

- * "Бессмертный"
- * "Убийца вампиров"
- * "Самурай"
- * "Компьютерный гений"
- * "Пучеглазый монстр"
- * "Сумасшедший ветеран"
- * "Шаолиньский монах"
- * "Торговец ценностями"
- * "Расхититель гробниц"

Основная черта обычно охватывает целый диапазон навыков и способностей, (даже которых у вас нет) которые "подключаются", когда вы решаете использовать свои "пункты приключений". Поэтому, если вы хорошо "отыгрываете" основную черту персонажа, вы неминуемо заработаете за это очки опыта, т.е. родные "ПП".

Пример: Основная черта: Самурай.

Вы по крайней мере знаете, как использовать самурайское оружие, можете говорить по японски, знаете соответствующий этикет и имели бы кое-какой статус в феодальном японском обществе.

Естественно это не заменяет соответствующих навыков, и формально, окажись вы на японской официальной церемонии, то наделали бы кучу ошибок. Однако если бы при этом вы применили свои "ПП", то всё прошло бы так гладко, что даже самые стойкие хранители традиций, нашли бы ваше поведение вполне пристойным.

Другими словами, основная черта, подкрепленная пунктами приключений, позволяет персонажу действовать так, как будто у него имеются все необходимые для этого навыки!

Аналогично, любой самурай может уметь сражаться катаной, но если вы не имеете навыка "искусство фехтования" + достаточного количества пунктов приключений, бой с хорошо подготовленным противником вы проиграете.

5. Индивидуальные особенности

Индивидуальные особенности могут быть Умеренными, Сильными, или Чрезвычайно сильными. Они одновременно являются и преимуществом и недостатком, а потому, они "ничего не весят" (то есть вы можете дать их персонажу столько, сколько хотите).

При грамотном подходе индивидуальные особенности это большой плюс. Например один персонаж, ненавидящий вампиров, находится в сложной ситуации - его смертельно ранил и сбил с ног один из его лютых врагов.

Ситуация для обычного человека практически безнадежная, даже при наличии пунктов приключений - что поделаешь со сломанными ребрами сильно не повоюешь.

Но наш герой, вспомнив о своих ненависти, злобе и отвращении которые он испытывает (и применив "ПП!"), находит в себе силы вскочить на ноги и пронзить вампира осиновым колом.

С другой стороны, индивидуальные особенности это и великое зло. Как в том анекдоте - "за что сидишь? - за курение! - это как? - да закашлялся, сторож и проснулся!"

Расшифровка

* *Умеренные индивидуальные особенности* имеют достаточно большой эффект на поведение персонажа, но он или она, при необходимости могут достаточно легко с ними справиться.

* *Сильные индивидуальные особенности* имеют почти постоянный эффект на поведение персонажа, и даже могут заставить его или ее вести себя достаточно абсурдно. Для того, чтоб переступить через них, персонаж каждый раз будет вести сильную внутреннюю борьбу.

* *Чрезвычайно сильные индивидуальные особенности* воздействуют на персонажа всецело. Любой, кто проведет с ним по крайней мере пять минут, скорее всего заметит эту особенность.

Требуется долгая, напряженная борьба с собой и переоценка ценностей, которая навсегда изменит персонажа, для того, чтоб пойти против этой индивидуальной особенности.

6. Недостатки

Больше всего недостатки напоминают Черты личности, только приносящие не положительные результаты, а неудобства (в отличие от Индивидуальных особенностей, которые приносят неудобства только изредка, Недостатки вообще не имеют никаких положительных эффектов).

Теоретически, пределов для количества присущих персонажу Недостатков, нет. Недостаток может быть любым, на ваше усмотрение - "эпилептические припадки", "Плохая Репутация", "Враг-злой колдун" или "Уклонение от армии", словом, всё, на что способна ваша фантазия.

Правда есть у недостатков и одна положительная особенность - каждый раз, когда в игровой ситуации, вы хорошо отыграете неудачные для персонажа последствия "активации" недостатка, вы получите дополнительный "Пункт приключений".

Сразу оговорюсь - просто наличие кого-то, кто плюнет в вашу сторону из-за "плохой репутации", ещё ни о чем не говорит.

А вот если из-за неё развалятся ваши планы или толпа мирных граждан, пинками выгонит вас вместе с группой из города, тут да, получите свой "ПП" и распишитесь.

Также точно, сам факт присутствия эпилептика в команде, не является поводом для дармовой раздачи пунктов приключений, но если припадок застанет его с "подарочной хрустальной вазой для нашего Императора", тут уж разговор совсем другой...

Заключение

Theatrix, это безусловно очень интересная, во многом революционная система правил. Авторы постарались сделать игру "более ролевой" и менее зависимой от цифр и характеристик, что уже само по себе заложивает всякой похвалы.

Однако объять необъятное всё-таки нельзя и убедиться в этом можно даже мельком поглядев на сами правила (а это книжка в 144 страницы!).

Относительно многих игровых моментов, авторы ограничиваются лишь общей теорией, не давая никаких конкретных способов их решения, достаточно плохо проработана система "самовольной" раздачи квестов, да и в целом, уж слишком многое в Theatrix построено на доверии и абсолютной честности как игроков, так и ведущего.

Кому как, но лично для меня, просидеть целую неделю над составлением собственного, детально проработанного сценария учитывающего все тонкости поведения игроков, разработать пару-тройку сюжетных линий и кучу побочных квестов, это всё-таки роскошь.

А учитывая то, что готовых приключений для Theatrix, с того момента, как почил в бозе компания основатель, не выпускает никто, так и вовсе безнадежное дело.

Впрочем, не всё так грустно. Оригинальных идей и задумок в Theatrix вполне достаточно, для того, чтоб вдохнуть в неё "вторую жизнь".

Кто знает, может быть именно вы будете одним из тех людей, кто по прочтении этой статьи, решит сдуть пыль со старой книжки и сыграть в эту старую, малоизвестную, но в то же время удивительно оригинальную игру!

Располагая всей вышеизложенной информацией, вы спокойно можете создать своего первого персонажа для Theatrix.

Но как же списки навыков, порядок получения следующего уровня и элементарный подсчет того, сколько пунктов приключений нужно для поднятия уровня?

Это и многое другое, в Theatrix меняется от игры к игре, от кампании к кампании от ведущего к ведущему. В этом наверное и состоит одна из самых интересных особенностей данной системы правил.

Базовые сведения пригодятся вам в любой из будущих игр по Theatrix, а мы, команда "Ночной Ведьмы", постараемся в свою очередь не подкачать, и в буду-

Когда мы обсуждали эту игру с женой, мне пришло на ум интересное сравнение. Все наверное видели фильмы с Джеки Чаном? А неудачные трюки с ним же, тоже наверное видели все?

Так вот, бездайсовая игра напоминает первый вариант, а игра с игральными костями, второй. Если в первом случае, Джеки применяя "пункты приключений" действует, хотя и менее натурально, но зато "кинематографично", то во втором, удастся трюк или нет, решает навык акробатики Джеки + бросок кости "в лицо" сил судьбы!

щем, подарить вам полный перевод её оригинальных правил, чтоб попробовать её "на зуб", так сказать. Увидимся!

Приглашаем в гости!

Напоминаем читателям, что у «Ночной Ведьмы» есть форум, зарегистрировавшись на котором можно обсудить вышедшие материалы, поговорить о будущих выпусках, задать вопросы, в общем, самым деятельным образом поучаствовать в создании журнала.

Всегда к вашим услугам интересные собеседники, дружеская атмосфера и доброжелательное отношение. Забегайте!

Редакция журнала о ролевых играх,
„Ночная Ведьма“



Per Fidem, или несколько слов об отыгрыше паладина

*Правой рукою в латной перчатке
Крепко сожми свое сердце в кулак,
Зло не будет играть с тобой в прятки
Если в душе не поселиться страх.
Выбор пути отныне не труден,
Дорога для Веры — дорога меча
Закону и чести будь только подсуден,
Покуда горит твоей жизни свеча.
Подобно стеклу будь чист и спокоен
В поступках, мыслях и даже словах,
Твой долг отныне быть вечным заслоном
Народу и правде и во всех временах.*

Из авторского

В одном из предыдущих номеров мы говорили о том, как правильно создать и отыгрывать священника. Сегодня хотелось бы пройтись по такому интересно-му и оригинальному классу, как паладин.

Я уже заранее слышу возмущенные и гневные реплики ролевиков со стажем, мол, это паладин-то интересный?

Консервная банка верхом на белом коне со святым мечом, умеющая всего две вещи — чувствовать зло и карать его. Никакого простора для отыгрыша, никакой возможности для кооперации с остальной партией. Что ж, это представление имеет примерно столько же прав на существование, сколько и утверждение типа «все мен...милиционеры — козлы».

Если вы не встречали других, то это не значит, что их нет. Но мнение устоялось, так что придется немного поломать стереотипы.

Итак, как же становятся паладином? От сеттинга к сеттингу способы этого таинства весьма разнятся. Но чаще всего паладин — это человек, посвятивший себя служению гораздо большему, чем земные цели, и даже в большей степени, чем какой-то из богов.

Не важно, родился ли он со знанием своего предназначения или обрел его гораздо позже, ответил ли он на Зов, или выбора у него не было. Важно то, что он наполнен внутренним светом, убежденностью и верой, что он точно знает Путь, по которому идет, и готов сражаться до последней капли крови за Правду и Добро.

Ну и чем это отличается от «Рыцаря-в-доспехах-на-коне-с-двуручником-сокруш



-ающим-зло?» Как всегда, все внимание к деталям. Во-первых, обратите внимание, что паладин служит не конкретному богу Добра и Справедливости (хотя в рамках псевдохристианского сеттинга он будет служить именно Господу, как единственному источнику Благодати в мире), а неперсонифицированным силам, олицетворяющим эти качества, возведенные в абсолют.

Если сказать то же самое более простыми словами, то получается, что паладин сражается за Добро, а не за Бога добра или доброго бога (в этом и разница между паладином и крестоносцем — воином веры, т. к. последний сражается исключительно за Бога), и хотя их цели могут совпадать, паладин никогда не поставит интересы Бога выше своих идеалов.

И даже если паладин номинально поклоняется какому-нибудь богу типа Торма или Пелора, он в первую очередь служит Правде, Добру и Справедливости.

И если бог поставит свои интересы выше этих понятий, то паладин вполне может вступить в конфронтацию... если даже не с самим богом (будем реальны в оценках), то с его прислужниками.

Вообще, так называемый Кодекс паладина — вещь

очень зыбкая, и четких определений его положений фактически не встречается (если не брать в рассмотрение AD&D и дополнение к третьей редакции «Защитники Веры», но и там возникает много вопросов).

По устоявшейся традиции за его основу принимается средневековый кодекс рыцаря, а точнее то, как его описали романтически настроенные поэты и писатели эпохи Возрождения.

В сущности, можно описать его в нескольких ключевых понятиях — Честь, Милосердие, и Справедливость. Постараемся разобрать эти понятия чуть подробнее.

Итак, Честь. Надо сказать, что Честь — штука весьма относительная. Ведь у тех же рыцарей средневековья не считалось зазорными бесчестным поступком изнасиловать свою крестьянку (вспомним про право первой ночи) или убить ударом в спину сарацина, еврея или другого «нехристя». Но у паладина нет чести.

У него есть Честь, как добродетель, как возведенная в абсолют истина. Он ко всем относится так, как хотел бы, чтобы относились к нему. Он никогда не запятнает себя подлым поступком, предательством, изменой. Он никогда не ударит в спину, не будет использовать яд или черное колдовство, не будет скрывать своего имени и звания, даже если это будет грозить большими неприятностями. Он не нарушит Слово или правила дуэльного поединка. Как говорили Соламнийские рыцари Кринна — «Моя честь — это моя жизнь».

Но не надо думать, что если человек честен, то он глуп или узколоб. Совершенно не обязательно. И бесчестный поступок и военная хитрость — это совершенно разные вещи.

Да, паладин не станет отравлять воду в осажденной крепости или брать заложников, но вот тайно



проникнуть в крепость ночью, дабы открыть ворота или совершить ловкий обманный маневр, чтобы окружить противника, — это никак не противоречит кодексу Чести.

Милосердие — одна из самых сложных добродетелей в ролевых играх. Когда у персонажа уровня так 10 счет убитых врагов переваливают за вторую сотню — это даже не смешно. Но паладин постарается, если есть возможность, решить дело миром.

Если не он давал жизнь, то он не в праве и отбирать ее, если есть другой выход.

Каждый умерший злодей — лишь отсрочка, потому что ему на смену появится новый.

Каждый раскаявшийся злодей — победа, потому что стало меньше одним плохим человеком и одним хорошим — больше.

Убийство в бою, когда ты защищаешься сам или защищаешь других, — это одно. Убийство беззащитного человека, который потерял сознание, выронил меч, упал и т. д. — это совершенно другое. А именно — недопустимое поведение.

Да, с точки зрения эффективности — это разумный ход. Но не забывайте, паладин — человек Веры. Веры в свои идеалы. И в этих запретах и ограничениях не его слабость, а его сила, но этого вопроса мы коснемся чуть позже.

Кроме того стоит заметить, что не ко всем существам применимо милосердие.

Нежить, демоны и прочие существа, не имеющие ничего общего с человеком, не подлежат состраданию. С ними не может быть переговоров и мирного сосуществования.

Нет ни малейшего шанса, что они встанут на «путь истинный». Пощадишь сегодня соблазнительного суккуба — значит обречешь на смерть десятки невинных людей.

Справедливость... наверное, это та Добродетель, которое ведет паладина за собой. По сути, его долг, его предназначение — это восстановление справедливости везде, где это необходимо.

Не только демоны, личи и драконы — сфера ответственности паладина. Всякий раз, когда вершится несправедливый суд, когда местные правители позволяют себе больше, чем им положено, когда зарвавшийся первосвященник огнем и мечом насаждает свою религию — тогда паладин с мечом в руках должен встать на защиту угнетенных и невинных.

Вот только не надо уходить в крайность. Все мы люди. Паладины тоже.

И если вы не отыгрываете безумного фанатика, который не проживет в реальном мире и суток, то не надо

рубить мечом руку мальчишке-карманнику, который попытался стащить у вас кошелек. Это не справедливость. Это безнаказанная жестокость.

Помните, рубить святым мечом, сокрушать зло и определять его — очень просто, у вас для этого есть все средства.

С тем же успехом эти способности могли быть даны оживленным магией доспехам или големом — результат был бы тот же самый. Главное у паладина — не святой меч, не конь и не возможность исцелять, а сердце.

Человеческое сердце, которое позволяет сомневаться, думать, решать. Принять верное, справедливое решение во сто крат тяжелее, чем победить вампира в рукопашной схватке.

И даже если способность «обнаружить зло» определяет какого-то человека как зло, даже если вы видите, что торговец жаден до безобразия — это не значит, что пора пускать в ход освященный клинок.

Вполне возможно, что его семья погибла в неурожайный год от голода, еще когда он был маленьким, а теперь этот человек ожесточился и выплескивает свою злобу на других.

Быть плохим человеком — не преступление. А любое наказание должно быть соразмерно преступлению. Вы не палач, не судия, несмотря на то, что служите Справедливости. Ваша задача ее восстановить и не дать совершиться еще большему злу.

Помните, что все ограничения, которые налагает на вас ваше высокое звание, призваны не ослабить вас, а дать силы противостоять Злу.

Кодекс Чести и Милосердие не дадут превратиться в бездушного хладнокровного убийцу, чувство Справедливости не даст вам сбиться с истинного пути. Даже более приземленные вещи вполне логичны и обоснованы.

Ограничение в спиртных напитках? Будучи в подпитии вы можете совершить неподобающий поступок, или просто не сумеете совладать с опытным врагом.

Ограничение в азартных играх и обязательные пожертвования? Даже если не брать в рассмотрение моральный аспект данного положения, то следует помнить, что Деньги не должны владеть вами, меньше денег — меньше проблем.

Представьте, если вы проиграетесь в кости, а адепт Зла использует это против вас. И так далее и тому подобное.

Принцип «меньшего зла» совершенно неприменим для паладина. Спасение целого мира не стоит слезинки одного ребенка. «Что толку, что мир ты сохранил, но душу свою потерял?».

У паладина не может быть никаких сделок с совестью или Злом («Меня зовут Амодеус, и я помогу тебе,



храбрый рыцарь замочить моего конкуре...то есть подлого демона!»). А самый худший грех для паладина — это первый из грехов, Гордыня. Нет ничего страшнее, чем возгордившийся паладин. Это самый верный путь к падению.

О падших паладинах... А что толку говорить о слабых людях, которые не в силах исполнить свой долг, невзирая на собственные желания и амбиции?

Они могут называть свои деяния «освобождением от оков» и прочей чушью, но это слабость. Сила — это свернуть с темного пути вседозволенности, слабость — свернуть со светлой дороги долга.

Но наступают и такие моменты, когда нет места лишним сомнениям. Когда от вас зависят жизни других. Когда вы столкнетесь с настоящим Злом, Злом с большой буквы.

Пусть не дрогнут в этот миг ни ваши руки, сжимающие меч, ни сердце, пробуждающее праведный гнев. Тогда остается лишь две вещи. Верить. Верить и сражаться.

Путь паладина действительно похож на меч, как говорилось в эпитафии. Это очень прямой, но узкий и болезненный путь.

С него легко свернуть: один неловкий шаг — и ты рухнешь в пропасть. Множество соблазнов и искушений пытаются совратить идущего по нему. На этом пути нет славы, богатства и даже счастья. Есть только долг и вечная схватка со злом. Со злом внутри себя и снаружи.

Готовы ли вступить на эту дорогу?



Новая игра со старым названием

Или в чем же отличие D&D от D&D-2 (1987г.)?

Этим летом и осенью TSR выпускает новейшую версию игры «Подземелья и Драконы», пересмотренные базовый и экспертный наборы.

— Опять, — издаст стон игрок, уже видевший, как первоначальная «коричневая коробка» или «белая коробка» эволюционировала в «голубую коробку», ставшую самой последней «красной книгой».

— Но это совсем другая! — отвечу я.

— Так и остальные были «другими»! — не сдается игрок. — Зачем опять все менять?

Действительно, зачем? Во-первых, и это главное, — со старым набором вам нужен был кто-то, кто показал бы вам, как играть. Если вы просто купили правила и попробовали научиться... Ладно, шутки в сторону и вот вам грубая, неприкрытая правда — большая проблема заключалась в том, что, купив игру, вы не смогли бы научиться играть.

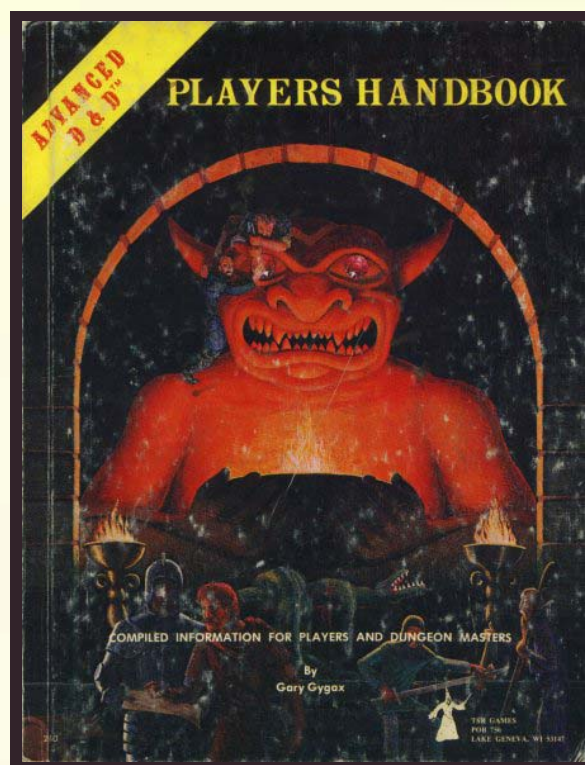
Лишь немногие опытные игроки могли (и сумели) научиться играть из правил, но это был редкий случай. В то время как на продажах обычной новой игры это обстоятельство сказалось бы роковым образом, для игры D&D это оказалось лишь мелким препятствием.

Его удалось преодолеть благодаря преданным последователям, обучавшим новичков премудростям ролевой игры; преодолеть благодаря необычайной природе этого нового типа игр и его невероятного влияния на хобби. Так она и росла, практически не изменяясь, долгие годы, единственное крупное усилие реорганизовать эту массу развивающихся, разрастающихся игровых материалов было предпринято известным автором Дж. Эриком Холмсом, редактировавшим издание 1978 года — «голубую книгу».

А сама игра вдохновила остальных. Человек, известный как EGG (либо Э. Гэри Гигакс, либо «Эх, гарный хлопец», в зависимости от вашей точки зрения), написал подробную, высокотехническую игру «Усложненные Подземелья и Драконы».

Появилось множество других ролевых игр фэнтези, раскрывая этот жанр множеством способов. Также возникли игры прочих жанров, являющих ныне широкий спектр: дикий Запад, научная фантастика, научная фэнтези, шпионские игры, гангстеры и многие другие ролевые жанры.

Достаточно истории, так зачем же очередное издание D&D? Очень просто, предыдущие издания не



были пересмотренными. Они были новыми попытками использовать те же методы организации, что и у первоначальных материалов, впихнув туда и новые. Они не «пересматривались», а всего лишь «реорганизовывались». Нынешнее издание не такое.

Новички, вы теперь можете играть самостоятельно. Это сам по себе большой шаг вперед — до сих пор кто-то должен был быть ведущим, а кто-то другой игроком. TSR сейчас работает над сольными модулями, чтобы поддержать это направление, модуль М-1 уже вышел. (Да, я понимаю, что прочие ФРПГ можно играть в одиночку. Согласен, это только для новичков. Оставайтесь со мной).

Во-вторых, вы можете начать играть без изучения правил. (Шо?) В наборе находятся две брошюры, одна для начинающих игроков, вторая для новеньких Хозяев Подземелья. Те и другие начинают с «Руководства Игрока», которое начинается рассказом о бойце. Вы играете роль этого персонажа, который уже экипирован и готов в путь.

Во время приключения происходит множество всего — вас кусает гигантская змея и встречается священник, священник вас лечит, кое-что объясняет и изгоняет нежить. Непреодолимая запертая дверь указывает на необходимость вора, а в великом финале вас

атакует пользователь магии. К тому времени как история заканчивается, вам демонстрируется, как работает большая часть игровой системы. Вы не читали страницы правил, и вас не поглотила трясина таблиц и диаграмм, вы всего лишь читали развлекательный рассказ в жанре фэнтези.

С этого места брошюра объясняет, как пользоваться листом персонажа, описывая каждый пункт. Потом вы можете начать другое приключение, но в этот раз уже вы принимаете решения.

Маленькое подземелье с различными монстрами, уловками и ловушками, служащее доступным вступлением в картографию. Когда вы закончите следующее приключение, вы будете знать, как играть, когда и что бросать, и так далее.

Наконец, «Руководство Игрока» объясняет, как играть в группе, еще несколько деталей для вашего персонажа и заранее созданных персонажей прочих типов.

Книга правил Хозяина Подземелья строится на том, что вы узнали в «Руководстве Игрока». Для групповой игры начинающий DM использует приведенное здесь шаг за шагом приключение. Оно включает то, что вам надо сказать и спросить, и когда и что бросать.

Следующий раздел, озаглавленный «Процедуры», охватывает большинство необходимых подробностей. Также в книге правил DM'a даются «обычные» монстры и сокровища, первый уровень подземелья полностью и карты для остальных (вместе с рекомендациями по их заполнению), и объяснения, как делать свои подземелья.

Конечно, чтобы вместить все это, потребовалось намного больше, чем предыдущие 64 страницы — обе брошюры насчитывают свыше 100 страниц.

По финансовым причинам пришлось расстаться с модулем — в пересмотренное издание не вошел ни «Укрепление в Приграничье» Гарного Хлопца, ни любой другой модуль.

Но «игровая ценность» осталась — сольное и групповое приключения обеспечивают большим количеством игрового времени, и они были специально спланированы так, чтобы помочь вам научиться играть. А благодаря перепланированному набору большее количество покупателей сможет научиться использовать правила без предварительной подготовки.

Мы могли бы сохранить модуль и вздуть цену, но предпочли удерживать низкую цену, чтобы каждый мог себе позволить покупку.

В действительности этот набор не предназначен для опытных игроков. Он для тех ваших друзей, кто

так и не въехал в игру. Он для младших (не старших!) братьев или сестер, которым могла понравиться игра, или даже для родителей. (Эй, родители тоже люди.

Они могут захотеть понять ваш сленг, вроде «а-це» и «очки повреждений» и так далее. Не ждите, что они будут играть столь же часто, что и вы, или настолько хорошо — но если они прочтут новый базовый набор, они могут вас удивить!)

Этот набор для неигроков-новичков, которые играли в какие-то карточные или настольные игры, но думали, что ролевые игры слишком сложны.

Ну, научится ролевым играм посложнее, чем раскладывать пасьянсы, но чертовски проще, чем было раньше — благодаря пересмотренному базовому набору D&D.

Иллюстрации хороши до необычности. Я помню эти маленькие симпатичные наброски в первоначальном наборе, и «великие новые рисунки» в «голубой книге», а «красная книга» была даже лучше.

Готовьтесь, у вас глаза на лоб вылезут, потому что большинство рисунков для «Руководства Игрока» делали пара парней, Ларри Элмор и Джефф Изли.

Элмор — это тот парень, который делал обложку для 62-го выпуска «Дракона», с паладином и тремя орками на фоне гор... Произведение искусства в жанре фэнтези. Также он делал обложки для первых выпусков «Бесконечного поиска».

А мистер Изли отстаёт от мистера Элмора на три волосинки из кисточки, но быстро нагоняет.

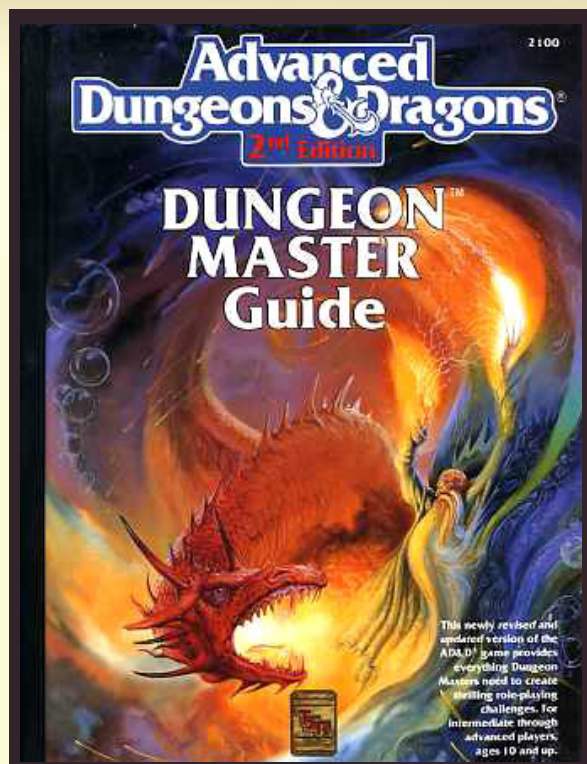
И у нас есть новый отдел в TSR, «вылизыватели». В старые времена мы просто шлепали игры на бумагу так, как у нас получалось, и выпускали их за дверь. Но крутые игроделы делают это как надо — они делают игры не только игральными, но и симпатичными.

Лучшие повара готовят блюда, чей внешний вид не уступает их вкусу, от чего те становятся даже вкуснее (немного прикладной психологии).

Этот принцип применим практически ко всему, что только покупают люди — нам нравится покупать симпатичные товары.

В издательском бизнесе имеются профессионалы в подобных делах, называемые «вылизывателями». Итак, они поработали над базовым набором и выяснили, как сделать так, чтобы он выглядел великолепно.

Я почти ничего не изменил в существующих базовых правилах. Прогрессия заклинаний для священников и пользователей магии была слегка кособокой, поэтому я исправил ее, но это повлияло только на экспертный и более высокие уровни.



Я поменял местами значение для отрывания дверей, сейчас они открываются при 5–6 (на 1d6), и вы просто добавляете к результату броска свою премию Силы.

Так что мелочи, вроде упомянутых, изменились для облегчения игры, но остальное сохранилось.

Игра просто подается по-другому, по кусочку за раз, пока вы не переварите всю игру, что довольно легко. Ну, по крайней мере, съедобно.

Экспертный набор D&D должен выйти поздним летом или ранней осенью. Я взял мир из модуля X-1, описанный Дэйвом «Зебом» Куком, встряхнул его разок-другой, и получил основу для мира всей системы D&D. (Назвать Зеба игровым дизайнером — это все равно, что назвать артефакт «волшебным предметом»: технически верно, но недостаточно мощно. Да с подобным фундаментом мир практически сам построился).

Экспертный набор включает заклинания и подробности о персонажах для уровней 4–14. Он описывает «родной город» персонажей и дает DM'у несколько сюжетных ответвлений, которые можно развить в интересные приключения.

Набор охватывает те же вопросы, что и раньше, плюс несколько новых подробностей для игр-кампаний. Что до правил, то вместо того, чтобы сказать «вот они», книга говорит вам, как же их применять.

Все модули серий «В» и «Х» можно поместить на одной и той же территории, и будущие модули прекрасно займут свое место — готовая кампания.

Также даются заметки по планированию своих собственных территорий. Правила общие, но проработанные настолько, что даже действующие DM'ы игры AD&D могут захотеть раздобыть набор.

Весь материал забит в тот же объем — в наборе даже сохранился «Остров Ужаса» Зеба, а в брошюре с правилами по-прежнему 64 страницы.

В ближайшем будущем повышения цены не ожидается. Но я бы не рассчитывал, что это надолго — вы поступите мудро, раздобыв набор поскорее, прежде чем стоимость бумаги и печати вызовет удорожание продукта. Цены не менялись уже довольно долго, но все заканчивается.

Сейчас я работаю над остальной системой D&D, планируя и набрасывая, что войдет в набор №3 «Спутник» и №4 «Мастер». Также подвергнется пересмотру старая книга «Боги, Полубоги и Герои». Мне посчастливилось разжиться временем Гарного Хлопца для мозгового штурма и одобрений дизайна; внес свою лепту в проект и Франсуа Фройдеваль (Francois Froideval). Он уже закончил карту планеты со всеми континентами и прочим, но в экспертном наборе описан лишь маленький уголок мира, стартовая точка для эпической кампании.

Люди могут развиваться до 36 уровня (15–25 в наборе спутника, 26–36 в мастерском).

Все персонажи могут либо странствовать, либо осесть и править своим владением, живя в нем и управляя собственным замком.

Владыки кланов полулюдей владеют древними тайнами, которыми могут поделиться с заслуживающими того персонажами-соплеменниками; пользователи магии консультируются с братьями-волшебниками и узнают новые подробности о магической силе.

Паладины, рыцари и друиды колесят по свету, но они совсем не те, что их тезки в AD&D.

Верховная власть принадлежит Сюзерену — но только пока его не свергнет везучий, сообразительный и могущественный персонаж.

На самых высоких уровнях могущества персонажи могут бороться за величайшую из целей — бессмертие.

Будут даны соответствующие подробности и процедуры, и приключение не прекратится даже на этой высокой точке, ведь и среди Бессмертных есть свои искатели приключений и способы развиваться.

Вас ждет вселенная и даже больше. В широком астральном море дрейфуют, подобно островам, Слои Существования, незнакомые и чудесные переживания манят отважных.

Всякое путешествие начинается с первого шага, и это путешествие начинается с базового набора.

Игра «Подземелья и Драконы» служит нам способом воображать вместе — точно так же, как можно вместе смотреть кино или читать книгу. Но вы можете писать истории, не нанеся ни единого слова на бумагу — просто играя в D&D.

Вместе с вашими друзьями вы создадите великую фантастическую историю. После каждой игры вы будете откладывать ее в сторонку и возвращаться в школу или на работу, но, подобно книге, приключение будет ждать. Хотя, это лучше, чем книга — оно продлится столько, сколько вы пожелаете.

Это почти самая популярная игра из когда-либо сделанных. И вскоре после того, как вы начнете играть, вы поймете, почему. Было ли такое, чтобы, покупая какую-то другую игру или книгу, вы думали: «Это, конечно, здорово, но не совсем то, что я думал...»? Что ж, ваши приключения D&D будут именно тем, что вы хотите, так как вы будете тем, кто их сочиняет!

И это не трудно. Да, придется немного подготовиться и немного подумать, но зато это так здорово.

Здорово, когда вы с друзьями собираетесь вместе, не так ли?

Здорово, когда вы понимаете, что никто не проиграл, и все выиграли!

Здорово, когда вы освоитесь с игрой — например, зная, чего ожидать в пещере кобольдов, и который из драконов на стороне хороших парней.

И вам не придется каждый раз раскошелиться, как со многими другими играми. Если у вас есть правила, вам не понадобится ничего больше.

Конечно, если хотите, есть еще много чего: захватывающие приключения, чтобы играть, миниатюрные фигурки монстров и персонажей, экспертные правила для более опытных игроков и многое другое. Но у вас уже есть все необходимое, чтобы начать: базовый набор и ваше воображение.

Ах да, придется потратить еще одно, то, что у вас есть, прямо сейчас — немного времени. Понадобится несколько минут, чтобы выучить базовые правила, и еще час-другой, чтобы сыграть всю игру. Вероятно, вы захотите потратить больше времени, и возможно, даже сделаете это своим хобби — миллионы людей сделали.

Но прямо сейчас просто сядьте и дайте волю своему воображению — ваш персонаж стоит на вершине покрытого травой холма.

Солнце играет на ваших золотых волосах, развеваемых теплым ветерком. Вы машинально поглаживаете

украшенную камнями рукоять волшебного меча и наблюдаете за карликом и эльфом, которые, как обычно, препираются, как надо навьючивать лошадей.

Пользовательница магии запомнила заклинания и сказала о готовности отправляться.

На склоне горы неподалеку распахнуло свою пасть-вход опасное подземелье, внутри которого ожидает ужасный дракон. Пришло время отправиться в путь...

Развлекайтесь!

Письма читателей

Доброго времени суток, Вам – Создатели «Ночной ведьмы»!

Спасибо вам за ваш труд и интересные материалы в журнале. Я не очень давно играю в ролевые игры (около 3-х лет), а из-за ограниченного свободного времени играю в основном на форумных ролевых играх. И на большинстве игр, где я участвовала, а это были игры и по аниме, и по книгам и авторские Миры, все время были какие-то тогда не понятные мне проблемы, которые не давали проектам развиваться и двигаться вперед, даже при наличии адекватных игроков и интересных Мастеров. Ваш журнал за счет интересного материала в доступной форме рассказывает о ролевых играх и помогает избегать ошибок и помогать другим, за что вам огромное спасибо!

Было бы очень интересно увидеть материалы о ролевых играх в стиле киберпанк или о «современных» проблемах в играх, как например, в третьем номере поднимался вопрос о радиации.

Буду рекомендовать ваш журнал своим знакомым и ещё раз большое Вам спасибо! =)

Лина

Ну что тут ответить? Приятно, очень приятно получать такие письма! Спасибо вам Лина, и всем остальным читателям, кто продолжает оставаться с нами и с нетерпением ждет очередного отчета из плавания нашего небольшого, но одновременно с этим достаточно вместительного и всё более комфортабельного корабля. Оставайтесь с нами!

*Александр "Мэлфис К." Фролов,
гл. редактор "Ночной Ведьмы"*



Вооруженные силы в компании

Значит так, товарищи бойцы! Копаем три линии окопов пока здесь, а я пойду узнаю, где надо

Из непридуманного

Очень часто фантазия Мастера (или модуль в случае отсутствия у Мастера вышеуказанного качества) приводит к тому, что brave приключенцы вступают в борьбу с таким институтом, как Вооруженные силы, сиречь армия (дружина, легион, Орден Космодесанта и т. д.).

И до обидного часто Мастер допускает глупые ошибки, из-за чего возникает чувство, что в рядах этой мощной организации находят себе приют откровенные идиоты и буйнопомешанные.

Быть может дело в том, что не все до конца представляют возможности, сильные стороны и слабости этого «железного кулака власти».

Как человеку, имеющему самое прямое отношение к данной организации, хотелось бы осветить вопрос конфронтации партии с военной машиной.

Сразу уточню, хотя некоторые детали данной структуры варьируются в зависимости от сеттинга, но как бы ни называлось объединение, Эльфийская Лесная Стража или 242 Кадианский полк, основной смысл сводится к одному.

И хотя я буду рассматривать вопрос на примере современных Вооруженных сил, как наиболее знакомом и удобном для восприятия, имейте в виду, что большинство замечаний универсальны и могут быть применены практически в любом мире/времени.

И еще момент. Дабы не путаться в определениях и сложных синонимах, примем за условность, что под словом «армия» я буду иметь в виду не конкретное войсковое объединение, а Вооруженные силы в общем.

Начнем, пожалуй, с основы. Точнее с того, что и делает армию боееспособной и отличает римский легион от орды полуголых галльских варваров. Эту громадную пропасть различий можно описать всего одним словом — «дисциплина».

Вся структура армии построена на ней. Армия без дисциплины — толпа ротозеев. Это то основное правило, которое должен помнить любой Мастер, вводящий в свою компанию или модуль армейские подразделения в качестве врагов/союзников персонажей.

Армия — структура унифицированная. Во-первых, это значит что любой военнослужащий, вне зависимости от воинской специальности, получает



комплекс базовой подготовки, единый для всех видов войск. Поэтому даже сапер, санитар, артиллерист или инженер (так гордо именуются армейские строители в современных ВС РФ) умеют стрелять из автомата, могут пробежать 10 километров в полной выкладке и делать другие, не менее интересные вещи. Каждый солдат обучается навыкам оказания первой помощи, работе со средствами химической защиты и т. д.

Только получив данный набор знаний и навык, уже затем он обучается по более специализированному курсу, получая специфические знания согласно воинской специальности.

Во-вторых, в армии существует единый свод правил поведения и действий, именуемый Уставом, которому подчиняются все военнослужащие, вне зависимости от звания и должности.

Данный Устав (знаменитый *Codex Astartes* — и есть тот самый Устав) охватывает все стороны жизни армии.

В нем написано, как правильно приветствовать командира, с какой стороны от кровати ставятся тапочки и в каком случае строй подразделения развертывается в цепь. В него входят уложения по тактике, организации быта и тысяча других вопросов.

Что это значит? А это значит, что у военнослужащего никогда не возникнет вопроса, что делать и как делать.

Он знает, что предпринять при утечке химического оружия и при пожаре, знает свою роль и место в ликвидации проникших на базу диверсионных групп. На все случаи жизни у него есть Устав, с которым он сверяется.



Самое сложное в работе эльфийских сержантов, это вбить в головы подчиненным идею о единообразии воинской формы

И как только пройдет первые мгновения оторопи и удивления, он бросится выполнять поставленные инструкции.

Данный подход, разумеется, имеет и негативные стороны. Столкнувшись с нестандартной ситуацией, выходящей за рамки Устава, военнослужащий теряется.

Его не учили и не готовили к подобному. К тому же, зная этот Устав, вы можете примерно предсказать действия армии. Или даже не так глобально — зная, как выглядит одна армейская база, вы уже на 50 % знаете, как выглядит другая.

Но в плане изображения «косности» и узколобости надо знать меру. В армии служат разные люди, не забывайте это. Мы все знаем, что перебегать через дорогу плохо и опасно для жизни, но каждый из нас хотя бы раз так поступал.

Так что не все положения в Уставе выполняются дословно. А в некоторых случаях в Боевом Уставе и в Уставе караульной службы правила ограничиваются статьями типа *«военнослужащий обязан проявить воинскую смекалку и поразить противника напором, храбростью и непредсказуемостью действий»*.

Еще один момент — армия упорядочена. Она похожа на гигантское ветвистое дерево или, если угодно, на множество маленьких ручейков, сливающихся при необходимости в одну большую и могучую реку. Сие пространное заявление означает, что в армии все связано, что у каждого начальника есть свой начальник.

Не бывает «тайных независимых подразделений, о которых не знает сам президент и которые никому не подчиняются», хотя бы потому, что каждому

бойцу «тайного подразделения» надо что-то есть и на чем-то спать.

Замечание по офицерам/сержантам и прочим командирам.

Командир — это не тот, кто стоит в стороне от боя и только и делает, что командует.

Командир (танка, отделения, орудия и т. д. по возрастной) проходит такую подготовку, что в случае вывода из строя любого члена своего подразделения он может его заменить.

Т. е. командир танка может быть и стрелком, и механиком и водителем, в зависимости от необходимости. Ну и вполне логично, что в случае гибели офицера командование принимает следующий по воинскому званию или должности.

Роль офицера при подготовке к бою включает себя нечто большее, чем указания типа «здесь мы, там чужие, вперед, в рукопашную, как завещал Император!»

Это и отметка ориентиров на поле боя, чтобы не орать потом подчиненным: «Лучники, залп по тем врагам, что возле того дерева, ну которое возле большого камня, которое левее...», а говорить коротко и ясно: «Залп, направление — ориентир 2»; роль офицера — и установка предполагаемых укрытий и путей отступления, и тактические указания каждому отдельному подразделению (а задача командиров этих подразделений — донести сведения до своих подчиненных и т. д.), и многое другое.

Если отделение не справляется с поставленной задачей, в бой посылают роту.

Не справляется рота — посылают батальон, не справляется батальон — посылают его же, но усиленного бронетехникой и артиллерией с воздушным прикрытием. Т.е. угроза всегда получает адекватный отпор.

Никто не будет бросать на окопавшуюся и ошестинившуюся пулеметами партию кавалерийскую лаву... Сей пример верен и в обратном направлении: тактический воздушный удар или бронетанковую дивизию на группу авантюристов направлять не будут. «Танк клопов не давит».

В армии есть золотое правило, прописанное в Уставе: *«Приказ выполняется точно и в срок. Если подчиненный не согласен с приказом, то он сначала его выполняет, а потом сообщает о своем несогласии командованию»*.

Это значит, что если дан приказ держать оборону и ни шагу назад, то отступать ты не имеешь права до тех пор, пока не будет получен приказ об отходе.

Стоит также помнить, что армия — зверь неповорот-

ливый, он медленно реагирует на внезапную угрозу (кроме частей быстрого реагирования).

Неповоротливость связана также с тем, что армия является частью государства, а значит частично соединена с бюрократическим аппаратом.

На каждое самое незначительное действие нужна бумажка с двумя подписями и печатью.

Армия обладает громадными ресурсами, которых нет у партии. Это и техника, и люди, и поддержка государства, и информация... Но бороться с ней можно.

Во-первых, помните, что нельзя уничтожить все Вооруженные силы единовременно, можно уничтожить лишь одно отдельно взятое подразделение.

Для этого его надо сначала изолировать — уничтожать рации, колдунов или иные средства связи в данном сеттинге.

Затем лишить его руководящей верхушки — без командования, без головы зверь теряет свою грозность.

Измотав нестандартной тактикой и непредсказуемыми действиями, можно рассчитывать на успех.

Помните только, что армия — инструмент войны. И ВОЕВАТЬ с ней — бессмысленно по определению.

Я не буду расписывать здесь тактику, психологический подход и прочие детали, которые очень сильно зависят от того мира, в котором происходит действие игры.

Хочется надеяться, что изложенные здесь мысли помогут вам создать в своем модуле правильные, непротиворечивые вооруженные силы.

Напоследок развенчаю несколько мифов по теме нашего разговора.

Миф 1: *«и дал он очередь из автомата, но никто не умер, потому что патроны были холостые».*

Из автомата нельзя выстрелить очередью холостыми патронами.

После каждого выстрела затвор придется передергивать вручную. Из некоторых моделей выстрел холостыми патронами невозможен по определению.

Миф 2: *«танки грязи не боятся».*

А вот и неправда. Боятся как раз. По грязи и болотам (т. е. там, где нет хорошей опоры гусеницам) танк Т-80 уступает по КамАЗу.

Миф 3: *«танки боятся леса, они там не проедут».*

А здесь наоборот. Конечно, по лесной чаще он действительно не проедет, но в подлеске... просто валит деревья собственным весом. Как нож сквозь масло.

Миф 4: *«и убил он его одним выстрелом из снайперской винтовки за 5 километров».*

Распространенный миф. Следует различать предел дальности выстрела и предел дальности прицельного выстрела.

Первый — на какое расстояние пролетит пуля, перед тем как упадет на землю. У новых снайперских винтовок он действительно может достигать 5 километров. Второй — с какой дистанции реально произвести выстрел туда, куда ты целился, и тут 1,5 км — это много.

Миф 5: *«И попал ему артиллерийский снаряд в грудь, но он выжил, потому что был в бронежилете».*

Да, есть бронежилеты V класса защиты, похожие на доспехи Космодесанта, выдерживающее очередь из АКМ.

Но сила кинетического удара настолько сильна, что хоть пуля и не пробьет жилет, но сломает вам ребра и может запросто убить. Да и даже после какого-нибудь ПМ остаются заметные синяки.

Миф 6: *«Артиллерийский снаряд 2 раза в одну воронку не попадает».*

Попадает, причем запросто. Сам видел, как на спор делали.



Вот что случается с теми, кто пропускает новые выпуски журнала „Ночная Ведьма“!



Биометрические Сканеры

В некоторых фильмах о будущем можно встретить интересную систему доступа к различным сверхсекретным данным, заключающуюся в сканировании сетчатки глаза.

Удобная вещь — не нужно вводить никаких данных с клавиатуры, запоминать сложные шифры. Просто поглядел в глазок, лазер считал показания, сверил их с матрицей допусков и вуаля — дверь открыта.

Сканер сетчатки — это классический пример устройства, относящегося к классу «биометрических сканеров», простых и надежных средств обеспечения секретности разного рода информации, идентифицирующих людей по некоторым уникальным физическим особенностям.

Встречаются такие сканеры не только в фантастике — давно уже имеются в продаже ноутбуки, в которых для доступа к данным, хранящимся на жестком диске, необходимо просто приложить палец к сенсору, и тот, сверив «узор» на пальце с внесенной заранее матрицей-эталоном, определит, действительно ли перед ним хозяин или зловредный гражданин, пытающийся залезть, куда не просят.

Да что там отпечатки пальцев, «голосовые системы доступа» существуют уже несколько десятилетий и вполне успешно применяются в различных учреждениях. Да, да, как отпечатки пальцев или снимки сетчатки глаза, наши голоса тоже уникальны и вполне могут служить одним из биоидентификаторов.

Так вот, кроме удобства и полезности в быту, биосканеры — это еще и жутко атмосферная вещь. Если вы проводите игры по современному миру или по миру будущего, эти интересные электронные игрушки помогут здорово разнообразить игровую атмосферу.

А чтоб было проще сориентироваться в их разнообразии, читайте эту статью. В ней как раз обсуждается применение биометрических сканеров в ваших приключениях и... конечно же упоминается несколько способов их обхода.

Прежде чем переходить к сути, хочу на всякий случай предупредить о том, что все сведения, представленные ниже, носят исключительно образовательный характер и преследуют только цели, заявленные редакцией (см. Манифест Ночной Ведьмы).

Использование данной информации с целью

осуществления противоправной деятельности преследуется согласно существующему законодательству. Так-то вот!

Где и когда?

Основная проблема с биометрическими сканерами состоит в том, что доступ к ним может получить любой, ведь охранять саму систему охраны — это уже как-то слишком.

Отсюда напрашивается вывод: если кто-то заинтересованный узнает, каким образом вы проходите сквозь защиту, он может попытаться использовать полученный опыт. И не факт, что это у него не получится.

Вторая большая проблема биометрических сканеров — это «изменчивость» людей.

Например, отпечаток пальца может быть поврежден даже простым порезом, банальная простуда до неузнаваемости исказит любой голос, а солидный фингал под глазом значительно затруднит визуальное определение.

Но это не самое страшное: если во всех указанных случаях мы сталкиваемся с временным запретом доступа, то выбитый или травмированный глаз способен отрезать вас от всех секретов практически навсегда.

Из сказанного выше можно сделать вывод: если ценность защищаемого ресурса не так высока, биометрический сканер использовать можно и даже желательно, ведь согласитесь, простота идентификации и универсальность просто подкупающие.

Однако если охраняемый секрет имеет серьезную цену, система защиты должна быть более «эшелонированной», комбинируя в себе не только биосканеры, но и другие элементы защиты.

Обход Биометрических Сканеров

Как бы хороши ни были биосканеры, абсолютной защиты пока никто не придумал, а значит — всегда есть шанс попытаться эту защиту обойти.

Подделка отпечатков пальцев

Такие сканеры обмануть проще всего. Если человек не совсем параноик, который даже ест в перчатках, он как правило «следит» своими пальчиками где ни попадая.

Проследуйте за жертвой в ближайшую кафешку, и всеми правдами и неправдами заполучите его чашку из-под кофе, прежде чем официант унесет ее на кухню. Или снимите отпечаток с кнопки вызова лифта или с дверной ручки — в общем, действуйте, главное достать, а как — это не важно.

А дальше уже дело техники. С помощью скотча снимаем отпечаток, с помощью клея изготавливаем слепок и все, вооружаясь полученным «орудием преступления» отправляемся к нашему сканеру. Раз — и вход уже открыт!

Сложнее приходится со сканерами, считывающими не только рисунок пальца, но и учитывающих его температуру. Хотя какие тут сложности? Прикладываем слепок к пальцу, надеваем тонкую латексную перчатку и вперед, за дело. Даже самый умный сканер пропустит вас как миленький, да еще и вежливо поздоровается в придачу.

Хотя, если все эти сложности со слепками и воровством чашек из-под кофе вам идеологически чужды, есть и менее технологический подход. Топор, темный переулок и несчастный случай, и вот уже вы располагаете необходимым для выполнения задания "артефактом". Ах, да! Постоянно держите его в руке, а то еще остынет!

Голосовая идентификация

Современные диктофоны дешевы, миниатюрны и чертовски хорошо делают свое дело. Мало того, они к тому же не привлекают внимания — мало ли, ну разговаривает вот тот подозрительный гражданин в маске по сотовому телефону, ну и что с того?

Достаточно подобраться к объекту достаточно близко в тот момент, когда он произносит кодовую фразу, и поставить диктофон на запись.

Правда необходимо сделать все потихоньку, чтоб никто ничего не заподозрил — про маску выше я, конечно, пошутил. Да и вряд ли кодовую фразу произносят так, чтоб слышали все. Однако смекалка — она того, шпионам присуща. Так что была бы цель, а средство найдется.

Визуальное определение

В зависимости от используемой технологии обойти этот вид защиты может быть как очень просто, так и очень сложно.

Это может быть и хорошая фотография (правда нужно правильно определить размер и перспективу снимка) и латексная (или восковая — кому как) маска.

А если есть знания или возможность, можно не мелочиться и соорудить настоящую трехмерную голограмму.

Даже в наше время, не то что в далеком будущем, необходимое оборудование для изображения чего-то черно-белого, невзрачного, но достаточно реалистичного, обойдется не более чем в сотню долларов.

Для того чтоб этот трюк проверить, в общих чертах

(достаточных для отыгрыша) нужно точное изображение «жертвы», лазерная указка, программное обеспечение, способное воспринимать сигналы от указки и на их основе составлять 3D модель.

Затем нужен проектор, который и будет ваше творение показывать. На конкурс любительских фильмов с этой подделкой, конечно, не пустят, но обмануть сканер — сойдет запросто.

Однако тут может выйти промашка: световой спектр воспринимается человеческим глазом и камерой наблюдения по-разному, и поэтому обман может и не удастся. Так что панацеей этот способ считать нельзя.

Сканеры сетчатки глаз

Такие сканеры при проверке подлинности сличают рисунок кровеносных сосудов предъявленного образца (в смысле глаза) с эталонной матрицей, т. е. действуют сходно со сканерами, рассчитанными на визуальное определение.

Соответственно и обойти их можно теми же способами, что и в случае с визуальным определением. Правда повозиться придется куда значительно, ведь глаз — он материя куда более тонкая.

Во-первых, так запросто получить точное изображение искомого человеческого глаза — это уже само по себе нехилый трюк.

Во-вторых, если сканер учитывает не только рисунок кровеносных сосудов, но и, скажем, температуру, а вдобавок движения глазного яблока — решить эту проблему с помощью даже самой крутой голограммы явно не получится.

Правда для самых пытливых умов и здесь нет особенной преграды — иные мастера могут изготовить превосходные контактные линзы, которые умеют не только изменять цвет радужки, но и, как в случае со слепком отпечатка пальца, быть самым настоящим «слепком» человеческого глаза. Стоит это, конечно, совершенно диких денег, но... вы ведь все еще хотите попасть за закрытую дверь, верно?

Впрочем, если вы сторонник более быстрых решений, и вас ко всему не пугает вид крови, то темный переулок, о котором уже говорилось выше, все еще стоит на том же месте.

Замечания и примечания

При использовании биометрических сканеров в игре, во-первых, помните обо всех их плюсах и минусах, уже обсуждавшихся нами, а во-вторых, старайтесь всегда давать игрокам возможность добраться до цели «альтернативными» способами. А то ведь бывают и такие команды суперпрофессионалов, которые не то что слепок изготовить, топором толком пользоваться не умеют.



У сильным станет тот кто слаб...

Далеко не всегда наши персонажи демонстрируют те же показатели интеллекта, что указаны в их листах характеристик.

Готов поспорить, что каждому второму читателю, хоть раз да встречался гениальный волшебник, «забывший», что огненного элементаля не прошибешь огненной же стрелой, или «контуженный на всю голову» боец, на раз-два разгадывавший сложнейшие загадки и способный перехитрить в споре самих богов.

Конечно, в этом нет ничего зазорного или обидного — напротив, все эти нелепости и анекдоты создают незабываемую атмосферу, «дух игры».

Однако бывают и достаточно глупые ситуации, которые даже в условно-реалистичном мире игры кажутся чем-то выходящим за пределы разума.

Например, когда существо с интеллектом утенка методично, раз за разом водит всю партию за нос.

Или напротив, когда управляя могущественным демоном, ведущий начинает совершать глупейшие поступки, чтоб в третий раз подряд не завалить игроков-героев на ровном месте.

Как же добиться правдоподобного поведения различных существ, встречающихся в наших игровых мирах?

На самом деле сделать это проще простого: достаточно лишь «включить» интеллект своих «ручных зверьков»! О том, как сделать это наиболее простым способом, и пойдет речь в этой статье.

Искусственный интеллект

В поединках любого рода — от боевых столкновений до шахматной партии, мы пытаемся предугадать дальнейшие действия противника.

В случае с дикими животными или примитивными разумными существами все просто. Их тактика и стратегия обычно остаются неизменными от ситуации к ситуации.

Но чем умнее противник, тем он опаснее — действия другого человека предугадать куда сложнее, а о том, что на этот раз выкинет вот тот ангел с огненным мечом в руках, спустившийся с небес, так и вообще практически невозможно.

Разумеется, вы не можете в деталях описывать действия каждого встреченного группой противника, но зато легко можете создать иллюзию разумного поведения.

По типу того, как поступают создатели компьютерных игр, наделяющие игровых монстров разными порциями «искусственного интеллекта».



Цель обнаружена!
Немедленно присупить к ликвидации

Чем выше его «концентрация», тем опаснее противник.

Проще всего сделать это, рассадив своих чудовищ по разным «клеткам», т. е. объединив их в специальные «категории поведения».

Деление, приведенное мной, конечно, достаточно условно и грубо, но с поставленной задачей справляется на ура.

Немыслящие (интеллект 1 или —)

У некоторых существ способность мыслить вообще отсутствует как класс. «По-настоящему безмозглые» руководствуются только инстинктами или небольшими наборами алгоритмов, типа «двигается — поймай — убей».

Они всегда нападают «в лоб», не задумываясь (ибо нечем) о том, чтобы выбрать более удобную позицию, или о возможных проблемах.

Примеры немслящих существ — гигантские насекомые, големы и т. п.

Изобразить линию поведения таких тварей проще всего. Заранее придумайте эти самые «наборы алгоритмов», которых существа, относящиеся к данному типу, будут придерживаться всегда, в не зависимости от степени идиотизма их действий.

Голем с алгоритмом «убивать все, что переступит порог» не остановится до тех пор, пока не выполнит задачу, а гигантские насекомые с алгоритмом «защищать королеву улья» будут гибнуть десятками, но не побегут ни в коем случае.

Самый простой из подобных алгоритмов — «напдай на самое близкое существо, пока оно не погибнет».

Животные (интеллект 2–4)

Интеллект этих существ очень мал, и даже самые умные из них все равно в большей степени полагаются не на его силу, а на инстинкты.

Они неспособны использовать какую-либо стратегию, хотя некоторые из них могут быть специально обучены каким-то приемам или иметь врожденный «талант» к охоте в определенных условиях или за определенной жертвой.

Замечательным примером животных, простите за каламбур, могут послужить сами животные.

Линия поведения большей части животных достаточно проста. Они руководствуются естественными чувствами и потребностями, например поиском еды, защитой от угроз и сохранением своего потомства.

Для нападения они выбирают самого слабого (на их взгляд) противника, но чаще всего без нужды атаковать не станут.

При непосредственной угрозе жизни и при численном превосходстве противника, животное скорее сбежит, чем продолжит бой.

Чудовищный (интеллект 5–7)

Эти существа способны общаться между собой и даже обладают кое-каким разумом, которого хватает, например, на использование подручных средств, вроде камня или дубины.



Моя хитрый, моя мыслит стратегически!

Что еще более важно, они вполне обучаемы и легко учатся понимать и исполнять несложные команды, а также воспринимать «житейский опыт».

На порядок умнее животных, по сравнению с людьми, существа, обладающие «чудовищным» интеллектом, кажутся безнадежными идиотами. Примеры таких существ — тени и огры.

Существа с интеллектом «чудовищного» уровня способны к принятию неких собственных решений (пусть даже глупых) и могут в некоторой степени планировать свои действия.

Они учатся на своем опыте и в следующий раз, оказавшись в сходной ситуации, могут учесть прежние ошибки.

К примеру, огр нападает на любых существ ниже себя ростом, но ужасно боится существ, одетых в длинные робы, после того как однажды ему «посчастливилось» встретиться с магом.

Тень же будет атаковать только тогда, когда персонажи отойдут ко сну и будут не в состоянии среагировать мгновенно.

Однако, все эти хитрости и уловки легко предсказуемы и никаких многоходовых комбинаций не содержат.

Бестолковый (интеллект 8–9)

Нет, они не круглые дураки, но умными их тоже назвать нельзя.

Способные взаимодействовать в группе, они тем не менее имеют тенденцию ставить свои интересы выше интересов прочих членов группы, а потому нередко попадают впросак.

К примеру, орки, захватившие богатую добычу и устроившие резню промеж собой за право обладания особо ценным клинком, — это и есть яркие представители данной категории поведения.

Как вы догадались, типичными представителями здесь выступают орки и многие другие примитивные народы.

Планы, которые они придумывают, обычно просты и базируются на предыдущих успехах. Они не преследуют далеко идущих целей, а потому не так хорошо проработаны в деталях, что является их самым слабым местом.

К примеру, грамотно спланированная засада у дороги пойдет прахом, если путешественников окажется больше, чем должно быть. Нестандартные ситуации — их самый большой бич.

Средний (интеллект 10–11)

Существа, обладающие средним уровнем интеллекта, могут без особого напряжения справиться с большинством насущных проблем.

Они разбираются в тактике и стратегии, легко могут

обмануть более бесхитростных существ, строить детальные планы и принимать решения, основываясь не только на предыдущих удачах, но и на здравом смысле.

За примерами далеко ходить не надо — отлично подойдут люди и дварфы.

Если противниками персонажей выступают существа со средним интеллектом, не поленитесь, потратьте хотя бы пять минут на проработку их дальнейших действий.

Существа со средним уровнем интеллекта никогда не забудут, что лагерь нужно охранять, что огонь лучше вести из укрытия, что бросаться впятером на отряд из десяти человек — это форменное самоубийство.

Они способны более или менее адекватно реагировать на угрозу (а не посылать на исследование подозрительного шума по одному часовому в пять минут) и также достаточно адекватно оценивать силы противника и предсказывать его действия.

Умный (интеллект 12–15)

Более сообразительное, чем типичный представитель человечества, умное чудовище — это очень опасный враг.

Такие существа разрабатывают хорошо продуманные планы, учитывают при этом множество факторов, и могут обвести партию вокруг пальца, почти не напрягаясь.

Эльфы отлично подходят под это описание, не находите?

На разработку их стратегии поведения ведущему игры понадобится какое-то время, желательно хотя бы 15 минут.

Умные существа всегда будут стараться поставить противника в заведомо проигрышное положение, навязывая ему свои условия игры и используя все преимущества местности/времени суток / снаряжения и т. п.

У них всегда есть готовый план действий, который «умники» стремятся выполнить в наиболее эффективной манере, так что если уж уничтожение — то гарантированное. Однако имейте в виду: «умный» еще не значит «непогрешимый».

Даже такие существа способны на ошибку, иногда фатальную, но ошибаются они, конечно, не так чтобы слишком часто.

Гений (интеллект 16–18)

Высший предел развития разума, постижимый человеком, — гениальное существо, это что-то, чего стоит как минимум опасаться, займем такое во враги.



Этот добродушный хитрюга умен настолько, что за 500 лет ни один прохожий герой так и не узнал о его существовании!

Цепкий ум позволяет предугадывать действия противников, думать на три хода вперед, за счет чего «гении» легко избегают казалось бы смертельных ударов, а сами могут нанести свой убийственно точный укол именно в тот момент, когда он окажется наиболее действенным.

Примеры таких персонажей — легендарный вор, архимаг или взрослый красный дракон.

Никогда не управляйте действиями подобного существа без хорошей подготовки. Стратег этого масштаба всегда готов к любому развитию ситуации, его практически нельзя застать врасплох.

Сбивая с пути, подкладывая ложные цели, заманивая врагов в ловушку, он кажется просто неуязвимым за своей хорошо продуманной системой обороны.

Гений не нападает наобум, напротив, еще задолго до прямого столкновения он узнает все силы и слабости оппонентов и постарается действовать наиболее эффективно, умело прикрывая свои слабые стороны и заставляя раскрыться противников.

Супергений (интеллект 19–23)

Превосходя даже самых выдающихся смертных, существа с супергениальным интеллектом способны создавать феноменальные по масштабам и степени проработки детали планы.

Даже когда кажется, что их козни разрушены и никакой опасности больше нет, с большой долей вероятности можно констатировать — вы заблуждаетесь и очень сильно.

На роль «примерного» супергениального существа вполне сойдется какой-нибудь лич.

Подготовить стратегию для супергения очень сложно. Существо с такой силой разума способно, располагая нужной информацией, предсказать развитие ситуации на годы и десятилетия вперед.

Поймать врасплох или загнать в ловушку его просто невозможно, потому что каждая мелочь, каждая деталь их жизни и деяний расписана и рассчитана до мелочей. Угодив в его сети даже «одной ногой» значит вступить на путь верной и неминуемой гибели.

Подобный богу (интеллект 24 +)

Этот уровень интеллекта для смертных не столько недостижим, сколько непостижим.

Дракон — повелитель драконьего клана, высшие демоны и некоторые божества — только подобные существа могут обладать таким интеллектом.

Они видят и знают все наперед, пред ними нет никаких тайн, и противостоять им, не будучи одним из них, — безумие.

Существо с таким интеллектом — это настоящий вызов для ведущего. Если даже борьба против супергения может быть положена в основу эпической кампании, наполненной сложнейшими заговорами и смертельными битвами, то чего ждать от создания, предвидящего каждый твой шаг?

Проще всего не выдумывать стратегию поведения такого существа (мыслить как бог, это уж слишком даже для выдающихся мастеров игры!), а создать у игроков иллюзию его «всезнания», заложив в сюжет кампании некие фишки, на которые те никак не могут повлиять, но которые при срабатывании напомнят игрокам, с кем они имеют дело.

С другой стороны, «непостижимый» для человека разум порой склонен совершать абсолютно «непостижимые» (и даже безумные) для того же человека деяния. Это тоже следует учесть.

Ничто не совершенно

И напоследок помните, даже самые-самые умные существа совершают ошибки, а события далеко не всегда идут в строгом соответствии с планом.

Фавориты погибают и переходят на сторону противника, неожиданные события и несчастные случаи

грозят разрушить все начинания, а сами злодеи внезапно становятся жертвами своих маленьких слабостей, таких как не к месту нахлынувшая жалость, помутнение рассудка, высокомерие или сентиментальность.

Забойтесь о поддержании у игроков интереса, вне зависимости от наличия/отсутствия интеллекта у врагов.

Чудовища и злодеи должны бросать игрокам вызов, создавать интригу и остроту, а не быть неуязвимыми машинами смерти.

Только то, что ужасный древний лич никому не попался на глаза в течение двух столетий, благодаря своей прозорливости, еще не говорит о том, что группа искателей приключений не сможет забить его в течение 15 минут.

Реализм полезен, когда от его применения не страдает сама игра и «включение» интеллекта чудовищ имеет перед собой только одну цель — заставить ваших игроков, утирающих пот со лбов, после нелегкого «мозгового поединка» сказать: «Да, вот так игра была!»



Эй, парни, мне кажется этот супергений просто жаждет потрепаться с нами о бренности бытия!



Как написать систему -2

В этом выпуске продолжаем разговор о создании собственной системы для проведения ролевых игр.

В прошлом номере «Ночной Ведьмы», был разговор о некоторых предварительных шагах, с которыми стоит разобраться ещё «до» того, как ваше желание начнет воплощаться в жизнь.

Сегодня же, попробуем от подготовки перейти к действию и начать отвечать, по мере сил и возможностей, на собственно вопрос – «как создать свою систему правил?»

Первым делом, хочу остановиться на самом, пожалуй, простом методе – создании своей системы правил на основе уже существующей.

Тут важно отметить – подходить к делу надо не в лоб, ведь как говорится у игроразработчиков «укради, но с умом!».

Слепое копирование не принесет желаемых результатов, поэтому, назовем занятный процесс о котором я хочу рассказать «творческим передиранием».

Здесь конечно есть и свои подводные камни – если оригинальная система с которой вы работаете коммерческая, то даже использование элементов её механики, уже, по сути покушение на интеллектуальные права создателя, что чревато всякими нехорошими вещами вроде судебных исков и всенародного клеймления позором.

С другой стороны, заимствовать идеи и пересказывать их своими словами, вроде никто пока не запрещал, а если бы запрещал, новых игр и кинофильмов, наверное, не выходило бы уже лет десять.... В общем, будем считать, что я предупредил.

Есть такое мнение, будто используя сторонние наработки, создать что-нибудь совсем уж оригинальное и интересное невозможно – отовсюду будут торчать «уши» предшественника.

Это стереотип, причем, как часто бывает, стереотип не правильный.

Просто всегда и во все времена, существовала отдельная категория людей, желающая заработать денег быстро, и в то же время, не прилагая особых усилий.

Эти ребята разыскивают потенциально интересные и популярные продукты, а затем, внося лишь косметические изменения, пытаются вновь продать

их, но выдавая уже за что-то новое, только что придуманное.

Так как критерий их работы – «много денег, при том, чтоб мало работать», не удивительно, что творения таких разработчиков выглядят просто жалко.

Я предлагаю немного иной поход. Есть такая система правил «Лабиринты и Минотавры» (подробнее о ней вы можете узнать из «Лоции» «нулевого» выпуска Ночной Ведьмы). Она полностью на русском языке и к тому же совершенно бесплатна.

Создал «Лабиринты» коллектив энтузиастов, во главе с Оливером Леграном, с простой в общем-то целью – игра должна была получиться «не типичной», бесплатной и иметь очень простую механику. Надо сказать, разработчикам удалось воплотить в жизнь все заявленные требования, но....

Не всем нравилась «ограниченность» системы, ведь в «Лабиринтах» действие игр разворачивается в «псевдо-древнегреческом» мире, и значит, если вы хотите сыграть, например в «древнерусских» декорациях, ничего толкового у вас не получится. Как не прискорбно, не водятся кентавры в средней полосе, и ничего с этим не поделаешь.

Однако Легран быстро сообразил, откуда дует ветер. Не хотите играть в «Лабиринты и Минотавры»? А что скажете на счет «Викингов и Валькирий»?!



- «Эй, Олаф, а тебе не кажется, что „Поход за Золотым Руном“ это какая-то другая сказка?»
- „Возможно, Борг. Тот парень в крылатый башмаках как-то странно смотрел на наш драккар!”

Да, это звучит забавно, но, просто сменив галеры на драккары, мир Мифика на мир Митгард, Зевса на Одина, а древних греков, на древних же скандинавов, мы на выходе получаем совершенно иную игру!

Система правил остается той же самой, но меняется сама суть игры, буквально всё - от декораций до мотиваций.

Другая игра, другой пример. Есть замечательная стратегическая серия Total War, если вы хотя бы немного в курсе происходящего в мире компьютерных игр, то слышали о ней обязательно.

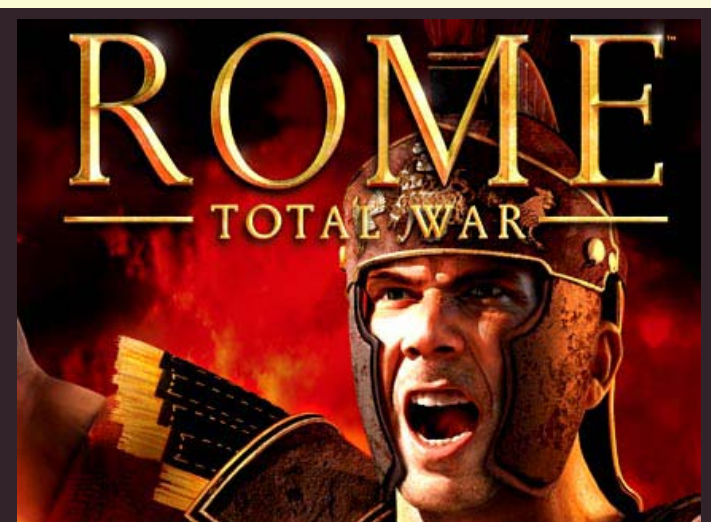
Так вот, когда вышла третья, по-моему, часть под названием Total War: ROME, и игра была пройдена вдоль и поперек за каждую из доступных в игре народностей, мне захотелось большего.

Как оказалось, описания юнитов, их характеристик, а также игровая карта, лежали на диске в виде простых текстовых файлов.

Переписать их по-своему, добавив «местечкового реализма», оказалось совсем не трудно и игра на некоторое время заиграла новыми красками....

А когда я таки, разобравшись с тем, куда разработчики запрятали игровые текстурки и 3D-модели, запустил в игру наемные отряды эльфов-лучников и орков-берсерков, веселье просто вышло на новый уровень!

От тотального превращения Средиземноморья в Средиземье, меня отвлек только четвертый Total War, на этот раз Medieval-2, с выходом которого, все старые наработки были заброшены.



Эльфы! По врагам Империи, зажигательными, огоооонь!

В общем, побольше творческих идей, интересных задумок, новых решений и успех не обойдет ваш проект стороной.

Всегда конечно будут граждане, которые, поморщивши носик, выскажут «горе плагиатору» своё «фи», но примите это как неизбежное зло.

Если игра получится действительно стоящей, людей которые скажут вам спасибо, будет намного больше.

А теперь, до новых встреч на страницах «Ночной Ведьмы»!

Письма читателей

Большой привет команде Ночной Ведьмы!

В последнем выпуске журнала, в статье «Течения в ролевых играх», говорилось, кроме всего о игре «Amber Diceless» и о целом направлении игр, где как я понял, броскам игровых костей отводится небольшая роль.

Могли бы вы рассказать об этих играх подробнее?

Михаил

Приветствую Михаил!

Вопрос очень интересный – в упомянутой статье, действительно упоминалось про Diceless или «бездайсовые» игры.

Ответить в двух словах, чем отличаются «бездайсовые» игры от «дайсовых», проще простого и понятно из названия – в первом случае во главу угла ставиться отыгрыш, а во-втором, в большей степени удача – какое выпадет на кубике значение, так и повернется ситуация.

А если подробнее? Пожалуйста – в этом номере журнала, в разделе «Лоция» вы можете ознакомиться с обзором системы правил Theatrix.

Это почти ровесница упомянутому выше Амберу и основана она также на Diceless механике. Приятного чтения!

*Александр "Мэлфис К." Фролов,
гл. редактор "Ночной Ведьмы"*



Игры в общедоступных чатах

Будучи по природе своей заправским лентяем, я терпеть не могу куда-либо выбираться, даже для такого в общем-то «благородного» занятия, как ролевые игры.

Кстати говоря, возможно именно от этой лени я и стал в свое время проводить собственные игры — это же так здорово, идти никуда не надо, а люди сами идут к тебе, да еще и вкусненького принесут!

Но даже такой выход из ситуации помогает не всегда. Вечная занятость, все эти «ах дела, дела» отнимают даже мельчайшие крупички свободного времени, и на игру его уже не остается... Но желание поиграть-то от этого не проходит!

Причем хочется поиграть прямо здесь и сейчас, не вставая со стула и не утомляя себя расчетом каких-то характеристик персонажа.

В такие моменты кажется — все, еще немного, и со злости придется запускать какой-нибудь World of Warcraft. Тут-то на ум и приходит почти уже позабытая, но тем не менее все еще достаточно «мощная» штука — игры в «общественных» чатах, основанные на литературном отыгрыше.

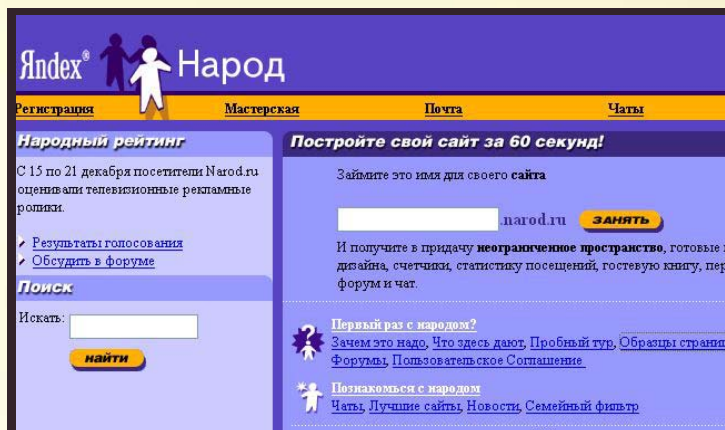
Для начала, что это за фишка такая, о которой мы так часто упоминаем, «литературный отыгрыш»?

На самом деле все просто: литературный отыгрыш — это детальное и последовательное описание всех действий, совершаемых игровым персонажем. Считается, что любое действие, о котором игрок не упомянул, не произошло.

Например, если ваш герой входит в комнату, в которой находятся еще несколько человек, здороваются со всеми, а те в свою очередь не обращают на него никакого внимания, по правилам «литературной игры» считается, будто они действительно не видят вашего протеже — он же не объявил того, как он попал вовнутрь!

Звучит это для людей «непосвященных» достаточно туманно и даже забавно — «постучав в дверь и подождав для порядка пару секунд, отворил ее и вошел в помещение», но понаблюдав за игрой хотя бы в течение пары минут, все становится ясно как день.

Важным ключевым отличием подобных игр от всех остальных жанров является именно «невидимость», виртуальность собеседника. Благодаря ей в литературной игре вы лишены возможности использовать привычные зрительные и слуховые способы восприятия действительности и вынуждены доду-



Народ.ру. Ничем не лучше, ничем не хуже других чат-сервисов. Можно попробовать начать отсюда...

мывать, дорисовывать все происходящие события в своем воображении. Другими словами, игра проходит главным образом в вашей голове.

В чат-играх (имеются в виду HTML-чаты, mIRC разновидность чатов в этом плане куда гибче) существуют и свои правила игрового этикета, например *в звездочках* чаще всего описывается действие персонажа, (в скобках) пишутся уточнения действий, а иногда и «мысли в слух», которые любой может уловить по выражению лица или жесту.

Знаком «/» отделяются «неигровые» реплики, которые хотя и нежелательны, но в игре присутствуют всегда.

Еще пару лет назад такие сервисы бесплатных чатов как chat.narod.ru или chat.mail.ru были буквально наводнены всевозможными игровыми локациями — замками, пещерами, обителями, соединенными многочисленными порталами ведущими в разные миры.

Заходи и выбирай игру себе по вкусу — кому-то нравится мрачное (или не слишком) средневековое фэнтези, кто-то желает исследовать космические просторы, а кто-то устраивает косплей-посиделки, где никто никого не обвинит в некачественно сделанном костюме.

Еще бы! Герои-то виртуальные, за строками текста не видно их обладателей, а уж «литературно» описать своего героя может каждый. В остальном — дело лишь за воображением играющих.

В наше время чат-игры хотя и значительно сдали позиции, но при определенном везении и желании и сейчас можно найти как хороших игроков, так и «свою» игру.

Кто-то возразит мне — кому вообще нужен этот

«литературный отыгрыш» в наш «век технического прогресса», когда полным-полно ролевых игр с графическим интерфейсом?

На что я, ничуть не смутившись, отвечаю: если все, что ты хочешь получить от ролевой игры, это очередной «левел ап» или «меч +5» — то да, конкретно тебе это действительно не нужно. Правда тебе и сами ролевые игры нафиг не сдались, но это уже совсем другой разговор...

А вот если хочется сыграть во что-либо, где на первый план выходит не «рубилково/мочилово», а именно «социальная» часть внутриигровых взаимоотношений.

Где, если ты не ОТЫГРАЕШЬ своего персонажа так, чтобы все собравшиеся поверили, что перед ними действительно герой или злодей, не видя «картинку», но лишь читая описания, вот тогда да, именно здесь ты найдешь настоящее море возможностей!

Ты не видишь собеседника, он не видит тебя. Все что тебе известно о нем, ты почерпнул из его же личного описания. Не обернется ли прекрасная дева кровожадным вурдалаком? Не скрывает ли собеседник кинжал в рукаве?

Никаких «чеков», никаких проверок навыков — игра со многими неизвестными, где каждый следующий шаг может изменить ситуацию, повернуть ее на 180 градусов.

Пытаясь угадать развитие ситуации, ты рисуешь в воображении облик собеседника стоящего напротив тебя в величественном зале, его жесты, выражение лица...

Это вовсе не то же самое, что представить себе вон в том лысом бугае, сидящем напротив, распрекрасного эльфа.

Ощущение тайны, причем самой настоящей, без дураков, создает настолько сильный «эффект присутствия», что лично я, переигравший в общем-то в достаточно большое количество игр, от настольных до полигонных, ни разу кроме как в чатах не испытывал ничего подобного.

Правда, не все так радужно. Где есть большие возможности, там и проблемы скрываются совсем не маленькие.

Главная из них состоит как раз в «общедоступности» чатов — никогда не знаешь, кто перед тобой, «нормальный» игрок или случайный прохожий, которому понравилось название комнаты.

По этой причине многие вновь прибывшие игроки часто разочаровываются в «литературном отыгрыше» еще до начала собственно «отыгрыша» — заходишь в игровой чат, а там сидят какие-то совсем не игровые личности и общаются про погоду.

В общем, первое впечатление может оказаться

обманчивым, необходимо с толком и расстановкой прогуляться туда-сюда, поискать, поспрашивать. Впрочем, это, как правило, только в первый раз. Узнав «явки и пароли», т. е. пообщавшись с другими игроками, вновь решив поиграть, вы, как правило, без проблем во всем разберетесь.

Другая проблема, вытекающая из первой, это «чат-анархия», т. е. большая часть игровых локаций создается без всякого контроля, без привязки к другим локациям, а часто еще и без всяких правил.

Понятно, что играть в такой ситуации достаточно сложно: рыцарь-джедай, конечно, может схлестнуться с демоном Армагеддона, но кто победит в этой схватке? Получится стандартная ситуация в духе «кто сильнее: кит или слон?», где у каждой из сторон найдутся свои аргументы и доводы, а игра плавно перетечет в «оффтоп», выбраться из которого всегда сложнее, чем туда попасть.

Но отчаиваться не стоит. Ролевики — ребята дружные, и если уж повезло попасть в гости к настоящим игрокам, не сомневайтесь: и как играть объяснят, и правила (какие-никакие) покажут.

Тем более что «одиночный» чат — это скорее исключение из правил. Обычно они объединены в сообщества (или «миры»), имеющие единый «справочный центр» — сайт, на котором описаны правила игры, рекомендации к создаваемым персонажам и описание собственно мира игры (в трех первых номерах «Ночной Ведьмы» мы рассматривали некоторые из них в разделе «Далекие берега»).

Замечу напоследок, что хотя чат-игры — это пожалуй самый простой и незатратный способ начать в ролевые игры, для тех игроков, кто никогда до сей поры в ролевые игры не играл, он не самый подходящий. Привыкнув к «игре без правил», им затем достаточно сложно будет перестроиться к более традиционным системам проведения ролевых игр.

Зато если хочется скоротать вечерок в «обстановке, приближенной к ролевой», «обкатать» нового персонажа или (да!) набраться идей для будущих игр или даже литературных зарисовок, чаты подходят для этой цели просто превосходно.

А что, если вы вдруг так и не найдете «своей» игры? Выход есть и здесь — создайте свою игру и воплотите в ней все свои задумки!

Бесплатных сервисов для создания собственного сайта — будущего «игрового центра» — в Интернете полным-полно, а зарегистрировать чат и стать его администратором и того проще — достаточно иметь почтовый аккаунт на yandex.ru или mail.ru.



Монеты сквозь века

В большинстве фэнтезийных кампаний персонажи пользуются деньгами, покупая товары и услуги, вовсе не задумываясь о том, откуда эти деньги произошли и какова их природа и функции.

Сколько на самом деле знают ваши персонажи о монетах, которыми пользуются?

Система иерархии и стоимости этих монет, называемых золотыми, сребрениками и медяками (или очень похожим набором имен) проста и прямолинейна, но она никоим образом не симулирует «жизненные» характеристики монет.

Большинство кампаний проводится в обществах средневекового типа. Исторически это время характеризовалось системами валют, которые сильно разнились от королевства к королевству — а иногда от провинции к провинции.

Это совершенно не похоже на валютную систему большинства кампаний, использующую универсальные монеты равной стоимости и веса, которые можно свободно тратить повсюду.

Использование исторически реальной монетной системы может во многом улучшить фэнтезийную кампанию. Добавляется разнообразие и реализм, повышается достоверность денег и экономики для игроков.

Также появляется возможность обмена валют разных государств, что дает сообразительному персонажу хороший способ извлечь большую прибыль.

Открывается тропа, ведущая к черным рынкам, подделкам и дюжинам прочих дел, добавляющих глубины и жизненности любой кампании.

Сделайте свою собственную чеканку

В Средние века все люди, обладающие властью и большими капиталами, могли чеканить свою собственную монету — и большинство так и делало. Монеты были из разных металлов, разной степени чистоты, разного веса, а их номинал варьировался в очень широких пределах.

Наиболее распространенным было деление стоимости на двенадцатые, а не десятые, и очень часто старые и вышедшие из обращения монеты использовались как новая валюта после простого перечеканивания.

В самые древние времена использовалась медь, но ее скоро заменила латунь, но и она была не вполне приемлема — стоимость меди и бронзы начала быстро уменьшаться, как только производители валюты обнаружили, что такие монеты стираются



гораздо быстрее, чем монеты из других металлов. Некоторые медные монеты чеканились со столь малым номиналом, что были фактически неразличимы.

Все монеты ведут из Рима

Средневековая монетная система ведет свое происхождение из Римской империи. Римские монеты почти целиком делались из бронзы, хотя в последние годы империи начало использоваться в небольших количествах серебро.

Самые ранние бронзовые монеты назывались *aes rude*, изготавливались из низкосортной бронзы и были без рисунка.

В период с 385 по 89 г. до н. э. эти монеты постепенно заменялись более сложной системой *aes grave* (означает «тяжелая бронза»), использующей бронзовые монеты более высокого качества с изображением соответствующего императора.

Система *aes grave* делилась по весу на восемь разных монет. Стандартом, на котором базировались все остальные стоимости, был *as* (*as*). *As* стоил и весил как один фунт (12, а не 16 унций) бронзы, а посему был монетой довольно здоровенной.

Чеканились монеты мельче *аса*: унциас (*uncias*, 1/12 *аса*), секстан (*sextan*, 1/6), квадран (*quadran*, 1/4), триен (*trien*, 1/3) и семий (*semi*, 1/2). Было две крупных монеты большей стоимости, дупондий (*dupondius*, 2 *аса*) и сестерций (*sestertius*, 4 *аса*).

В I веке до нашей эры римляне начали широко использовать серебро в качестве валюты, используя

систему и набор монет, впервые появившиеся за 150 лет до этого на смену асу.

Основной монетой в этой валюте был **серебряный динарий (dinarus)**, монета примерно той же стоимости, что и ас, но более легкая благодаря тому, что чеканилась из более редкого металла.

Динариевая система включала две меньшие монеты, **квинаруй (quinarius, 1/2)** и **сестарций (sestertius, 1/4)**. Это была более практичная форма монет, поскольку серебро и изнашивается меньше и весит легче бронзы.

Более поздние европейские монетные системы базировались на этой схеме, что видно на примере Англии, где еще в 457 н. э. был отчеканен серебряный пенни, и раннем делении серебряного **скамте-ра (scaetter)** VI века на половинки и четвертаки.

Новые имена монет Карломана

На самом деле европейские монеты появились во времена правления Карломана, когда тот установил стандартную систему номиналов.

В этой системе было три основных монеты, называемых по-разному в разных областях.

Были **фунты (pouhd)** или **ливры (livre)**, стандарты обмена, **солиду (solidi)** или шиллинги, 1/20 фунта, и **денье (denier)** или **пенни**, по 12 в шиллинге.

Было два ранних добавления к этой системе, **марка (mark)** стоимостью примерно 164 пенни (две третьих фунта) и **обол (obol)** или полпенни, 24 на шиллинг. (Именно поэтому в английской системе пенни сокращенно было «d» (от денье), а фунт «£» (от ливра), до отмены двадцатичного деления в 1972.) Происхождение этой системы от римской очевидно.

Система была, в общем, принята по всей Европе, хотя названия часто менялись, и существовало множество дополнений и вариаций.

Фунт почти всегда был золотой монетой. Марка и шиллинг могли быть золотыми или серебряными, а более мелкие монеты были обычно серебряными или бронзовыми.

Металл для монеты выбирался с таким расчетом, чтобы соблюсти баланс между стоимостью и размером.

Чем дороже был металл, тем меньшего размера была монета, а монеты не должны были быть ни слишком большими, чтобы их было трудно носить, ни слишком маленькими, чтобы легко теряться, поэтому более дорогой металл использовался для монет с большим номиналом.

Все вступают в дело

Начиная с IX века стоимость и наименование монет широко варьируются, поскольку правители и банки

ры во многих странах пытались проводить денежные реформы.

Особо отличились своими экономическими реформами Филипп VI Французский и Эдуард III Английский, при этом произошла и денежная реформа, успешная и неуспешная одновременно.

Дворяне по всей Европе, от мельчайшего сеньоришки во Франции до Фредерика Августа и Византийского Императора, чеканили монеты всякий раз, когда считали это отвечающим своим целям.

Это породило широкое разнообразие монет, в том числе со странными названиями и номиналами.

Франция больше чем какая-либо еще страна подверглась валютным вариациям, поскольку ее постоянно раздирали конфликтующие политические силы и местные правительства.

На другом конце шкалы, дальше всех продвинувшаяся в деле стандартизации, находилась система, введенная итальянским городом Флоренцией, чья экономическая мощь привела к доминированию в XIV веке флорина на монетном рынке.

Итальянские города лидировали в европейской коммерции, прежде чем их банки упали, а Франция и Англия поднялись как экономические силы.

Двумя наиболее активными городами в Италии, доминирующими в большой степени над более мелкими городами-государствами, были Флоренция и Венеция, контролировавшие соответственно западную и восточную торговлю.

Флоренция чеканила золотой флорин (florin d'oro), монету, впервые отчеканенную около 1252 и примерно равную 3 английским шиллингам. С одной стороны изображалась лилия, с другой — портрет Иоанна Крестителя.

Стандартной монетой Венеции был **золотой дукат (ducat)** или **цехин (zecchino)**, впервые выпущенный в 1284 и равный двум шиллингам. На нем изображался Христос, на обороте — Св. Марк.

Дукат оценивался в одну шестую более старой серебряной монеты, **гроата (groat)**.

Венецианский «шиллинг» был теоретической монетой, в действительности не чеканившейся, но использовавшейся в расчетах обменного курса.

В действительности мелкой венецианской монетой был **багаммуо (bagattio)**, стоивший около 1/120 гроата, 1/20 дуката или 1/10 шиллинга. Цены в гроатах использовались редко, в основном торговля велась в дукатах и багаттио.

Испанские монеты документированы хуже итальян-

ских, исключение составляют государства Арагон и Кастилия. В Арагоне основной валютой была золотая монета **грос (gros)**.

В Кастилии основным номиналом был **маработин (marabotin)**, равный по стоимости **кросату (crosat)**, также имевшем хождение.

Эти монеты использовались при торговле с Францией, в то время как большая часть остальной Испании использовала итальянские или французские монеты. Кастильский кросат приравнивался к 63 тройским маркам при торговле с Францией.

Еще одна зыбкая область — это ранние германские монеты: предположительно, предпочтение в качестве стандартов отдавалось итальянским монетам. Город Фландрия чеканил свой собственный флорин в XIV веке, равный по стоимости итальянскому флорину из Флоренции.

Одним из главных набегов германцев на чеканку было введение в 1231 Фредериком II золотой монеты **августалия (augustale)**, примерно равной флорину, которая, кажется, была единственной из более-менее имевших хождение.

Валютная система Византийской Империи была сложной.

Было три главных монеты, все из золота, примерно равных по стоимости, но чеканившихся в разное время: **солидус (solidus)**, **безант (bezant)** и **гиперпер (hyperper)**. К мелким монетам относились **серебряная милиарисия (miliarisia, 1/12 безанта)**, **серебряный динар (dinar, 1/12 солидуса)**, **серебряная кератия (keratia, 1/2 милиарисии)** и **бронзовый минимум (minimus)**, который почти ничего не стоил. Согласно записям, солидус обменивался на 31 пизанский динар (из итальянского города Пизы), то есть его стоимость была чуть меньше, чем у флорина. На всех главных византийских монетах изображался император, на обороте — крест.

Французская тяга к излишествам

Франция лидировала в чеканке противоречивых и ненужных монет. Французские монеты делились на два главных типа: чеканившиеся королем или королевским монетным двором, и выпускавшиеся знатью, вроде герцогов, епископов и сеньоров.

Главные королевские монетные дворы находились в Труа (Troyes), Туре и Кале, хотя последний долгое время принадлежал англичанам и использовался ими в своих нуждах.

Знать выпускала монеты того номинала, которого желала, чеканя их там, где находилась их штаб-квартира.

В XIII веке турский двор чеканил **турно (tournois)** —

вероятно, наиболее популярную монету того периода.

Для сравнения и торговли использовались установленные Карломаном стандарты. По этим стандартам турно стоил 3,75 пенни. Турский пенни также был из серебра, и, как вариант, назывался **обол (obole)** или **майль (maille)**. Также в Туре чеканились серебряные полпенни. Тройский двор в основном известен **маркаму (marc)**, стоящими 217 турно или 58 шиллингов.

В XII и XIII веках монетный двор в Тулузе произвел множество странных монет, включая «пенни» стоимостью 2/3 турно и «марку» равную половине тройской марки.

Тулуза послужила источником нескольких уникальных монет, среди которых серебряный **мелгориан (melgorian, 12 турно)**; **тольца (tolzas)**, **монета (moneta)** и **децена (decena)**, все из серебра и все стоимостью в 2,5 турно; более поздняя **септема (septema)** стоимостью 1,75 турно.

Стоимость французских монет очень сильно менялась из-за колебаний Французской экономики в разное время и в разных местах. Филипп VI пытался привести валюту к общему знаменателю, выпустив в 1337 **золотой экю (есу)** — очень успешную монету, чьей целью было вытеснить традиционную серебряную валюту. На ней изображался щит. Оценивалась в 3s 4d (3 шиллинга 4 пенса или 64 пенса) и содержала 70 гран золота.

Более ранней золотой монетой, оказавшейся достаточно удачной, чтобы ее скопировали англичане для хождения в юго-западной Франции, был **мотондор (mouton d'or)** Генриха V, выпущенный в 1287 г. На ней изображался агнец божий.

Мотон стоил 5 шиллингов, но содержал только 40 гран золота, демонстрируя (по сравнению с экю) падение стоимости золота почти на 400 % за 50 лет. Меньшие монетные дворы Франции не уступали продуктивностью вышеупомянутым королевским, создавая еще большую неразбериху.

Из Нарбонны пришли **дернье (dernier, 12 шиллингов)**, **погеза (pogesa, 1/4 пенни)**, **месала (mesala, 1/2 пенни)** и золотая марка (marc d'oro, 50 шиллингов) плюс серебряная марка той же стоимости. Кахорс чеканил **роано (roanois)** и **каорсины (caorsin)**, обе равные половине пенни.

Соммьерцы (Sommieres) также делали полпенни, называемые **бернардинами (bernardin)** и **раймондинами (raymondin)**.

Также раймондины выпускал и двор в Альбе, но там они стоили целый турно. Также в Альбе делали **арнальдин (arnaldin)**, равный одному пенни. У епископа Ле Пу (Le Puey) была «**лепуйская марка**»

(Le Puy marc) той же стоимости, что и тройская марка, и четверть пенни *pougeoise* (даже не знаю, как обозвать — переводчик), одна из немногих медных монет Франции.

Ним чеканил *немозены (nemausenses)*, равные одному турно. В Валенсии были *пегалии (regale)* стоимостью около 1,25 турно.

Множество монет во Франции свидетельствует о силе и активности местных правительств, пытавшихся контролировать местные экономики, регулируя и чеканя монеты.

В средневековой Франции было распространено убеждение, что справиться с экономическим спадом можно, выпустив новую монету и восстановив народное доверие к деньгам.

Это вело к явной неразберихе, купле-продаже в больших объемах драгоценных металлов и монет из одной провинции в другую. В некоторых местах денежным менялам отводилась очень важная роль, так как некоторые лорды не позволяли использовать на своей территории монеты соседей.

Монеты английской короны

Англия постоянно подвергалась монетарной манипуляции со стороны королей, желавших контролировать экономику.

С V века, когда викинги отчеканили первый серебряный пенни на острове, монетные дворы Англии не прекращали работу.

Теоретически английская монетная система делилась на *фунты, шиллинги и пенни*, с добавлением *полпенни* и *фартингов* (1/4 пенни).

В раннее Средневековье большинство английских денег были серебряными, самыми примечательными были *скаттер* VI века и *пенни стерлингов*.

Применение серебра в качестве основного металла, по существу, закончилось в XIII веке, когда Генрих III довольно необдуманно выпустил золотой пенни.

Первая настоящая манипуляция английской монетарной системой произошла в правление Эдуарда III.

Он выпустил в 1344 *английский флорин* стоимостью 6s 4d, что в действительности делало его эквивалентом «двойного флорина» по сравнению с итальянской монетой.

Он начал быстро обесцениваться и был перевыпущен с более низкой стоимостью всего лишь 6s.

На английском флорине изображался король на троне. Любивший вычурные названия, Эдуард III выпустил затем *леопарда* стоимостью в полфлорина, и *шлем* стоимостью в пол-леопарда.

Они были лишь умеренно успешны, а

по-настоящему удачной монетой Эдуарда III стал *нобль (noble)* — большая монета, равная английскому флорину, изображающая короля на корабле.

Эдуард IV тоже приложил руку к чеканке. В конце XV века он выпустил *розовый нобль* или *ройал (royal)*, стоящий 10 шиллингов, что к тому времени было аналогично «двойному ноблю», поскольку стоимость золота продолжала падать.

Английские монеты возникли в процессе постоянных экспериментов, плюс из желания каждого короля взять экономику страны под свой контроль, выведя ее из-под контроля флорентийских банкиров.

Монеты в кампании

Необходимо понять, что, хотя исторически были сотни различных монет странных номиналов по всей Европе, большинство думающих о деньгах средневековых людей понимало и принимало в качестве основы монетарной коммерции стандарты, установленные Карломаном. Без набора (более или менее) общих номиналов было бы трудно установить относительную стоимость различных монет, и межнациональная, а то и междеревенская торговля становилась невозможной.

То же самое ограничение следует применять к любой ролевой кампании, использующей разные системы валют в различных частях царства. Без базиса для сравнения и общения не возможен никакой обмен валют.

Монеты в кампании можно сделать более интересными, применив некоторые из упомянутых в этой статье, адаптировав их под мир кампании.

Деньги — это больше чем диск с барельефом из конкретного металла, это источник власти и влияния. Люди, облеченные властью, будут неизбежно пытаться контролировать деньги для укрепления своей власти, и равно неизбежно люди без денег и власти будут стремиться обрести одновременно и то, и другое.

Это такая же правда фэнтезийного мира, как и реального мира наших дней, или мира Средних веков.

Разрешив просочиться естественным вариациям в монетарную систему кампании или же введя их, рефери может обеспечить персонажей новыми переживаниями, новыми способами применить свою энергию.

Их могут облапошить на обмене денег; у них могут конфисковать иностранную монету; им может грозить отрубание рук за подделку монет. «Реалистичные» деньги — это интересный способ привнести краски в кампанию, чтобы и рефери, и игроки могли извлечь больше из ролевого времяпровождения.



«Капитан Морской ведьмы»

«Капитан «Морской ведьмы» стал очередной книгой-игрой, изданной в рамках серии «Путь героя» - наиболее популярной в России серии от отечественных авторов. Инфорком-пресс, издававший эту серию, представил публике в 1995 году новое имя в жанре.

Ольга Голотвина.

История создания

Жанр книг-игр в 1995 году в России нельзя назвать развитым, в отличие от зарубежных стран, где такие произведения расходились миллионными тиражами.

Впрочем, и там все большую популярность стали приобретать игры на приставках и компьютерах, которые могли предложить привередливому потребителю гораздо больше, чем бумажная книга, пусть и не совсем обычная.

Альтернатив полюбившимся книгам начавшего публиковаться Дмитрия Браславского (любой уважающий себя любитель знаком с его «Подземельями Черного замка») практически не было.

Остальные были не так популярны, издавались меньшими тиражами или были рассчитаны на маленьких читателей.

Чтобы хоть как-то утолить свою жажду новых литературных приключений, российский любитель книг-игр шел на всевозможные ухищрения: для книг Браславского придумывались новые правила, новые персонажи, в них играли группами и даже соревновались.

Одним из способов выражения своей любви к книгам-играм были попытки многих читателей создать похожие произведения.

Кто-то делал это по мотивам все тех же «Подземелий», кто-то придумывал свои сюжеты, вплоть до походов по улицам современного города.

Примерно так же появился «Капитан «Морской ведьмы». Однако на ее создание Голотвину подтолкнула еще одна любовь, гораздо более глубокая, любовь к сыну, который требовал новых приключений и новых книг-игр (он же, кстати, по признанию самой Голотвиной, придумал добрую половину книги).

Возможно, именно поэтому Голотвина сумела сделать то, что не смогли многие другие поклонники книг-игр: создать стройную систему правил, сюжет и в результате, законченное произведение, подчиняющееся всем законам жанра. А после окончания книги ее, конечно, захотелось издать.



Судьба издания книги была непростой. Голотвина долгое время искала издательство, которое согласилось бы выпустить тираж «Капитана «Морской ведьмы».

В первую очередь она обратилась в «Инфорком-пресс» (издательство, выпустившее «Подземелья Черного замка»), однако там ей ответили отказом, мотивировав его тем, что уже работают с Браславским.

Остальные издатели ничего не знали о малораспространенном в России жанре книги-игры и экспериментировать не хотели. Так и остался бы «Капитан» неизвестен широкой публике, если бы «Инфорком-пресс» не замыслило издательство целой серии книг-игр под названием «Путь героя».

Тогда-то и вспомнили начинающего автора и его книгу о приключениях капитана морской шхуны. Правда Голотвиной пришлось практически переделать свое произведение, чтобы оно соответствовало требованиям издательства и очень строгого корректора, которым был Д.Браславский.

Сюжет: «Капитан, впереди земля!»

После сказочного мира орков и волшебников «Подземелий Черного замка» Д.Браславского, с которых у большинства российских читателей началось знакомство с книгами-играми, новая тема «Капитана «Морской ведьмы» приятно обрадовала любителей этого жанра.

Сюжет книги прост до безобразия (по крайней мере, для тех, кто знаком с приключенческой литературой), но от этого произведение только выигрывает: читателю не надо разгадывать хитроумные ходы автора и гадать, почему тот или иной персонаж ведет себя так, а не иначе. И не будем забывать, что «Все гениальное просто».

Вместе с тем читатель не будет обделен известной порцией экзотики, ведь действие книги происходит на неизвестном острове, населенном дикарями, который, по слухам, и есть «тот самый Остров Несчастья, о котором рассказывают жуткие истории во всех портовых тавернах от Ямайки до Калькутты».

Упоминание о тавернах Ямайки наводит на мысли о пиратах, золоте, о Карибском море, наполненном приключениями и необитаемыми островами с зарытыми сокровищами. Впечатление усиливается приправой из морского жаргона («дохлые медузы» звучит колоритно) и английскими именами и фамилиями членов экипажа.

Из предисловия книги мы узнаем, что двух матросов из команды, отправленной на разведку после прибытия на неизвестный остров, утащили неизвестные люди.

Естественно, никто не хочет идти спасать товарищей, кроме мужественного капитана «Морской ведьмы». Еще бы кто-то посмел забрать даже малую часть вашей славы! И капитану приходится самому вооружиться шпагой и пистолетом и отправиться в чащу. Однако даже личный пример командира не вдохновляет никого из экипажа, и храбрый герой, на месте которого и окажется читатель, пускается в путь в одиночку.

Прочитав предисловие, читатель радостно потирает руки в предвкушении расправы с дюжиной дикарей, тем более с настоящим пистолетом за поясом. надо сказать, непривычное для книг-игр оружие.

Однако нас ждет разочарование: пистолета мы незатейливым образом лишаемся, получив в распоряжение всего один заряд.

Но вместе с тем надо отдать должное автору: он не забыл, что порох ко времени освоения Карибского бассейна уже был давным-давно изобретен, и решение капитана взять с собой огнестрельное оружие выглядит вполне разумным.

Кстати, из того, что герой взял именно пистолет, можно заключить, что на дворе по крайней мере семнадцатый или даже восемнадцатый век (именно к этому времени кроме мушкетов и аркебуз появились вполне эффективное ручное огнестрельное оружие небольшого размера, пистолеты и револьверы).

В дальнейшем автор не забывает и о других важных

мелочах, без которых невозможно вникнуть в атмосферу книги: особенностях вооружения дикарей, постройки жилищ и о многом другом.

На всякий случай капитан прихватывает с собой заплечный мешок: вдруг удастся найти сокровища? Лишний груз, даже еду, герой с собой не берет: любой уважающий себя искатель приключений предпочитает захламлять рюкзак диковинными трофеями, и нужно оставить для них побольше места.

Огниво, конечно, надо взять. не хочется в нужный момент добывать огонь трением. А уж деньги точно не будут лишними даже в джунглях.

В общем, выданный автором в начале путешествия набор инвентаря вполне логичен, соответствует обстановке и сюжету и нареканий не вызывает.

После того, как мы покидаем корабль, начинаются главные приключения.

Впереди читателя ждет немало прелестей тропического климата, и описать все невозможно, здесь и осторожные, но мирные дикари, и недовольные появлением человека хищники, и змеи, и путешествие по реке, и многое другое.

Автор от души постарался, чтобы читатель не только не соскучился, но и даже после прохождения игры захотел вернуться в этот экзотический мир.

Особенно стоит отметить удачно описанные встречи с животными (это неудивительно: перед написанием книги автор проштудировал не одну книгу о повадках обитателей тропического пояса) и милыми местными жителями.

В глубине острова нас ждет таинственный город с ужасным культом его жрецов. Книга весьма динамична и насыщена событиями, читатель быстро погружается в атмосферу тропического острова, таящего множество загадок.

Многие из них нам, к сожалению, так и не суждено разгадать. Однако внутренняя жизнь острова продуманна неплохо: взаимоотношения местных жителей друг с другом и с чужаками выглядят очень логично, каких-либо несуразностей замечено не было.

Объем книги, 641 параграф, заслуживает уважения, и вариативность прохождения приятно радует любителя книг-игр, жаждущего опробовать как можно больше различных путей.

Сменяющие друг друга события чередуются согласованно, и читатель может не опасаться, что на ровной дороге неожиданно провалится в глубокую пропасть или получит камнем по голове в открытом поле.

В книге все происходит в большинстве случаев в зависимости от действий читателя, как и было обещано в начале, а не от прихоти автора.

Несколько куцыми выглядят параграфы книги, объем большинства которых редко превышает три-четыре строки.

Но люди, искушенные в чтении книг-игр, прекрасно знают, что невозможно требовать от произведений этого жанра литературных описаний, ведь при увеличении объема параграфов книга проигрывает в динамике.

Хотя, конечно, привередливый читатель после прочтения «Капитана «Морской ведьмы» может заметить, что нет в этой книге чего-то такого, что цепляло, скажем, в «Подземельях Черного замка».

Может быть, это связано с несколькими удачными литературными описаниями и авторскими находками Браславского (вспомним щит зеленого рыцаря или историю «троих из Эвенло»), может, с тем, что с «Подземельями» большинство читателей познакомилось раньше, чем с «Капитаном «Морской ведьмы», и от очередной книги-игры ждали что-то новое и необычное.

Тем не менее, невозможно оспаривать тот факт, что «Капитан «Морской ведьмы» занял достойное место в ряду серии, издаваемой «Инфорком-пресс», и по праву завоевал сердца многих читателей, получивших возможность побродить по параграфам еще одной отличной книги-игры.

Игровая система

«Вы можете получить «Форд-Т» любого цвета, при условии, что этот цвет будет черным»». Г.Форд.

Именно словами Форда можно охарактеризовать систему правил книг-игр в серии «Путь героя».

Трудно сказать, какие правила были в «Капитане «Морской ведьмы» до того, как его взялся издавать «Инфорком-пресс». Из того, что правила «Подземелий Черного замка» по сравнению с первым изданием незначительно изменились (так, Мастерство было переименовано в Ловкость, изменился способ проверки Удачи), можно предположить, что и у Голотвиной они были несколько иными.

Но «Инфорком-пресс», судя по всему, стремился к стандартизации правил, чтобы книги-игры производились, как на конвейере, и все шаги в сторону должны были соответствовать требованиям системы, уже получившей одобрение у читателей.

Сделать правила одинаковыми для всех книг, конечно, не удалось (например, Сила мысли встречается только в «Повелителе безбрежной пустыни», заклинания в «Подземельях Черного замка», «Верная шпага короля»; вообще изобилует уникальными правилами), но правила ведения боя, тем не менее, остаются едиными, 15 золотых, практически стандартным социальным пособием героя, находки складываются в позаимствованный из других книг серии мешок. Можно предположить, что унифицированные правила позволили бы создать лицо серии и единый листок путешественника.

Эти правила практически можно назвать классическими для книг-игр. При очевидной простоте они позволяют сохранить баланс, понятны для любого читателя и не мешают игровому процессу.

Голотвина не превращает использование предметов и секретов в сплошные переходы на скрытые параграфы. Конечно, это располагает к жульничеству во время игры, но, вместе с тем, ради справедливости нужно сказать, что нечестного игрока не остановят никакие скрытые параграфы.

Сам принцип игры построен по обычной схеме книг-игр серии «Путь героя»: переход на каждый следующий параграф является необратимым, и читатель не имеет возможности вернуться назад.

Такая схема позволяет избежать многих накладок и несуразностей, поэтому она является одной из наиболее приемлемых для книг-игр (может быть, поэтому тот же «Странник, изгоняющий мрак», довольно интересное произведение, не стал так популярен среди российских читателей, ведь принцип игры в нем был существенно иным и оттого непривычным).

По сравнению с книгами Браславского (уникальность и превосходная атмосфера которых ни в коем случае не умаляется) у Голотвиной был значительно изменен общий принцип прохождения: для достижения успеха в «Капитане «Морской ведьмы» не обязательно приобретение какого-то ключевого предмета или секрета (как, например, секрет открывания зеркал в «Подземельях Черного замка»).

Это позволяет читателю свободнее чувствовать себя на очередной развилке и не переживать, что в случае неправильного выбора путешествие будет фактически окончено.

В целом можно заключить, что система правил «Капитана «Морской ведьмы» и других произведений серии «Путь героя» до сих пор является образцом при создании книг-игр, и трудно сказать, как скоро будут придуманы правила, которые станут достойным конкурентом этой системе.

Итог

Надо признать, что «Капитан «Морской ведьмы» не является эталоном в своем жанре и стал одной из аналогичных книг, задуманных издателем в рамках большой серии. Но, учитывая тот факт, что серия «Путь героя» получилась небольшой, «Капитан «Морской ведьмы» стал настоящей вехой развития книг-игр и одним из первопроходцев жанра.

И через некоторое время вновь хочется вооружиться пистолетом, шпагой и войти в непроходимую чащу, чтобы найти потерявшихся матросов...

Всю информацию о упомянутой в тексте книге-игре, а также текст самой книги, можно найти по адресу:

<http://forum.myquest.ru/viewtopic.php?t=358>



Хакинг по ролям: прикрой, атакую!

Действие всех трех моих любимых игровых вселенных (а это Fallout, BattleTech и Star Wars) разворачивается в будущем разной степени отдаленности.

При всех различиях этих миров одна вещь объединяет их невидимой, но хорошо осязаемой нитью — и на радиоактивных пустошах, и в глубинах далекого-далекого космоса, и в боевой рубке своего стотонного «Дайши» вашим героям предстоит сталкиваться с различными высокотехнологичными штучками. От системы управления крейсера класса «Разрушитель звезд» до настольного компьютера.

Однако, к великому сожалению игроков и к стыду разработчиков игр, по-настоящему удобный, а главное интересный механизм взаимодействия с компьютерными системами воссоздать не удалось пока никому.

Вот предположим, что вы находитесь в шкуре некоего «компьютерного гения», которому нужно во что бы то ни стало получить доступ к управлению ядерными ракетами, захваченными сектой «Атомистов Судного Дня», потому что через 3 минуты они покинут свои шахты и сотрут с лица многострадальной земли и без того уже погибающее человечество...

И теперь представьте себе: колоссальный накал страстей, счет идет на секунды. Одна ошибка, одно неверное движение — и всю работу нужно начинать сначала! «Бросай кубик — говорит ведущий, — так, что у нас там? выпало 15, да плюс у тебя навык "взлом комп. систем" +3, итого 18. Молодец! Итак, ты вошел в систему, ракеты взорвались в своих шахтах, мир спасен, ура товарищи!»

Чаще всего этим «элементом хакерства» в подавляющем большинстве ролевых игр и ограничивается. Можно ли считать такую систему реалистичной, а главное — интересной? Что вы, что вы, она же не выдерживает никакой критики, и ее единственным плюсом, да и то спорным, является лишь относительная простота реализации.

Однако устранить это недоразумение вполне в наших силах, нужно лишь подойти к делу с известной долей изобретательности, а уж ее-то, родимой, редакции «Ночной Ведьмы» не занимать, а потому приглашаю всех читателей на наш «хак-ликбез»!

Прежде чем переходить к сути, хочу на всякий случай предупредить о том, что все сведения представленные ниже, носят исключительно образовательный характер и преследуют только цели, заявленные редакцией (см. Манифест Ночной

Ведьмы).

Использование данной информации с целью осуществления противоправной деятельности преследуется согласно существующему законодательству. Так-то вот!

Человек — вершина технического прогресса!

Это только кажется, что взломать любую компьютерную систему проще простого — ввел пару команд с клавиатуры, угадал архисекретный пароль из 3-х цифр со второго раза и все, ореол компьютерного гения уже прилип к тебе, как мокрый банный лист.

На деле хакерство — это сложная работа, требующая массы времени, огромной кучи знаний и массы совершенно не очевидных на первый взгляд действий.

О каких-таких «неочевидных действиях» идет речь? Например, в мире реальном есть такая вещь, как «человеческий фактор».

Есть она и в наших обожаемых виртуальных мирах. И этот самый фактор играет в компьютерной безопасности очень важную роль, ведь человек (или другой разумный индивид) — это одновременно и самая сильная, и самая слабая часть этой самой системы.

Бесхозных сетей и компьютеров не бывает — за каждой системой, даже автоматизированной до предела, почти всегда стоит живой человек — ее администратор.

По этой причине попытка пролезть на «охраняемую территорию» — это не столько противостояние живого существа-хакера и некой абстрактной, по определению «неживой» системы безопасности, сколько поединок двух существ из плоти и крови — хакера и администратора.

Все антивирусы, межсетевые экраны (firewall), парольные защиты и смарт-карты (об этом позже) с одной стороны, а также разнообразные сканеры, сниферы и переборщики паролей (обо всем этом мы еще поговорим) с другой — это лишь инструменты, которые сами по себе, без разумной силы, стоящей за ними, ничего из себя не представляют.

Приготовится к атаке!

Атака чужой системы всегда проходит последовательно. Сперва взломщику нужно собрать информацию о своем противнике — как устроена сеть, какое программное обеспечение в ней используется, нет ли «дыр» в обороне или лазеек, которые остались незакрытыми.

Обычно такие операции проводятся в автоматиче-

ском режиме, с помощью особых программ — хакерских «инструментов», к числу которых относятся различные сканеры, определяющие, какие в сети используются адреса, какие сервисы, а главное — к каким из них можно без особых проблем подключить-ся.

Разумеется, программа-сканер работает не совсем «бесшумно», и если сеть настроена правильно, а администратор не дремлет, он достаточно легко может узнать о непрошеном госте. В случае обнаружения шпиона он попытается проследить, откуда ведется наблюдение, а дальше все зависит от воли случая или должностной инструкции.

Чаще всего администратор просто попытается закрыть доступ для шпиона, заблокировав адрес его отправителя, но с тем же успехом он может сообщить об инциденте «куда следует», а может и отвлечься на очередной бутерброд и просмотр любимого сериала, забыв об инциденте.

Это очень важный пункт. Даже если вы собрали всю возможную информацию, и дело вроде как шито-крыто, это еще не означает, что ваше проникновение осталось незамеченным.

Бывает и так, что, получив всю необходимую информацию, хакер уходит довольный в предвкушении того, как он выгодно продаст ее заказчику, а через неделю администратор выходит со своего злополучного больничного, с одного взгляда определяет факт вторжения и, вычислив «обидчика», так сдает его властям с потрохами.

Обмануть автоматическую систему безопасности сложно, но можно, однако борьба с живым противником, особенно достаточно квалифицированным, — это очень опасная игра.

Автоматика обычно просто борется с имеющейся проблемой, например пытаясь заблокировать доступ для хакера.

Опытный же администратор способен «копнуть» куда глубже — он попытается не только разобраться с самой проблемой, но также найти и причину, которая эту проблему породила.

Как это смоделировать в игре?

Обычно, применяя навык, например «хакерство», персонаж просто делает проверку с помощью броска игровой кости, суммируемого со значением его личного навыка, — удалось или не удалось ему определенное действие.

Возможно в случае с автоматической системой безопасности так и надо поступать, но в случае, если «на другом конце провода» находится системный администратор — живой противник, этот метод уже не подходит. Это хотя и мозговой, но все же поединок,

потому и проводить его нужно по правилам любого поединка — бросок кости+уровень навыка персонажа против броска кости+уровня навыка администратора сети.

Однако, как мы уже говорили выше, мало просто взломать защиту, нужно еще и скрыться незамеченным, а значит хакер должен делать и второй бросок, чтобы узнать, были ли его действия обнаружены!

Ведущий, по желанию, может делать этот второй бросок скрытно от игроков, так как частенько администратор, засекший незваного гостя, не препятствует его проникновению и наоборот, дает понять хакеру, что тот в полной безопасности (разумеется только в том случае, если действия хакера не несут непосредственной угрозы). В конце концов, любая мышеловка, если смотреть на нее глазами мыши, выглядит вполне безобидно...

Как только информация об объекте хакерской атаки собрана и структура «вражеской» сети, а также систем ее защиты, предстает перед взломщиком как на ладони, можно приступить ко второй стадии атаки — поиску способа проникновения в систему.

Таких способов существует достаточно много, и какой будет использоваться в конкретном случае, сказать наверняка нельзя.

Хакер — личность творческая, потому действовать он будет по обстоятельствам, умело применяя и комбинируя самые различные трюки из своего арсенала.

Однако как бы они ни были разнообразны, все их можно поделить на два больших класса: атаки **«технологические»** и **«социальные»**.

Технологическая атака — это поиск слабых мест в программном обеспечении, используемом на компьютерах противника: не установленный вовремя «патч», «дырка» в популярном медиаплеере, да и элементарная ошибка программиста — все это иллюстрации ошибок именно «технического» свойства.

Социальная атака сложнее, но часто и эффективнее — еще бы, ведь в ее основе лежат манипуляции с куда более тонкой, чем компьютерные сети структурой — с людьми. Это звучит парадоксально, но в некоторых ситуациях гораздо проще не тратить время на поиски уязвимостей в используемых на сервере программах, а, познакомившись с администратором, напоить его до беспамятства, и он все расскажет сам, без ухищрений.

При выполнении технологической атаки хакер исследует используемое на компьютере программное обеспечение и ищет какую-нибудь мелочь, возможно совсем не очевидную, которая может как-то способствовать его делу.

Любая программа использует для своей работы определенные протоколы передачи данных и написана на определенном языке программирования.

Вполне возможно, что программист, писавший ее код, где-то недоглядел или поленился, и в результате этого стала маааленькая «дырка».

Например, когда вы просматриваете какой-то сайт через свой браузер, браузер не просто «показывает странички» — между ним и сайтом, к которому вы обращаетесь, происходит обоюдный обмен данными, настоящий «разговор», чего вы при всем желании увидеть не можете.

Данные эти преимущественно служебные, типа «У меня не загрузилась картинка! — а теперь? — Теперь все отлично!»

Так вот, задача хакера заключается в том, чтоб «вклиниться» в этот разговор и иметь возможность принимать и отправлять промежуточные данные — например ваши пароли от почтового ящика :)

Конечно же, программисты стараются не допустить в своих творениях таких недоразумений, но все люди иногда совершают ошибки...

Как это смоделировать в игре?

Легко. Исследуя программное обеспечение на предмет ошибок, хакер как бы вновь вступает в «мозговой поединок», но на этот раз с создателями программы. Бросок кости+уровень навыка хакера, против броска кости+уровень навыка программиста.

Стоит заметить, что программисты стремятся обеспечить своим программам максимальную безопасность и очень быстро исправляют все найденные ошибки. В этом им немало способствуют и системные администраторы, которые, будучи «обиженными» хакером через уязвимость в какой-то программе, обязательно напишут об этом ее создателю.

Атака на социальном плане (*«социальная инженерия»*) предлагает больше возможностей для отыгрыша, то есть для ролевой игры она предпочтительнее, хотя кто мешает комбинировать оба способа?

Перво-наперво необходимо выбрать вероятную мишень атаки. Этот «кто-то», конечно, должен обладать требуемой информацией или чем-то, что поможет этой информацией завладеть.

Как вы будете добиваться расположения выбранного объекта — это, конечно, ваше дело, однако нелишним будет знать несколько фактов.

Никто не расстанется с важной информацией за просто так и уж конечно не выложит ее за будь здоров первому встречному, с кем удалось завязать разговор. Поэтому за выбором цели вновь следует сбор информации — на худой конец, вы должны знать имя объекта и его должность.

Если умело распорядиться этой информацией, она

сама по себе значит очень много. Не верите? А вот вам пример. Зная, где расположен компьютер с нужной информацией и прочитав табличку на двери начальника отдела компьютерной безопасности фирмы, где были указаны его имя и должность, я преспокойно направился к этому компьютеру, представившись новым сотрудником, посланным начальством (подставить имя, фамилию, должность по вкусу), и так же преспокойно убрался восвояси, конечно же слив предварительно на флешку всю нужную информацию!

И это только цветочки — убедив одну из нужных мне персон в том, что именно моя программа для просмотра картинок лучше всех, я преспокойно отправился домой, зная, что шпионский модуль, удачно внедренный в тело программы (конечно же удалось это благодаря своевременно найденной мной ошибке, оставленной программистом!), начнет работать сразу после установки и незаметно отправит все нужные данные прямиком на адрес моей электронной почты.

Это работает почти всегда — если программа называется просмотрщик картинок, и она действительно позволяет просматривать картинки, никому и в голову не придет искать в ней какие-то скрытые функции. На это покупаются даже специалисты экстра-класса!

Подводя итоги

Я показал лишь несколько примеров применения грамотного подхода к хакингу в ваших кампаниях, которые всегда срабатывают на отлично и конечно позволяют значительно оживить игру.

Основываясь на сказанном выше, вы легко сможете придумать что-то свое, ведь как уже говорилось ранее, хакинг — дело творческое, где один прием запросто может не сработать два раза подряд. Но не забывайте о ключевых моментах:

— Атака всегда занимает какое-то время, и для ее проведения просто необходим план и хорошая «разведка местности». Если кто-то скажет вам, что взлом займет лишь пару секунд или требует результатов от вас через эту самую пару секунд — смело посылайте его ближайшим лесом.

— Системы безопасности не существуют в изоляции. Попадётесь, наследите один раз, и вскоре о вас узнает гораздо больше людей, чем вам бы хотелось.

— Взлом системы безопасности — это не просто «проверка навыка». Каждый раз вам придется вести напряженную борьбу против тех, кто эту систему создавал, и тех, кто обслуживает ее в данный момент.

Писать о методах атаки и не написать при этом о методах защиты, конечно, не по-джентельменски. Поэтому не пропустите в следующем номере «Ночной Ведьмы» продолжение этого материала под названием «Хакинг по ролям: защита от вторжения». А пока у вас есть месяц форы, так что легкого хака, друзья!



Магия со звезд

Рукавица Тамуса (Gauntlet of Tamus)

Происхождение этой тяжелой стальной рукавицы неизвестно, несмотря на многочисленность утверждающих, что они-то знают «правду об этом деле».

Это устройство, сделанное из легкой кольчужной брони, обшитой металлическими пластинами, стало наиболее желанным инструментом для гиффов (планарная раса, обитающая вне Материального Плана) – этот предмет столь великой силы, соединенной с не менее великой опасностью, что никакой другой расе он не подойдет.

Рукавица Тамуса получила свое имя в изолированной стычке во время Войн Нелюдей.

Наемник-гифф нашел рукавицу в пещере на астероиде в системе Калоты. Надев ее для боя с эльфами, гифф обнаружил силу рукавицы – генерировать взрывы потрясающей мощности – и эта сила сильно пришлась ему по душе.

Хотя вскоре он скончался он тяжких ран (вызванных, в основном, рукавицей), Тамус обеспечил себе место в фольклоре гиффов.

Как вам скажет любой гифф, правильное название рукавицы «Могучая рукавица полковника Тамуса Эвдана, фельд-капитана третьего ранга и суб-адмирала флота».

Рукавица может создавать взрыв три раза в день, что-то вроде огненного шара, но без огня, причиняющего 5-40 повреждений всем противникам в радиусе 5 футов от нее.

Центр взрыва приходится на рукавицу, подвергая владельца половине повреждений.

Тем не менее, она отвечает требованиям гиффов к идеальному оружию: впечатляюще смотрится с униформой, наносит огромные повреждения, и взрывы представляют фантастическое зрелище грома и ярости.

Да кого вообще волнует, что владелец также получает повреждения, любой истинный гифф будет улыбаться в сердце подобного взрыва – это признак великого воина!

При использовании против кораблей взрыв рукавицы может нанести 1d4 очков повреждения корпуса.

Еще один недостаток предмета и главная причина, почему гиффы смогли его сохранить, заключается в том, что рукавица ужимается, чтобы быть в пору руке, на которую ее надели, и не снимается!

Кажется, ее магия связана с жизненной силой



Сеттинг Spelljammer во всей красе

владельца, поскольку рукавицу можно свободно снять после его смерти.

С этим предметом связано много тайн, ответы на которые хотели бы получить мудрецы, но если честно, весьма немногие из них отваживаются подойти достаточно близко к ее владельцу и спросить.

Сейчас рукавицу Тамуса носит генерал Саэрлг Томоджак, дипломатический посланник гиффов на Скале Брол.

Его буйный нрав, не укрощенный даже годами военной дисциплины, делает его плохим дипломатом, тем не менее, люди учитывают, что может натворить яростный кулак Саэрлга и следуют его желаниям. Поэтому принц Андру оказал гиффу многие «милости», лишь бы тот оставил пейзаж Брол в неприкосновенности. (Ценность ХР: 1,000)

Плащ атмосферы (Atmosphere cloak)

Также известен как «плащ воздушных карманов», выглядит как обычный плащ с капюшоном.

Будучи надетым за пределами планетарной атмосферы, плащ магически удваивает размер воздушной оболочки владельца, тем самым значительно увеличивая время пребывания вне корабля или планетоида.

Воздушная оболочка существа человеческого размера увеличивается настолько, что свежего воздуха хватает на 4-40 ходов.

Если плащ надет в испорченном или затхлом воздухе, он трижды в день генерирует свежий воздух вокруг своего владельца.

Эта оболочка существует только в пределах капюшона плаща, который необходимо натянут на голову, иначе ничего не выйдет.

Этот карман свежего воздуха действует 2-20 ходов, после чего следует задержка в 1-4 часа, прежде чем можно будет генерировать новую порцию.

Обратите внимание, это не дает иммунитет к ядовитым газам, плащ просто добавляет свежий воздух внутри капюшона, но не удаляет из воздуха ядовитые газы.

Тем не менее, владелец получает премию +1 к спас-броскам от ядовитых газов и испарений, как в космосе, так и в планетарной атмосфере. (Стоит: 9,000 gr; ценность XP: 1,000)

Сапоги-звездодоходы (Boots of star striding)

Подобно всем волшебным сапогам сжимаются или растягиваются, чтобы быть впору любому существу размера S-M.

Однако, их полезность ограничена космическими искателями приключений. Эти сапоги позволяют владельцу ходить по гравитационной плоскости, не дрейфуя прочь от корабля.

Сапоги позволяют ходить по любым гравитационным плоскостям, но с половинной скоростью из-за отсутствия твердой поверхности.

Персонаж, упавший или спрыгнувший с корабля на гравитационную плоскость, остановится на ней безо всяких колебаний сквозь плоскость.

Персонаж, упавший на плоскость плашмя, так и останется, когда же персонаж сориентирует себя, какую сторону считать верхом и, соответственно, поменяет свое положение, сапоги придут во взаимодействие с плоскостью и персонаж «выпрыгнет» на поверхность гравитационной плоскости, где и будет стоять.

Сапоги позволяют бежать и перепрыгивать на другие гравитационные плоскости с обычной скоростью владельца. Благодаря гибкости гравитационных плоскостей, сапоги наделяют владельца навыком «прыгучести», когда надо перепрыгнуть на другие гравитационные плоскости (см. стр. 61 «Справочника Игрока» для Второго Издания).

Также владелец может воспользоваться навыком «прыгучести», прыгая с плоскости на корабль, безо всяких штрафов и повреждений. (Стоит: 20,000 gr; ценность XP: 3,000)

Кольцо орбуса (Orbus ring)

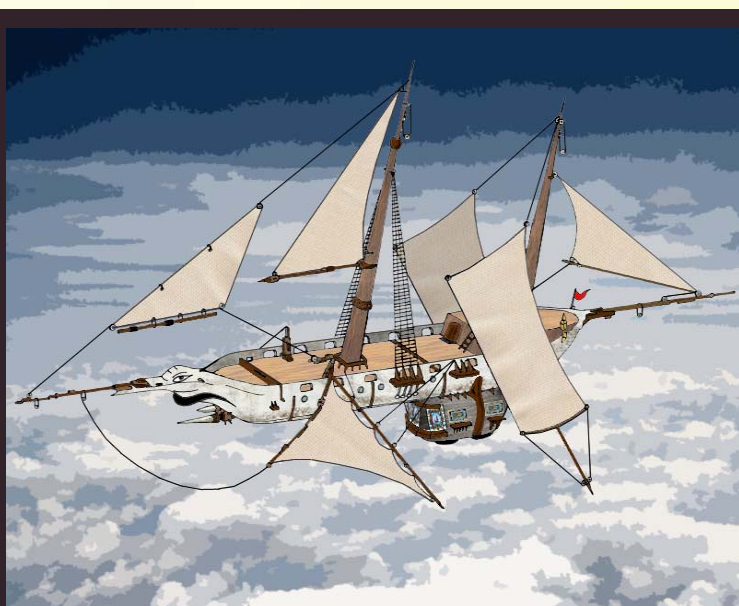
Редкое кольцо, выглядит вырезанным из слоновой кости с двумя платиновыми полосочками на ободках. Владелец кольца не замечает никаких магических эффектов кольца, пока не сядет у волшебного кормила. Кольцо, сделанное из останков орбуса и унаследовавшее остатки его магии, увеличивает SR корабля на единицу.

Скажем, кудесник 7-го уровня, сидя у малого кормила, двигает корабль с SR 2, а надев кольцо орбуса – с SR 3.

Эти кольца высоко ценятся магами-кормчими и считаются громадным подспорьем в технологии волшебных путешествий.

В действительности, секрет изготовления колец орбуса был утрачен почти на столетие, пока на Скале Брол не обнаружили скрытый тайник. Оригинальные кольца разнятся по мощности, некоторые даже даруют премию SR +3!

Гамалон Идогир, эксперт по магическим предметам и магии волшебных путешествий, ныне единственный известный распространитель новых колец орбуса. Методика их создания остается тщательно охраняемым секретом. (Стоит: 18,000 gr; ценность XP: 2,000).



Летучий корабль. Эльфийский между прочим



Руководство Воло:

Отступники Даркхолда

"Рад встрече, уважаемые! Волотамп Геддарм вновь к вашим услугам!

Да, это я, печально известный Воло, на сей раз - с кое-какими мудрыми предупреждениями насчет пары смертельных и способных волшебников, которые в течение многих долгих лет стояли за немалой частью беспощадной работы Жентарима в Сердцеземье Фазруна.

Загадочная парочка - эти двое, таившиеся в тени, когда это было необходимо, и бившие смело и безжалостно, когда сила их была эффективнее всего. Возлюбленные, они оба и выглядели, и были наихудшим злом, но теперь дело сдвинулось. Присмотреть за двоими - и не только это: двое, за которыми мы должны были присматривать уже давным-давно!

Приберегите то, что написано здесь - хорошенько и прочтите, и учтите. Ибо если вы вдруг встретитесь с любым из этих двоих - читать и учить будет слишком поздно. Худшее вы должны узнать сейчас. А иначе..."

Воло

Семеммон

Родившийся как Малатар Вингстарл в Году Полной Бутылки (1234 DR) в Сембийском городе Худдаг, Семеммон наслаждался жизнью с привилегиями. Вингстарлы были весьма ценным семейством торговцев и строителей, все еще ведущим свои дела на Внутреннем Море и вокруг него.

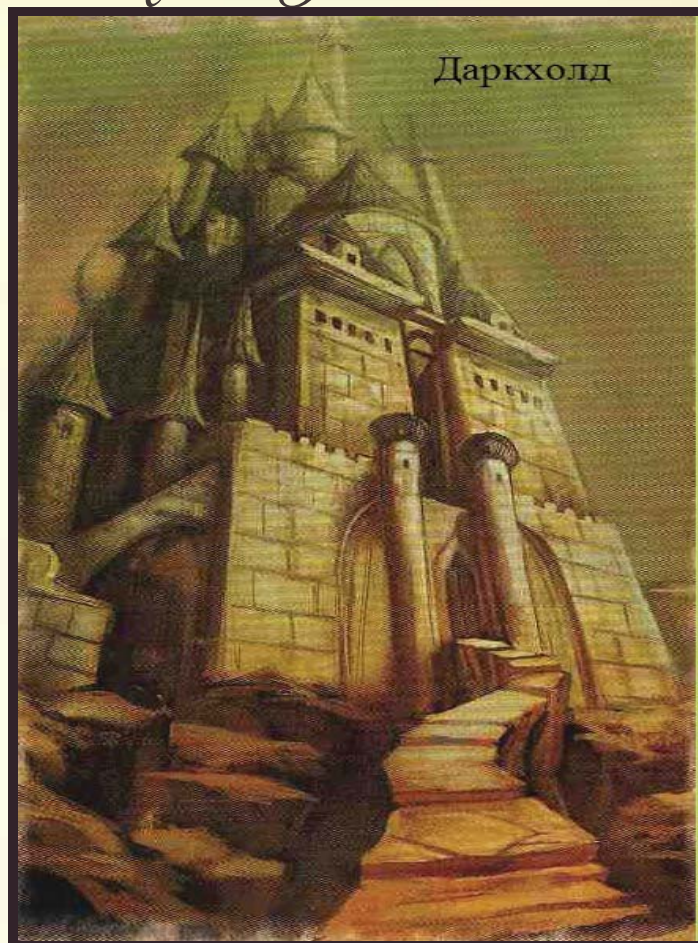
Семейство заработало свои деньги и репутацию, строя прекраснейшие храмы в Долинах и вокруг Лунного Моря в 13-м столетии Отсчета Долин.

Отец Малатара планировал использовать интеллектуальные таланты своего сына, послав его учиться у духовенства Вокин в Ордулине. Хотя Малатар не обнаружил какой-либо глубокой веры в Друга Торговцев, его острый интеллект и превосходная память вскоре позволили ему помогать семейству вести дела.

Будучи там, Малатар встретил Гелвара Тордрунна, торговца сувенирами и редкостями магического вида, поощрившего интерес юнца к магии и взявшего его в ученики.

В то время как Малатар познавал многое под опекой волшебника, Гелвар пропал после кораблекрушения примерно две зимы спустя. Его занятия прервались, Малатара попросили вести дела своего семейства в Жентил Кипе.

В то время в Жентил Кипе произошел большой пере-



ворот - с убийством Лордов Харлшуна и Калконтора Улсаном Служителем Бейна. В течение этого периода отчаянный Мэншун призвал благородное семейство Торот на свою охрану, в то время как сам он стремился отомстить за смерть своего отца.

Так совпало, что именно с этим благородным семейством Вингстарлы собирались вести дела. Через несколько дней после прибытия Малатара в город он вытащил бессознательное тело Мэншуна из дымящихся руин виллы Торот, разрушенной волшебниками-убийцами.

Присмотревшись к волшебнику, обязанному ему, Малатар потребовал, чтобы Мэншун стал его наставником в Искусстве и принял его на службу.

Увидев в студенте-авантюристе потенциал, склонный ко тьме волшебник согласился.

Годы спустя, со вступлением Мэншуна в Совет Лордов Жентил Кипа, Малатар симитировал свою смерть, чтобы дистанцировать свое семейство от врагов Мэншуна и от его возрастающей политической конкуренции. Он взял имя Семеммон - таковое одного из слуг своего дедушки, ныне давно уже мертвого.

После секретного формирования Жентарима в 1261 DR Семеммон стал одним из множества младших магов под наблюдением самого Мэншуна, все из которых нетерпеливо состязались за его покровительство. В 1266 DR он предал своего товарища-ученика и главного конкурента Алвагаэруса Фирлтонда и стал "первым среди равных" меж учеников Мэншуна.

Он также начал всерьез соперничать с Фзоулом Чембрилом за власть в иерархии Жентарима, разжигая враждебность, которая продолжается и по сей день.

Семеммон провел следующие несколько десятилетий в качестве главного ученика и агента Мэншуна, обычно исполняя самые опасные и важные миссии Жентарима.

После завоевания Даркхолда в 1312 DR Семеммону поручили командование этой ключевой точкой и продвинули его во Внутренний Круг Жентарима, в один ряд с Мэншуном и Фзоулом Чембрилом.

В 1346 DR Семеммон встретил нового рекрута Жентарима, человека-волшебника по имени Эшемми. Даже осторожному Семеммону потребовалось несколько лет, чтобы понять, что Эшемми - женщина-эльф, использующая свое волшебство, чтобы выглядеть как человек-мужчина, но он не хотел противостоять ей, восхищенный ее наглостью и предпринимаемыми отговорками.

Привлеченный Эшемми физически, он не предвидел, что она откроет свое истинное лицо и честно признается в любви к нему в 1355 DR.

Их страсть друг к другу разгорелась стремительно, но вскоре подверглась опасности, когда открылось, что Эшемми также является агентом Арфистов, которому приказано проскользнуть в Жентарим.

Потрясенный и расстроенный этим открытием, Семеммон понял, что любит ее и не может предать.

Опасаясь раскрытия, Семеммон работал по замечанию следов Эшемми и начал вкладывать средства и магию в персональные убежища и безопасные дома под своим настоящим именем во множестве городков и поселков по всему Побережью Меча и Северу. Он знал, что играет с Мэншуном и Жентаримом в опасную игру, и подготовился к неизбежному финалу.

В Году Принца (1357 DR) Жентарим обнаружил в своих рядах шпионов Арфистов, и Мэншун раскрыл предательство Семеммона и Эшемми.

В последовавшем столкновении Семеммон погиб от рук Мэншуна при попытке защитить Эшемми. Возвращенный к жизни в качестве клона, он обнаружил, что эмоции Эшемми заперты магией Мэншуна.

Симулировав отчаянное подобоострастие, он убедил Мэншуна и Фзоула, что вновь является безжалостным и на все готовым участником заговоров Жентарима. Одако, в действительности Семеммон стремился лишь сбежать от Черной Сети.

Будучи магически отстраненным от Эшемми, Семеммон обнаружил, что его любовь к ней не уменьшилась. По мере того, как шли годы, они постепенно вновь сошлись, стараясь вместе сокрушить стены магии Мэншуна и вновь стать возлюбленными.

В этот период Семеммон постоянно следил за возможностью для себя сбежать из тени Мэншуна. Войны Мэншуна - когда многочисленные клоны Мэншуна одновременно активизировались и устроили соперничество за то, который из них настоящий - и возвышение Фзоула побудили Семеммона бежать, и он был удивлен, поняв, что Эшемми не отделяется от него.

Они сбежали из Даркхолда вскоре после Середины Зимы в Году Дикой Магии (1372 DR) с неожиданной помощью агентов Лунных Звезд, посланных наделенным даром предвидения Келбеном "Черным Посохом" Арунсуном.

Ухватившись за путь выживания, подброшенный им Черным Посохом, Семеммон и Эшемми стали его секретными последователями и начали заниматься миссиями по его защите.

В последующие два года Семеммон и Эшемми приняли для Лунных Звезд несколько смелых и успешных миссий.

Их дела и лояльность позволили им участвовать в событиях Пира Луны в Году Штормов Молний (1374 DR), когда Келбен пожертвовал своей жизнью для восстановления города утерянного Миеритара.

Несмотря на безопасную обстановку и товарищеское отношение, предлагаемые агентами Келбена, Семеммон отказывается отдыхать.

Он знает, что плоть его тела существует лишь благодаря магическому творению Мэншуна, и боится, что у его бывшего владыки есть не обнаруженный до сих пор способ его обнаружения или взятия под контроль.

Ведомый этой опасностью, Семеммон избрал путь путешествий скрытыми путями и тропами Фаэруна - всегда рядом с Эшемми.

Индивидуальность

Безжалостный и непримиримый, Семеммон наслаждается противодействием усилиям и деятельности своих врагов - особенно Жентариму - через невольные обманутых или идеалистичных героев.

Он частенько, замаскировавшись, обращается к группам авантюристов, прося отвлечь противников от

своей деятельности, и, выждав момент, контратакует.

Несмотря на свое холодное отношение, он стоек и держит слово. Он никогда не бросает тех, кого косвенно нанял, если он сам или Эшемми не поставлены под угрозу.

СЕМЕММОН CR19

Мужчина чондатанец волшебник 19

LN Средний гуманоид (человек)

Инициатива +6; **Чувства** Слушание +9, **Обнаружение** +9

Языки: Абиссал, Чондатанский, Общий, Драконий, Эльфийский

АС 25, касание 12, застигнутый врасплох 23

hp 54 (19 HD); регенерация от кольца

Иммунитет: яд

Стойкость +10, **Рефлексы** +12, **Воля** +20

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная кинжал яда +9/+4 (1d4/19-20 плюс яд)

Базовая Атака +9; Захватывание +8

Боевое оснащение: взрывающиеся шары*, жезл огненного шара (10-й; 25 зарядов)

Подготовленные заклинания (CL 19-й; +11 дальнее касание):

9-й рой метеоров (DC 28), слово силы убить, остановка времени, желание

8-й полярный луч (+11 дальнее касание)**, слово силы ошеломление, ускоренный крик (DC 27), чистый разум

7-й задержанный взрыв огненного шара (DC 26), иммунитет к энергии**, слово силы сле пота, призматический спрей (DC 26), обращение заклинаний

6-й цепная молния (DC 25), дезинтеграция (DC 24), великое рассеивание магии, заблуждение (DC 24), исследование мыслей**

5-й конус холода (DC 24), доминирование над персонами (DC 24), меньший железный страж, ускоренное быстрое отступление, телепорт (DC 23), стена силы

4-й зачарование монстра (DC 23), ледяной шторм, малый шар неуязвимости, максимизированная магическая ракета, каменная кожа, громовое копьё**

3-й драконья кожа**, полет, героизм, заряд молнии (DC 22), необнаружение, замедление (DC 21)

2-й сгорание**, темнота, пылающая сфера (DC 21), хитрость лисы, невидимость, опаляющий луч

1-й зачарование персоны (DC 20), маскировка себя, магическая ракета, щит, истинный удар, незримый слугитель

0-й кислотный всплеск, обнаружение магии, сообщение, читать магию

* Из "Резюме Заклинаний" ** Из "Резюме Магических Изделий"

Способности: Сила 9, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 26, Мудрость 18, Харизма 18

SQ увеличенные Мудрость и Харизма

Умения: Боевое Колдовство, Создание Чудесного Предмета, Улучшенная Инициатива, Лидерство (23), Ускорение Заклинания, Написание Свитка, Серебряная Ладонь***, Фокус Заклинания (зачарование), Фокус заклинания (воплощение), Проникновение Заклинания, Одаренное Колдовство***, Внезапная Максимизация**

Навыки: Оценка +12 (+14 для алхимических изделий), Блеф +14, Концентрация +21 (+25 при колдовстве защитно), Ремесло (алхимия) +10, Дипломатия +15, Сбор Информации +12, Запугивание +12, Знание (тайны) +20, Знание (местное) +12, Знание (знать и королевская семья) +12, Знание (религия) +10, Слушание +9, Поездка +4, Поиск +12, Чувство Мотива +14, Колдовство +29, Обнаружение +9

Имущество: боевое оснащение плюс кинжал яда, 3 мастерской работы холодного железа кинжала, наручи доспеха +8, кольцо защиты +5, кольцо регенерации, капюшон интеллекта +6, амулет защиты от яда, жилет сопротивления +4*, плащ военного волшебника*

Книга заклинаний: Семеммон имеет доступ ко всем заклинаниям с 1-го по 5-й уровень и к широкому спектру заклинаний с 6-го по 6-й уровень, включая все заклинания зачарования

* Из "Резюме Магических Изделий"

** Из "Книги Арканы"

*** Из "Руководства Игрока по Фаэруну"

Увеличенные Мудрость и Харизма: Семеммон улучшил свои показатели Мудрости и Харизмы с помощью заклинаний желание и теперь имеет +4 свойственный бонус к этим способностям.

Эшемми

Эшемми описывают и как золотого эльфа, и как лунного - фактически она ребенок того и другого. Она была рождена как Шеммитил Марафиир отцом-лунным эльфом Риемом Марафииром и матерью-золотым эльфом Шелрин Саринмиллар, в Сильверимуне в Году Темных Масок (1171 DR). Ее родители ушли из окрестностей Сильверимуна, устроившись среди лесных эльфов Леса Невервинтер, вскоре после ее рождения, и были приняты эльфами клана Илбаэрет.

Большую часть своих первых 80 лет Эшемми провела под защитой, пока ее старший брат Малфис не обнаружил ее талант к Искусству.

Малфис учился у Келбена Арунсуну и преподавал своей младшей сестре основы магии. Это взлелеивание магического таланта Эшемми пробудило в ней тоску по приключениям.

В Году Ярких Грез (1261 DR) Эшемми сбежала из дома и добралась до Невервинтера, где присоединилась к банде авантюристов, известной как Потрясение Светлым Знаменем.

Эта банда пережила пять сезонов рискованных приключений, пока не пала от некроманта Орваната. Завлеченная в ловушку в череде подземных склепов в дикой местности к северу от Мирабара, компания была разбита духами под управлением Орваната.

Эшемми выжила лишь благодаря свитку телепорта, сбежав, когда все ее товарищи были убиты. Это был опыт, умеривший ее жажду к приключениям, а также она поклялась отомстить Орванату, ныне личу и члену Тайного Братства в Лускане.

Эшемми провела несколько десятилетий, блуждая по Северу, работая магическим наставником и магом-по-найму в Сильверимуне.

Именно в это время она впервые попала во внимание со стороны Келбена Арунсуну, позаботившимся, чтобы бард-лунный эльф и Арфист Эльтаор взял над ней опеку в Году Поющего Черепа (1297 DR).

Пара влюбилась, и Эшемми завербовали в ряды Арфистов и отправили вместе с Эльтаором в Долины.

Там они получили поручение от Мастера-Арфиста Халитурна Эммеркастла из Даэрлуна (одного из обликов бродячего Эльминстера) и много путешествовали по землям Внутреннего Моря.

В 1339 DR Эльтаор был убит работоторговцами-дроу близ Калонта, и пораженную печалью Эшемми Келбен отозвал в Уотердип.

По прибытии Келбен попросил Эшемми стать для Арфистов агентом под глубоким прикрытием в Даркхолде. Не заботясь о личной безопасности после смерти Эльтаора, Эшемми согласилась и присоединилась к Жентариму в 1344 DR.

Вероятнее всего, Мэншун с самого начала знал, что она обманывает его, по крайней мере из-за ее расы и рода, но решил развлечься и позволил Эшемми занять место в Жентариме.

После нескольких лет в Даркхолде Эшемми влюбилась в волшебника Семеммон. Его тихая сила напомнила ей Эльтаора, и вскоре она обнаружила, что большая часть его демонстрируемой жестокости

и бесстрастной неприветливости была предназначена для поддержки ширмы силы и контроля

После ее разоблачения и смерти Семеммона Эшемми покорила заклинаниям Мэншуна, чтобы вернуть свою любовь в качестве клона.

Магия Мэншуна заставила Эшемми бороться со своими чувствами и мыслями. Ее воспоминания не были стерты, и она ясно помнила свои предыдущие мысли и эмоции, но поняла, что их затапливает потоком ненависти, горечи и обвинений.

После своего разрыва с Семеммоном она в конце 1359 DR совратила Дага Зорета, чтобы заполнить пустоту в душе.

Их союз произвел на свет ребенка, который был отвергнут Дагом Зоретом по требованию Эшемми, поскольку рождение открыло ей глаза на позор и неуважение, перенесенное ей от рук Жентарима.

Она поклялась, что отомстит Черной Сети, и стала посылать сообщения Келбену Арунсуну через невольных посредников, ищущих безопасное место.

После ее побега вместе с Семеммоном и некоторого времени работы на Лунных Звезд Эшемми прошла в Ритуал Очищения Келбена, разрушивший путы Мэншуна, и она вновь обрела саму себя.

С этого радостного дня Эшемми вновь утвердилась в своей любви к Семеммону, также отвернувшемуся от тьмы, когда-то жившей в его душе.

Она вступила в контакт со своей дочерью Карой, ныне живущей в Уотердипе, и хотя она о многом сожалеет, но знает, что у нее есть возможность компенсировать свои старые злые дела.

Индивидуальность

Эшемми люто ненавидит Жентарим и Мэншуна в частности и делает все, что в ее силах, чтобы препятствовать их деятельности и предприятиям.

Известно, что она регулярно нанимает авантюристов для набегов на караваны Жентарима в Долине Делимбайр, а в последнее время также сфокусировалась на противостоянии деятельности Церкви Цирика.

ЭШЕММИ CR13

Женщина лунный эльф волшебник 13
CG Средний гуманоид (эльф)

Инициатива: +7; **Чувства:** видение при слабом освещении; Слушание +3, Обнаружение +3

Языки: Общий, Эльфийский, Иллусканский, Оркский

АС 23, касание 13, застигнутый врасплох 20

hp 50 (13 HD) Иммунитет сон

Стойкость +9, **Рефлексы** +9, **Воля** +11; +2 против зачарования

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная: мастерской работы холодного железа кинжал +6/+1 (1d4/19-20)

Дальнобойная: мастерской работы холодного железа кинжал +9 (1d4/19-20)

Базовая Атака +6; Захватывание +6

Боевое оснащение: жезл магической ракеты (5-й уровень; 30 зарядов), жезл невидимости (3-й уровень; 8 зарядов), жезл заряда молнии (10-й уровень; 15 зарядов), жезл звукового копья* (10-й уровень; 22 заряда)

Подготовленные заклинания (CL 13-й; +9 дальнейшее касание);

7-й обращение заклинаний

6-й цепная молния (DC 21), великое рассеивание магии

5-й злоеший полиморф (DC 20), оберег поединка*, продленная великая невидимость, телепорт

4-й замешательство (DC 19), силовые ракеты*, каменная кожа, вихрь зубов*, стена огня

3-й кислотное дыхание* (DC 18), рассеивание магии, полет, удержание персоны (DC 18), радужный взрыв* (DC 18)

2-й пятно, отвлекающий луч*, зеркальное изображение, защита от стрел, опаляющий луч

1-й маскировка себя, отвлечение* (DC 16), магический доспех, магическая ракета, ослабляющий луч, щит

0-й обнаружение магии, сообщение, луч мороза, читать магию

* Из "Резюме Заклинаний"

Способности: Сила 10, Ловкость 17, Телосложение

12, Интеллект 20, Мудрость 12, Харизма 18

SQ черты эльфа, увеличенная Харизма

Умения: Боевое Колдовство, Создание Жезла, Продление Заклинания, Великая Стойкость, Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенная Инициатива, Разум над Телом*, Написание Свитка

Навыки: Блеф +9, Концентрация +17 (+21 при колдовстве защитно), Дипломатия +12, Сбор Информации +9, Запугивание +9, Знание (тайны) +10, Знание (местное) +6, Знание (знать и королевская семья) +6, Знание (религия) +6, Слушание +3, Бесшумное Движение +5, Поездка +4, Поиск +6, Чувство Мотива +5, Колдовство +22, Обнаружение +3

Имущество: боевое оснащение плюс 3 мастерской работы холодного железа кинжала, наручи доспеха +6, кольцо защиты +3, ботинки эльфоподобных, брошка щита, плащ сопротивления +2, диадема интеллекта +2, кольцо великого контрзаклинания (заряд молнии)**

Книга заклинаний: Эшемми имеет доступ ко всем заклинаниям с 1-го по 5-й уровень и к широкому спектру заклинаний с 6-го по 7-й уровень.

* Из "Руководства Игрока по Фаэруну"

** Из "Резюме Магических Изделий"

Увеличенная Харизма: Эшемми улучшила свой показатель Харизмы с помощью свитков желания и теперь имеет +3 свойственный бонус к этой способности.





Некрономикон

Вступление

Лавкрафт

Зашел погреться, так как я продрог,
Однажды в антикварный магазин,
Где полки книг стояли у витрин.
От скуки посмотрев на корешок,

Взял книгу, пролистнул, держа за уголок,
И содрогнулся. Из каких глубин
Иль Древности неведомых седин
Взял автор ужас, помещенный между строк?

Он звался Лавкрафт. Книгу я купил.
Придя домой весь вечер я читал –
Немало интересного узнал,
Но цену страшную за это заплатил.

С тех пор я не могу без света спать
И не могу во сне я не кричать!

Зов Ктулху

Ужас в глине

Ночной кошмар Уилкокса терзал –
Виденье древних, циклопических руин.
Сырых (должно быть всплывших из глубин),
А некий голос имя странное назвал.

Десятки фарлонгов руины в высоту,
Их возраст много миллионов лет,
Но старше их Тот, кто вновь увидел свет,
Покинув дна морского черноту.

Щупальцелицей человек-дракон
Размерами руинам тем под стать,
Его окончен нелюдской смерть-сон,
А голос: «Ктулху», - продолжал звать.

И хоть Уилкокс не лунатик был,
Во сне из глины Ктулху он слепил.

Рассказ инспектора Легресса

В болотных дебрях зазвучал тамтам –
В день Всех Святых богам нужна еда.
В округе люди пропадали без следа,
Теперь лежат они по алтарям.

Пошли мы в рейд по их следам,
Найти святилище нам стоило труда,
А кое-кто, когда дошел туда,
Лишился чувств – предстала их глазам



Толпа уродов, скачущих вокруг
Висящих там вниз головой людей,
Кричащих: «Ктулху!» - приглашая поскорей
Отведать пищи. Свой забыв испуг

Уродов взяли мы, еще нашли тотем,
Что будет в страшных снах являться всем.

Проклятый лес

Тот лес был проклят – люди говорят,
Что в озере гигантский есть полип,
Но не всегда на месте он сидит –
Сквозь заросли глаза его горят.

Там роют норы, только не кроты,
А дьяволы, что водят хоровод,
Когда покинет солнце небосвод.
Шуршат их крылья под покровом темноты.

Когда уроды водят хоровод
И Ктулху приглашают на обед,
Вновь всколыхнется гладь поганых вод,
И дьяволы летят, как бабочки на свет.

Пусть Ктулху не пришел – пропадать добру!
От жертв и кости не останется к утру.

Рассказ Кастро

Попал со звезд тот мерзостный тотем,
Когда пришли на Землю Господа,
Что строили большие города,
А самым главным город был Ирем.

Но в нашем мире Они взяты в плен,
И стали камнем, но не навсегда –
Когда узор сплетут с звездой звезда,
То снова выйдут из глубинных Р'ляйха стен.

Но помощь им нужна, чтоб сделать первый шаг.
И Человек, лишь в этот мир придя,
Создал тот культ поганого Вождя,
Являвшегося людям в первых снах.

Тотем и культ – чтоб Ктулху разбудить,
Но Ктулху должен землю погубить!

Глубоководные

Хранитель тайн старинных океан
Под толщей вод скрывает мрачный Р'ляйх,
Где мертвый Ктулху спит, держа в когтях
Ключ, на который заперт Азатот-султан.

Таится где-то в глубине Дагон,
Задолго до людей его Народ,
Построив Храм, ушел на дно и ждет,
Когда исполниться Космический Закон.

Но люди – кто случайно, а кто нет –
Сумели часть тайн сумрачных узнать.
Пролили на Глубоководных свет
И кое-что успели рассказать.

Лишь кое-что. Не дремлет мерзкий Враг...
Ведь все молчат с печатью смерти на устах.

Дагон

Немецкий рейдер нас перехватил.
Взяв шлюпку, я из плена убежал,
На остров неизвестный я попал –
Должно быть остров от землетрясения всплыл.

От жажды выбивался я из сил,
На острове источник я искал,
Но видел лишь нагромождение скал.
Поближе к ним я подойти решил.

Нашел ущелье, в нем плескался океан,
А у воды – гигантский монолит.
На нем резьба: дрались дагон и кит –
Такой воздвигнуть древний мог титан.

Безумным воплем разорвалась тишина –
Живой Дагон ко мне всплывал со дна!

Рассказы

Выживший

Ночной порою тварь я повстречал
В том доме, где когда-то жил Шарьер.

А ныне я там жил и интерьер,
Оставшийся в наследство, изучал.

В саду надгробный памятник стоял –
В три века даты разделял барьер,
Тогда решил: «Ошибка», – но теперь
Я вспомнил, он к бессмертью путь искал.

Он видимо и создал эту тварь,
Хирург от Бога или Сатаны?
Я выстрелил в упор и свет луны
Дал разглядеть премерзостный кошмар.

Узнал я тварь и ощутил испуг –
Бессмертный и бездушный то хирург.

Извне

Однажды Тиллингаст, ученый-психопат,
Прислал письмо, где в гости приглашал,
И показать миры он обещал,
Что параллельно нашему лежат.

Я и пришел, включил он аппарат,
Обычный воздух странно замерцал:
Зубастый червь другого червя жрал –
Те твари прямо в воздухе кишат!

«Ты думал, хоть я гений, все же псих?
За это тебя чудищу скормлю.
О нет, не этому безвредному червя,
Тому, кто съел как пряник слуг моих!»

Я выстрелил и аппарат разбил,
Спася наш мир от inferнальных сил.

Реаниматор

Я расскажу вам, как увидел ад,
Ведь я с войны вернулся Мировой.
Но адом не был ни снарядов вой,
Ни крики искалеченных солдат.

Хирург Уэст и я, его собрат,
Решив старуху обмануть с косой,
И в труп, что распростился с головой,
Ввели свой сатанинский препарат.

Не вовремя начался артобстрел –
Затрясся потолок, пол ходуном ходил,
Но мы с Уэстом из последних сил
Спаслись из-под готовых рухнуть стен.

Потом искали труп, но не смогли найти...
О Господи, неужто смог уйти?

Показания Р. Картера

Уоррен тайну захотел постичь.

По кладбищам бродил он по ночам,
Днем мерзкие трактаты изучал,
Но все ж успеха не сумел достичь.

Однажды ночью, прихватив трактат,
Который он недавно получил,
Но на зубок дословно заучил,
Меня позвал, дав телефонный аппарат.

«По нем я буду связь с тобой держать,
И опишу, все, что внизу найду», -
Сойдя в гробницу, вскоре стал кричать,
Прося, чтоб бросил я его, попавшего в беду.

«Держись, Уоррен, я иду туда!» -
В ответ услышал: «Друг твой мертв, балда!»

День Уэнтворта

«Совсем случайно был нажат курок», -
Так коронер в бумаге написал,
И нет убийц, хоть в ад колдун попал,
Но эта смерть пошла кому-то впрок.

Лет пять назад колдун дал денег в долг,
Забрать его он к сроку обещал,
Да вот «случайно» хладным трупом стал.
Меж тем расплаты приближался срок.

Глухою ночью, где-то в два часа,
Ужасный вопль деревню разбудил,
Взяв, что нашлось — от топора до вил,
Мы все помчались к дому должника.

Я весь седой, хотя мне двадцать лет —
Его душил пришедший в срок скелет.

В склепе

Порывом ветра в склеп закрылась дверь,
Но гробовщик был малый не дурак —
Сложил гробы он в кучу и вот так
К окну добрался узкому, как щель.

Вгрызаясь в камень молотом, как зверь,
Жалел он, что нередко делал брак.
Вот и сейчас раздался громкий «крак» -
Он в гроб упал, когда была так близко цель.

В мгновение объяла ноги боль,
Как будто кто-то их зубами рвал,
И гробовщик, бледнея, вспоминал,
Что в жизни был покойник дядька злой.

Что гробовщик короткий гроб всучил,
Покойнику, чтоб влез, он ноги отрубил.

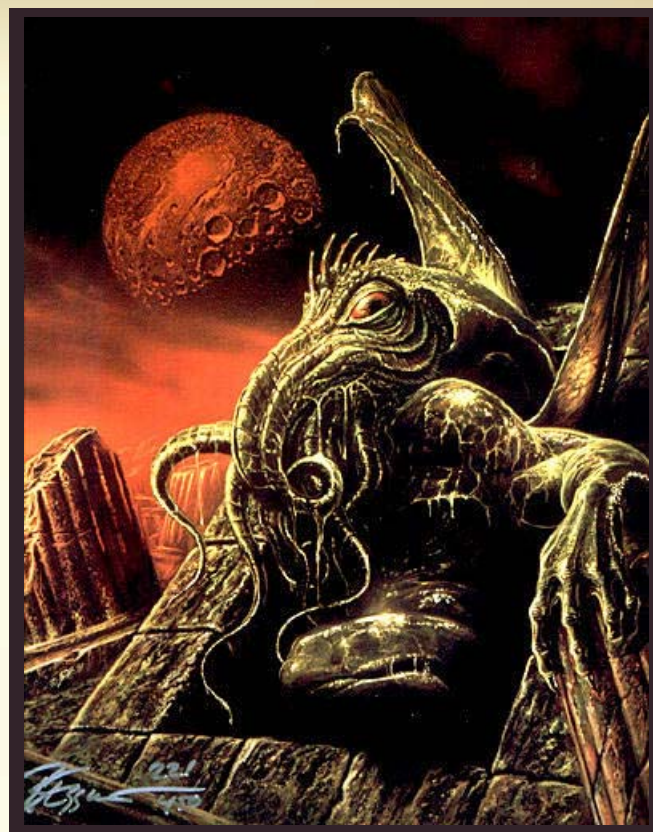


Фото модель Пикмана

В Нью-Йорке раньше Пикман жил,
Так мастерски картины рисовал,
Где ужас столь искусно он внушал,
Казалось, будто Пикман сам там был.

Однажды меня в гости пригласил.
Я в мастерской картину увидел,
Где вурдалак гниющий труп глодал,
Но мастер полотна не завершил.

А рядом висел свернутый листок:
«Там снят пейзаж для этого холста»,
Он ткнул в мольберт, но тут его рука
Раскрыла фото... Я умчался со всех ног.

С тех его я избегаю как огня —
Ведь с фото вурдалак воззрился на меня.

Алхимик

Шесть сотен лет назад граф Годфри С.
Убил алхимика, что звался Мишель Злой.
Но сын алхимика вечернею порой,
Убивши Годфри, без следа исчез.

Но перед тем, как кануть в черный лес,
Он наложил проклятье на род мой:
Впредь в тридцать лет встречают конец свой
Потомки Годфри, и в любом из мест.

Я, Антуан, раз встретил старика,
Который на латыни рассказал,
Как всех из рода Годфри убивал.
От страха моя дрогнула рука...

Так я раскрыл проклятия секрет —
Им был колдун, что жил шесть сотен лет.

Кошки Ультара

Никто не смеет кошек обижать —
Таков закон, но много лет назад
Зверьков несчастных ожидал там ад,
Маньяк с женой любили их пытать,

Калечить, мучить, бить и убивать.
Погиб и кот, что путнику был брат.
Погоревав, тот совершил обряд,
Когда же он закончил колдовать,

Исчезли кошки дня на два. Потом
Они вернулись сытые домой,
Зато навек пропал маньяк с женой.
Узнав судьбу их, приняли закон:

«Никто не смеет кошек обижать —
Ведь мурки могут изверга сожрать!»

Тварь у порога

Считаете, убил я зятя колдуна?
Что ж господа, готов я дать ответ.
Убитый был мне другом много лет,
Решайте сами, в чем моя вина.

Ему досталась страшная жена —
Ей был колдун, ведь знающий секрет,
Меняет себе тело как жилет
И за отца в могилу дочь легла.

Пополнен должен аватар был ряд.
Мой друг, читавший Форта, понял все,
Но слишком поздно отравил ее —
Уже свершился гадостный обряд.

И я не знаю за собой вины —
Поведал все мне труп его жены!

Изгой

Не помню, как на кладбище попал.
Не помню имя, возраст, ничего.
Вокруг темно. Струхнув (не без того),
Пошел я в город. В городе шел бал.

Через окно проник я в бальный зал.
Что началось! Кто требует ружье,
Кто в ступоре, кто ломится в окно.
Лишь я один рассудка не терял.

Но тут увидел: пакостный мертвец
Стоит в углу. Свисает, гния, плоть.
Таких в конюшне надобно пороть,
Чтоб белых не пугал людей подлец!

Да, будь я человеком — поседел.
Но это же я в зеркало смотрел.

Сны в ведьмином доме

Кривую комнату один студент снимал.
В миры иные открывались в ней врат,
Меж стен косых колдунья неспроста
Века назад вершила ритуал.

Он магию Эйнштейном проверял,
И знал, что исчезает пустота
Осей трех, коль четвертая дана —
Косые стены создавали тот портал.

Но колдовство закон имеет свой.
Ему приснилось: жертву он принес
И дьявольскую клятву произнес.
Проснувшись утром, потерял покой.

В руках нож окровавленный держал,
И сын соседей без вести пропал.





Пикси (Pixie)

Итак, вторая часть приключения. Мда, что-то наша рубрика все дальше от простого описания экзотических монстров и все ближе к рассказу о том, что же и как именно с этими монстрами делать.

Данное столкновение интересует нас с трех позиций.

Первая — его можно привинтить к уже имеющемуся столкновению с дриадой, т. е. мы имеем своеобразный конструктор, набор столкновений и мини-приключений, из которых собирается что-то подлиннее и поинтереснее.

К тому же нельзя резко обрывать одно приключение на выполнении задания и получения награды, а потом с бухты-барахты наваливать на персонажей следующее, непонятно каким боком связанное с предыдущим. То есть можно, если под приключениями понимается мордобой в духе «Диабло», но нежелательно.

Вторая позиция — это психология самих монстров-пикси. Обратите внимание, пикси просто органически не могут подойти к персонажам и сказать: «Ребята, помогите избавиться от монстров». Им обязательно надо закрутить интригу с розыгрышем!

Также обратите внимание, что у пикси Интеллект 15–16, как у мага-специалиста. Запомните, ни один достаточно умный монстр не будет ломиться напролом — он всегда постарается загнать жар чужими руками, по возможности вообще не подставляя свою шкуру. Исключение — монстр с больной психикой.

Третье — сама интрига, завязанная пикси. Одного из персонажей похитили! Остальным придется проявить взаимовыручку (а с учетом того, что пикси постараются похитить заклинателя, партия может оказаться неожиданно ослабленной — приключение рассчитано на 7-й уровень, а там у заклинателей уже довольно мощные заклинания).

Конечно, если персонажи недостаточно добрые — а сейчас многие повадились играть злыми персонажами — они могут плюнуть на похищенного и пойти за сокровищами дриады. Значит, они забыли, что сокровища похитила шайка хобгоблинов... Большая шайка. Каждый персонаж может оказаться на счету. Вообще, если персонажи совершают какую-то глупость, то не надо их спасать! Пусть погибают — именно в этом и состоит обучающий аспект ролевых игр.

Рассмотрим чисто технические моменты, с которыми столкнется ведущий. Во-первых, то, как пикси

похитят персонажа. Если ведущий ни с того ни с сего начнет бросать 15 икосаэдриков, выясняя, попали в часового или нет, то игроки что-то заподозрят. Особенно если попросить часового сделать спас-бросок от заклинания — все тогда точно поймут, что его похитила банда волшебников. Какой выход?

Я считаю, что поскольку пикси от природы невидимые, а заодно могут перемещаться очень тихо, то они просто подобрались достаточно близко, прицелились достаточно тщательно и поразили свои цели с первого выстрела. Без всяких бросков.

Теперь спас-броски часового. Тут тоже надо обходиться здравым смыслом. (Да, знаю, хочется бросать всякий раз, когда это обусловлено правилами. Так вот, если все делать в духе 70-х — начала 80-х, когда все броски делал ведущий, укрывшись ширмой, то это будет самый приемлемый вариант — без произвола ведущего и без раскрытия игрокам того, что им знать никак не надо.

Если делать все по-современному — все броски игрока делает сам игрок, и по-нашему — на игре никогда не бывает больше трех наборов многогранников, то лучше воспользоваться здравым смыслом или, как его еще называют, произволом ведущего.)

Если часовой — человек, пусть и маг 7-го уровня, — все равно его усыпят. Даже если часовых двое, и на каждого приходится не по 20, а по 10 стрел, — все равно достаточно провалить лишь один спас-бросок. Но если десять раз подряд его еще можно выполнить, то в том же раунде пикси дадут второй залп — и тут уж маг точно не устоит.

Хуже, если часовой будет полуэльфом, гномом, карликом или полуросликом — у первого врожденная устойчивость к магическому сну 30 %, у остальных — премия к спас-броскам.

Поэтому напоминаю, пикси — умнее большинства персонажей, они не будут зря переводить стрелы и дождутся человеческой смены (ах да, маленькое противоречие — человеку-магу надо спать восемь часов, иначе он не сможет учить новых заклинаний, а эльфа-мага не усыпить).

Значит, утащат либо жреца, либо подгадают такой вечер, когда маг будет помнить все заклинания — возможно, пикси придется перед этим целый день оберегать персонажей, чтобы их маг не тратил заклинания. И на месте пикси я бы так и сделал — не забывайте, они очень умны).

Вторая проблема, которая возникнет перед ведущим, — что делать с игроком, чьею персонажа похитили. Самый простой вариант — пусть побудет игро-

техником и выполняет броски за монстров. Конечно, подобные коллизии надо обговаривать с игроками заранее.

Главное, помните, нельзя раскрывать перед игроками интриги!

Награда опытом. На мой взгляд, основная цель данного столкновения для персонажей — спасти своего товарища. Я тут прикинул по DMG и оценил его спасение в 1,400 очков (7 уровень, высокий Интеллект и заклинания 3-го и более высоких кругов). Можете увеличить или уменьшить это число по своему усмотрению. Игрок похищенного персонажа, если будет хорошо помогать, играя за разных монстров, тоже может получить очков 200–500, чтобы ему не было так обидно.

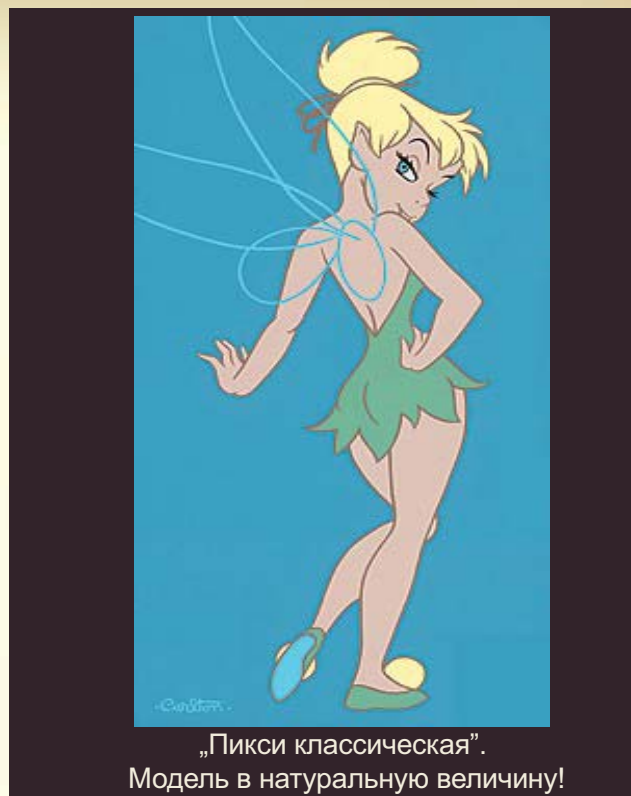
С монстрами вышла небольшая путаница. В Первой Редакции ворги были сильнее ужасных волков, во Второй — наоборот. Я решил быть сегодня добрым (ведь сражаться с волками придется без персонажа-волшебника) и дать опыт за волков по максимуму.

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Леса
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Община
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	R, S, T, X
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	5-20
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	6, Fl 12 (B)
HIT DICE:	1/2
THACO:	20 (16)
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Невидимость, заклинания
MAGIC RESISTANCE:	25 %
SIZE:	S (рост 2,5')
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	270

Внешний вид

Возможно, что пикси — самые разумные и вредные из всего волшебного народца (брауни, спрайтов, ниски, лепреконов и пикси). Эти от природы невидимые существа обитают в идиллических лесах и просто обожают досажать путникам своими приколами.

Пикси — существа махонькие, около 2,5 футов высотой. Черты лица в видимом состоянии напоминают



„Пикси классическая”.
Модель в натуральную величину!

эльфов (но уши пропорционально длиннее). Благодаря двум серебряным крыльям мотылька пикси могут летать.

Они носят одежды ярких цветов и часто надевают колпачок с парой туфель с острыми загнутыми носами. У пикси свой собственный язык, но также они могут говорить на языке спрайтов и всеобщем.

Сражение

У пикси есть крохотные мечи и луки. Их мечи эквивалентны кинжалам. Дальность луков вдвое меньше дальности коротких луков. Пикси используют три типа стрел, все с премией атаки +4 (THAC016). Первый тип — боевые стрелы, наносящие 1d4+1 повреждений.

Второй тип погружает в коматозный сон на 1d6 часов, если цель провалит спас-бросок от заклинаний.

Третий тип вообще не причиняет физического вреда, но если цель провалит спас-бросок от заклинаний, она полностью утратит память, восстановить которую может только жреческое заклинание «исцеления» или «ограниченное желание».

Пикси могут раз в день становиться видимыми, превращать себя, создавать зрительно-слуховые иллюзии, которые держатся без концентрации создавшего, пока не будут магически развеяны, и узнавать мировоззрение. Пикси могут, прикоснувшись, повергнуть в замешательство (как заклинание) любое существо, провалившее спас-бросок от заклинания. Замешательство постоянное, снимается заклинанием «снять проклятие».

Раз в день пикси могут накладывать «развеять магию» (как маг 8-го уровня), «танцующие огоньки» и «ESP». Также раз в день один пикси из десяти может накладывать «неудержимый танец Отто».

Так как обычно пикси невидимы, противники, если они не могут тем или иным способом обнаруживать невидимое, получают штраф -4 к броскам атаки.

Успешное «развеивание магии» против магии 8-го уровня вынуждает пикси стать видимыми на один раунд, после чего они автоматически снова становятся невидимыми. Невидимые пикси могут атаковать без всяких штрафов.

Ареал/Общество

Пикси живут в глубоких лесных пещерах, танцуют на лунных полянах под музыку сверчков и лягушек. Они предпочитают жить подальше от людей, но достаточно близко, чтобы шкодить. Особенно пикси любят сбивать путников с дороги. Для этого они используют свою власть над иллюзиями, откуда и пошло выражение для сбившихся с пути «пикси попутали». Они любят пугать юных дев, скребя в стены, задувая свечи и играя на воде.

Пикси любят задушивать людей, чтобы те расстались со своим сокровищем, обычно убеждая бедолагу, что в противном случае произойдет нечто ужасное. Хотя пикси не носят сокровища с собой, иногда они складывают в своих логовах огромные груды сокровищ, чтобы пускать пыль в глаза гостям.

Иногда пикси используют свои сокровища, разжигая аппетит жадных людей, а затем безжалостно над ними прикалываются, пока те не оставят поиски сокровищ пикси (например, размещают след от сокровища, ведущий в ловушку). Если жертва продемонстрирует отсутствие жадности и чувство юмора, оценив их шутки, тогда пикси отдадут на выбор один предмет из своих сокровищ.

Пикси живут вместе, клановыми или семейными общинами, которые, кажется, копируют человеческие обычаи. У каждой семьи есть фамильное имя, и для пикси очень важна преданность семье и общине.

Экология

Как и весь волшебный народец, пикси — создания магические. Едят они фрукты и нектар и устраивают шутовские пиры и гулянья по праздникам.

Самый знаменитый изготавливаемый из пикси продукт, это пыльца пикси, также известная как «пыль исчезновения».

У пикси естественная способность исчезать, но, растерев 50 крылышек пикси в тончайший порошок, более крупные существа могут симулировать эту способность (пока пыли хватит). На одну дозу порошка идет 50 крылышек пикси.

Пикси (20)

Автор: Майк Бролт (*Mike Breault*)

Местность: Лес

Суммарный уровень отряда: 42 (В среднем 7-й)

Суммарный ХР сокровищ:

Магических: 900 (0)

Денежных: 5,200 (0)

Суммарный ХР монстров:

Убить: 2,878 (2,450)

Победить: 2,878 (2,450)

Отступить: 719 (612)

Примечание переводчика: За спасение своего товарища группа получает 1,400 очков. Если персонажи решат обойтись без него (ведь они идут за сокровищами дриады!), то так могут поступать только злые, нейтральные должны хотя бы попытаться его спасти.

Напоминаю, игрок, чей персонаж ведет себя вразрез со своим мировоззрением, опыта не получает вообще!

Введение

* Это столкновение может произойти в любое время, когда персонажи разбивают лагерь в приятной лесистой местности.

* Персонажи могут повстречаться с пикси на следующую ночь после того, как придут в рощу дриады из предыдущего приключения.

* Пикси нуждаются в искателях приключений, чтобы избавить свой лес от неких гадких монстров, недавно поселившихся в этой местности. Персонажи только что вызвались добровольцами.

Логово

Пикси планируют заманить персонажей к себе домой и по пути испытать их. Они надеются, что персонажи достаточно сильны, чтобы одолеть мощную группировку хобгоблинов, сеющую хаос в окрестностях. Пикси хотят испытать персонажей на нескольких монстрах послабее, прежде чем попросить их взяться за хобгоблинов.

Пикси (20): AC 5; MV 6"/12"; HD (FRA)1/2; hp 4; #AT 1; Dmg 1d4 (крохотные мечи), 1d4+1 (боевые стрелы); THAC0 20; SA лучше всего атакуют стрелами (+4 к попаданию, две атаки в раунд), стрел три типа: боевые (1d4+1 повреждений), сонные (если жертва провалит спас-бросок от заклинаний, то впадает в кому на 1d6 часов) и вызывающие, если жертва провалит спас-бросок от заклинаний, полную потерю памяти (восстанавливается только заклинанием «экзорцизма»); SD естественная невидимость, могут по желанию превращаться, создавать раз в день иллюзии (слуховые и зрительные, держатся, пока их не развеют), «знают мировоззрение», прикосновение вызывает «замешательство», раз в день «развеивают

магию» (как на 8-м уровне), раз в день «танцующие огоньки», раз в день «ESP», раз в день «неудержимый танец Отто» (это заклинание могут накладывать все пикси в группе) AL N.

Пикси нападут сразу перед полночью, когда на часах будут стоять только люди (или, если возможно, то хотя бы ни одного эльфа). Трое пикси накладывают «развеять магию», чтобы отменить какие-либо защитные или предупреждающие заклинания, которые могут быть у персонажей («развеивание» накладывается как магом 8-го уровня).

Затем пикси стреляют из своих коротких луков со скорострельностью два выстрела в раунд сонными стрелами (+4 к попаданию, никаких повреждений, жертвы впадают в кому на 1d6 часов, у каждого пикси 15 стрел).

Пикси стреляют по бодрствующим (первый залп из 20 стрел равномерно распределяется среди часовых, второй залп из 20 стрел распределяется между теми, кто не поддавался чарам первого залпа, оба залпа даются в первый раунд).

Поскольку пикси остаются невидимыми даже когда атакуют и могут двигаться абсолютно тихо, когда пожелают, атака происходит с полным ошеломлением (если только защитное заклинание персонажей не умудрилось как-то уцелеть при трех заклинаниях «развеять магию» на 8-м уровне).

Пикси намереваются тихо утащить одного из вырубленных часовых (в идеале — заклинателя). Следы, оставленные волоченным телом, послужат остальным персонажам четкой тропой. Пикси сотрут свои следы, но один из них превратится в людоеда-мага.

Людоед-маг волочил за собой персонажа, и их следы пикси сохраняют для персонажей.

Персонажи, уже встречавшие людоедов-магов, опознают следы, для остальных это будут следы двуногого существа человеческих размеров с когтями на ногах.

Чтобы не осталось никаких следов их присутствия, пикси вытаскивают свои стрелы из усыпленных персона-

-жей. Если пикси не удастся вырубить часовых, не разбудив при этом остальных персонажей, они будут поливать стрелами всех, пока все персонажи не уснут.

Любой член отряда, особо устойчивый к такой атаке, будет нейтрализован «неудержимым танцем Отто» (все пикси могут раз в день накладывать это заклинание) и утыкан сонными стрелами, как дикобраз, пока не поддастся их чарам. Если же персонаж окажется совершенно невосприимчив к такой атаке, пикси обстреляют его стрелами, вызывающими потерю памяти. У каждого пикси пять таких стрел.

Трое пикси останутся возле уснувших персонажей, чтобы оберегать их от монстров. Также эти пикси будут присматривать за персонажами и помогать им, если какое-либо из испытаний в этом приключении окажется слишком сложным.

Испытания

Пока не рассвело, пикси протаскают тело вырубленного персонажа мимо нескольких логов. Обитающие в них существа заснули, либо сами, либо с помощью пикси, и не чинят пикси препятствий. Однако орда персонажей их разбудит.

Первое логово, в часе пути от лагеря персонажей, принадлежит двум людоедам, от которых пикси хотели бы избавиться.

Людоеды (2): AC 5; MV 9"; HD 4+1; hp 21, 26; #AT 1; Dmg 1d10; AL CE

Логово людоедов представляет собой пещеру, вход в которую укрыт от взоров сплетенным кустарником. Когда последний персонаж пройдет мимо пещеры, людоеды выпрыгнут из-за кустов. Персонажи ошеломляются при результате 1–3 на 1d6.

Людоеды будут биться, пока у одного из них не останется меньше 5 hp. После чего оба развернутся и дадут стрекача (если только на тот момент у них не будет численного превосходства).

Внутри пещеры среди устилающего пол мусора персонажи найдут 2,300 гр, четыре драгоценных камня (базовая стоимость 100 гр штука) и меч+1.

Затем пикси протаскают своего пленника по охотничьим территориям стаи ужасных волков. Если персонажи пойдут по следу, то часом позже столкновения с людоедами они обнаружат, что на них охотится стая.

Идя по следу людоеда-мага, персонажи услышат позади себя отдаленные завывания волков.

Волки подают голос примерно каждую минуту, каждый раз подходя все ближе. Они охотятся на персонажей и через 15 минут, когда волки окружают добычу, крадущиеся шаги будут слышны со всех сторон. В этой части леса такой густой подлесок, что без инфравидения или «обнаружения невидимого» волков не увидишь (да и с инфравидением требуется успешный бросок мудрости, чтобы догадаться, где именно волки).



Если персонажи не атакуют волков, то ужасные волки нападут, когда скрытно приблизятся к отряду (то, что волки приближаются, могут понять только персонажи с инфравидением или «обнаружением невидимого», если сделают проверку Мудрости). Волки прыгают, ошеломляя только при 1 на 1d6 (так как персонажи уже знают, что волки где-то рядом), но инициативу волки получают автоматически.

Ужасные волки (12): AC 6; MV 18"; HD 3+3; hp 21; #AT 1; Dmg 2d4; THAC0 16; AL N.

Волки нападают, пока не погибнет половина стаи. Тогда они внезапно отступят в густой кустарник. Отступят так быстро, что персонажи не смогут атаковать отступающих.

Если персонажи решат последовать за волками, кустарник замедлит их продвижение до ½ от обычного (волки двигаются на полной скорости).

Волки не убегут, а будут выжидать возможности напасть на одинокого персонажа (или нескольких персонажей, которые слишком отойдут от остальных). Если персонажи прекратят преследование, волки будут тихо следовать за ними на безопасном расстоянии, не прекращая выжидать момента, когда персонажи ослабят бдительность или разделятся. Они будут следовать за отрядом до самого логова пикси.

Три часа спустя после столкновения с ужасными волками персонажи выйдут по следам людоеда-мага к логову пикси. В действительности это приятная, радостная роща берез и вязов, но на нее наложена иллюзия, создающая видимость мрачной, грубой пещеры. Персонажи могут услышать (а подойдя к «пещере» на 25 футов — увидеть) копошащегося в пещере людоеда-мага, бурчащего себе под нос о необходимости разжечь костер и о том, что лучше: сварить или поджарить обед (пойманного персонажа) и т.д.

Все пикси прячутся в лесу вокруг персонажей. «Людоед-маг» в действительности часть иллюзорной пещеры (иллюзии пикси обладают как слуховыми, так и зрительными компонентами).

Пикси ждут, пока персонажи не атакуют людоеда-мага, или пока не обнаружится иллюзия. Затем они обстреляют персонажей сонными стрелами, пока все не заснует (с устойчивыми ко сну поступят так же, как отмечалось выше, в описании первой атаки пикси).

Проснувшись, персонажи обнаружат, что их по шее закопали в землю. У них забрали оружие, доспехи, предметы и одежду (на них надета сделанная пикси одежда не по размеру).

Персонажи не могут и пальцем пошевелить, а их заклинатели оказываются спящими (и будут спать, пока пикси не удостоверятся в намерениях персонажей).

Перед отрядом стоит пикси с широкой ухмылкой на лице. Он называет свое имя — Пранкс — и приветствует персонажей в доме пикси, который теперь видим персонажам как приятная роща деревьев. Туда-сюда ходит множество пикси, включая несколько крошечных детей пикси. Большинство пикси игнорируют персонажей, но внимание детей, кажется, приковано к этим огромным головам, внезапно выросшим из земли. Пранкс расскажет персонажам, что пикси их испытывали, чтобы увидеть, смогут ли те справиться с очень гадкой группировкой хобгоблинов, досаждающих лесным жителям и обитателям окрестных деревень. Пранкс жизнерадостно объявляет, что персонажи прошли все испытания и определенно годятся, чтобы уничтожить хобгоблинов.

Он предлагает персонажам возможность совершить добрый поступок во имя множества лесных существ и селян. Он скажет персонажам, что злые хобгоблины намереваются сделать это место своей базой, откуда будут распространять свою гнусность. Также персонажам предложат 2,500 gp и щит+2, чтобы они помогли избавить округу от этой напасти.

Если персонажи расстроены испытаниями и опасностями, которым их подвергли пикси, Пранкс объяснит, что он хотел удостовериться, что персонажи смогут позаботиться о себе, чтобы не посылать их на верную смерть против хобгоблинов. Также он укажет, что отряд всегда сопровождал конвой пикси, которые вмешались бы, если испытания оказались слишком трудными для персонажей.

Пранкс и все прочие видимые пикси — это часть иллюзии. Все настоящие пикси по-прежнему скрываются в кустах, а Пранкс ведет переговоры через свой образ. Если персонажи согласятся избавить лес от угрозы хобгоблинов, несколько пикси выйдут из леса и откопают одного персонажа, который затем откопает остальных. Пикси воспользуются своей способностью к ESP, чтобы определить, собираются ли персонажи напасть на них, когда получат свободу. Если пикси учуют атаку, они немедленно выпустят сонные стрелы и отнесут персонажей в места, отдаленные от своего дома. Они оставят персонажам все их снаряжение плюс 500 gp за беспокойство.

Если персонажи согласятся взяться за проблему хобгоблинов (а пикси с помощью ESP установят, правда ли это), Пранкс даст им деньги и меч и скажет идти на запад, пока они не достигнут дома Шпритца, волшебного дракончика, друга пикси (Пранкс скажет, что до дома Шпритца где-то день пути). Он скажет, что Шпритц отыщет персонажей, даже если те его не найдут.

Источник: TSR 9177 REF 3 «Книга Логов» (Первая Редакция, generic AD&D).



Славный парень Робин - Гуд

Недавно я посмотрел фильм «Робин Гуд — принц воров». Я от него без ума. Нет, Кевин Костнер был так себе, но сам фильм просто фантастический. Но когда я покидал кинотеатр, я испытывал зависть — зависть к тому, как хорошо был сделан фильм. Его тон, темп и действие — все внесло свою лепту, создав нечто большее, чем просто сумма частей. Также я завидовал тому, что не смогу продублировать те же самые аспекты фильма в ролевой игре. Даже если я поведу отряд по тому же сюжету (вот этого я не рекомендую), по сравнению с фильмом что-то неизменно было бы бледнее. Это — частая проблема, когда пытаешься перевести произведение в игру. Прежде чем двинуться дальше, я бы хотел обратиться к собственному опыту хозяйничанья в подземелье с персонажем Робинот Гудом.

Вернемся в прошлое, к журналу «Дракон» №55, где была статья Катерины Керр, описывающая Робина Гуда, Уилла Скарлета, Малютку Джона, брата Тука и Веселых Парней в терминах игры AD&D. Будучи большим фанатом легенды о Робине Гуде и киноверсии Эррола Флинна, я был поражен. Я немедленно подготовил приключение, в котором наша партия повстречала бы этих благородных разбойников.

Если спросить мое мнение, эта часть приключения провалилась самым жалким образом. Когда персонажи шли через Шервудский лес по дороге к родному городу НИПа, их подстерегли Робин, Уилл, Малютка Джон и ватага из 24 лучников. Я воображал, что персонажи, поняв, что им противостоят превосходящие силы, покорятся «грабежу». Я искренне планировал, что Робин вернет партийное добро, после того как проведет с ними какое-то время и поймет, что персонажи незлые. Робин мог бы даже впоследствии помочь группе против шерифа Ноттингемского.

Что ж, все полетело напрямик в мусорную корзину, когда партия из примерно восьми персонажей среднего уровня решила, что оказаться окруженными двумя дюжинами лучников с натянутыми тетивами — не такая уж большая проблема. Уверяю вас, подобное отношение вовсе не является чем-то нетипичным для игры, но тут-то мне пришлось быстро соображать.

В конце концов я умудрился убедить, выклянчить или запугать игроков (и их персонажей) не атако-



Всё что осталось от благородного разбойника после встречи с не менее благородными искателями приключений

вать очертя голову Робина и его рать, но передо мной по-прежнему была проблема. Персонажи не хотели отдавать свою наличность и драгоценности, особенно волшебные кольца, амулеты и тому подобное.

Чтобы сдвинуть игру с мертвой точки, мой Робин удовлетворился только наличностью персонажей. Персонажи неохотно согласились. Затем Робин сыграл одну из своих шуток. Он пригласил партию отобедать с ним, с тем чтобы они потом заплатили за обед. Персонажи не нашли это смешным ни в малейшей степени.

К этому моменту я горько разочаровался от того, что мой план не сработал, а игроки — от игры со мной. Поэтому я неохотно скомкал отыгрыш обеда, Робин вернул персонажам деньги, и пропал на все оставшееся приключение. Остаток вечера, кажется, прошел лучше.

Что было не так? Несколько вещей. Во всем была моя вина, и только часть проблемы заключалась в использовании персонажа из произведения. Первое, в чем я виноват, я не просчитал все возможные варианты действий персонажей, повстречавших разбойников. (Я не думал о них, как о «разбойниках», для меня это были «Робин Гуд и его Веселые Парни».) Конечно же, никакая партия персонажей доброго мировоззрения никогда не атаковала бы Робина Гуда, так? Вернемся к этому позже. Я не обладал ни шармом, ни внешностью Эррола Флинна, соответственно не обладал ими и мой НИП Робин.

Персонажи видели простого вора по имени Робин, который посягал на их собственность. Это указывает на первую большую проблему, с которой сталкиваешься, пытаясь ввести персонажей из произведений или фильмов в наши игры — дефицит ресурсов.

Несмотря на все свое усердие, что бы DM ни делал, но с помощью своих слов, одной-двух карт и нескольких раздаточных материалов ему не создать такой истории, какую создают великие произведения, не говоря уже о хороших фильмах. Если не считать тех, кто с этого живет, больше никто не обладает нужным временем и ресурсами.

Произведение может потратить несколько сотен страниц на полное раскрытие персонажа, а в кино профессиональные актеры изображают персонажа в двух-трех часовом фильме, обычно только по одному персонажу на актера. (DM'ы, когда последний раз вы изображали только одного НИПа за сессию?)

В большинстве случаев у DM'а есть только несколько минут, чтобы создать впечатление от НИПа, прежде чем двинуть приключение дальше. Это означает, что «заимствованные» НИПы не обладают той глубиной, что в исходных материалах, если только оригинальный персонаж-НИП не известен игрокам как следует. Но даже в этом случае теряются детали.

Также, если только тон вашей кампании не совпадает с духом исходного материала, теряется и большая часть шарма персонажа.

Насколько интересен был бы Робин без противостоящих ему злого шерифа, сэра Гая или принца Иоанна? Что приводит нас к следующему пункту.

Любой персонаж, которого DM решает ввести в свою кампанию из художественных произведений, должен хорошо вливаться в уже существующую кампанию. Это была очередная причина, почему провалилось мое столкновение с Робинем.

Я запихнул Ноттингем в горную долину, соседствующую с идиллическим дольным королевством, в котором разворачивалась моя кампания.

Я не подумал, как же будут сосуществовать в качестве ближайших соседей два маленьких королевства, одно под управлением законно-добрых парней (база кампании), а второе под управлением законно-злого (шерифа Ноттингемского).

Сейчас-то я понимаю, что мои игроки действовали под впечатлением, будто они все еще находились в «хорошей стране», и естественно восприняли бандитов как злых. Вся вина за то, что игроки не въехали, лежит на мне.

Заимствованный персонаж должен происходить не только из того же жанра, но и дух и тон источника должны быть такими же, как у вашей кампании.

Если вы ведете кампанию с потасовками, слабой магией и слабой фэнтезийностью, Гэндальф Белый подойдет не лучше, чем Конан-варвар в артурианской кампании с благородными рыцарями на белых скакунах. Просто будет ощущение, что что-то не то.

Очень важно учитывать уровень магии в источнике и в кампании.

В моем столкновении с Робинем среди персонажей было несколько магов, а для легенд о Робине сами концепции магов и магии совершенно чужды.

Случись битва между отрядом Робина и персонажами, она вышла бы долгой, зрелищной и кровопролитной, выкосив обе стороны, несмотря на численное превосходство шайки Робина.

Последний аспект столкновения, который я оценил неверно, заключался в выборе персонажей. Я даже и не подумал о возможности, что персонажи захотят сражаться, защищая свое добро (я балбес). В произведении и фильмах весь сюжет и линия событий были разработаны наперед. Достичь же подобного в РПГ почти невозможно, не поставив персонажей на рельсы.

Игроки почти всегда находят способ направить приключение в неожиданную сторону.

Если вы попытаетесь сыграть сюжет из Робина Гуда Кевина Костнера, что следует делать DM'у, если партия решила не возвращаться в Англию, а отправиться в странствия по арабскому миру под водительством Азима?

Вот поэтому я не рекомендую пытаться дословно адаптировать заимствованный сюжет в РПГ. Это не сработает.

Теперь, когда я перечислили все проблемы, связанные с игрой персонажами, заимствованными из прочих источников, вы можете подумать, что невозможно создать ролевой сеттинг в одной из заимствованных вселенных, так? Не так. Просто из головы, я могу назвать десять РПГ, выпускаемых по лицензии. Всех упоминать не буду, но я расскажу, как две игровые компании по-разному подошли к созданию игры по лицензии.

«Звездные Войны» WEG: Действие в игре происходит сразу после событий фильма «Звездные Войны». Это было наилучшим возможным решением.

Повстанцы только что одержали великую викторию, уничтожив первую Звезду Смерти, но впереди их ожидает еще немало темных дней. Эта игра не поощряет игру за персонажей фильма, хотя влия-



Да, Люк конечно герой, но мне нравится не столько процесс игры, сколько процесс генерации персонажа...

-ние фильма проявляется в шаблонах игровых персонажей. Игроки поощряются индивидуализировать своих персонажей, поэтому WEG не содействует заимствованию из фильмов, книг и т. д.

С другой стороны, игра FASA «Звездный Путь», кажется, планировалась (по крайней мере, частично), подразумевая отыгрыш экипажа USS «Энтерпрайз».

В коробку с игрой включены ТТХ первого экипажа «Энтерпрайза». Я верю, что первое приложение «Звездного Пути: Нового Поколения» было «Книга-источник Первого Года», где приводились характеристики для Пикарда и компании.

Я думаю, что игра подразумевала, что игроки возьмут этих персонажей, так как система умений в игре по-настоящему работает только с высокоумными персонажами, как оба экипажа ТВ-шоу.

Персонажи, созданные по игровой системе, и близко не столь опытные, следовательно, сталкиваются с проблемами, выполняя свои обязанности, так как некоторые показатели их умений слишком низки. Также игра не сориентирована во времени и пространстве относительно вселенной «Звездного Пути».

Единственная вводная предполагает, что персонажи только что назначены на тяжелый крейсер

класса «Конституция» (в «Новом Поколении» корабль класса «Галактика»).

Итак, если вы хотите заимствовать персонажа из произведения или фильма, я предупредил, что сделать это сложнее, чем кажется.

Лучший способ справиться с этим, если вы настойчивы, — найти игру, чей дух соответствует понравившимся персонажам и миру.

Или вы можете поискать лицензионную игру по этой вселенной. За последние несколько лет в ролевой индустрии было целое направление выпускать лицензионные игры по ключевым фильмам в жанре НФ или фэнтези.

Кто-нибудь помнить «Виллоу», «Последнего звездного истребителя» или «Чужих»? А вы знаете, что по каждому из этих фильмов вышла лицензионная игра? Как скоро мы увидим игру «Робин Гуд — принц воров»? (I.C.E. уже выпустили приложение «Робин Гуд» для своей фэнтезийной игры «ROLEMASTER»).

Что бы вы ни выбрали, желаю удачи — намного больше, чем было у меня с моим Робин Гудом.

Время собирать камни

Ошибки и опечатки предыдущих выпусков

В прошлом выпуске нашего журнала («Ночная Ведьма №3») при написании статьи **Вселенная Battletech**, мной, как автором была допущена (глупая) грубая ошибка, на которую точно указали **marked1** и **master_tanthius** из сообщества community.livejournal.com/ru_dungeon, за что им огромное спасибо

В действительности, Ком-Стар нанес поражение кланам в мире Токкайдо, а на Люсьене, силы кланов Кошек Новой Звезды и Дымчатых Ягуаров, были разбиты войсками Синдиката Дракона и наемниками: Гончими Келла и Волчьими Драгунами.

Ещё раз большое спасибо и оставайтесь с нами!

Александр "Мэлфис К." Фролов,
гл. редактор "Ночной Ведьмы"



Что я сделаю, если когда-либо стану вампиром?

1. Я не стану охотиться на друзей, соседей и родственников героя. Практика показывает, что подобные шалости очень злят героев и даже могут заставить их перейти наконец к активным действиям.

Напротив, все эти ребята будут жить ещё некоторое время даже после того, как самого героя не станет!

2. Я не буду выбирать в качестве своих будущих жертв подружек главных героев и прочих сомнительных граждан.

Нафига эти сложности, когда на свете есть тысячи ненормальных, готовых по собственной воле стать вампирами?

3. Когда герой явится ко мне со святой водой, крестом и осиновым колом, я встречу его с автоматом и гранатами.

Снайперская винтовка также здорово облегчает жизнь, даже если это жизнь после смерти!

4. Когда я захочу сделать своей рабыней очередную красотку, я не стану глупо подставляться, кусая её в шею и прочие места, где это легко можно обнаружить.

Вряд ли кого заинтересуют эти маленькие отметинки под грудью или на внутренней поверхности бедер, верно?

5. Моё логово будет оборудовано самой надежной системой сигнализации. Герою будет очень трудно убить меня, находясь под арестом за взлом и незаконное проникновение в частную собственность!

6. Мой персональный гроб будет выглядеть как простой деревянный ящик. А вот массивный саркофаг из дуба, с позолотой, стоящий на видном месте, будет доверху напичкан всевозможными выстреливающими шипами и лезвиями.

А если в добавок укомплектовать его самой примитивной растяжкой, срабатывающей при поднятии крышки...

7. Я обязательно буду носить часы и всегда буду знать сколько ещё осталось времени до рассвета.

8. Смокинг, черный плащ с алым подбоем, будет бережно храниться в шкафу для разных официальных случаев. Для повседневного ношения отлично подойдут футболка и старые джинсы.

9. Я буду стараться выбирать одежду светлых оттен-

ков. Она будет прекрасно оттенять неестественную бледность моей кожи.

10. Если по каким-то идейным соображениям я буду вынужден одеваться только в черное, я буду тусоваться только с местными готами. Попробуй-ка, герой, отыщи меня в толпе!

11. Я не стану состязаться с героем в силе интеллекта, и мучить его загадками. Я просто убью его максимально простым и эффективным способом.

12. Я не стану сбрасывать героя со счетов, даже если он "простой смертный". Все ведь знают, что дуракам везет!

13. В моей "опочивальне" не будет никаких окон, дверей и вентиляционных шахт, которые имели бы прямой выход наружу и через которые можно было бы впустить в помещение солнечный свет используя зеркала.

14. Если без окон всё-таки не обойтись, черт подери, пусть будут. Но заваренные намертво стальными ставнями!

15. Когда я наконец изловлю Истинную Любовь Героя, чтоб сделать её своей любовницей и вечной рабыней, я не стану хвастаться об этом герою, чтобы дополнительно разозлить его.

Нафига мне злой герой? Пускай себе девица посидит до поры до времени в мрачном подземелье, ведь герой, он хотя и герой, но смертный. А я могу и подождать!

16. Готические замки и мрачные особняки любого натолкнут на мысли о том, что их хозяин может быть вампиром. А вот небольшое бунгало за городом, не привлекает никакого внимания!

17. В моем доме не будет деревянной мебели, выломанные ножки которой, могут послужить забредшему герою неплохим заменителем осинового кола.

18. В моем доме будут зеркала, но расположены они будут в местах типа ванной комнаты. Там, где я вряд ли буду находится вместе с героем и его друзьями.

19. Я не стану превращаться в летучую мышь, бегать по стенам, летать или гипнотизировать людей, если есть хотя бы одна возможность, что за мной наблюдают.

20. Все мои любовницы будут заранее предупреждены о том, что совращать, нападать и даже просто беспокоить посетителей моего замка, без моего согласия НЕЛЬЗЯ!

21. Кровь в холодильнике будет храниться исключительно в пачках из под томатного сока, и кроме десяти пачек томатного сока, там будут находиться и другие продукты.

22. Пожалуй, я даже сменю свое имя или выберу что-то менее традиционное. "Привет, я - Боб", звучит куда нейтральнее, чем "я..... - Дра..... ку..... ла!"

23. Я не стану связываться с разными "вампирами театрами", "вампирами борделями", "вампирами барами" и даже "вымпирскими байкерами". Черт подери, это привлекает внимание!

24. Я стану жить в одной местности не более 10 лет, а когда перееду, я перееду достаточно далеко от прежних мест. Если я захочу вернуться, то сделаю это не раньше, чем через 80 лет. Думаю этого вполне хватит, чтоб все кто знал меня раньше уже скончались от старости.

25. Я заранее придумаю внятное и простое объяснение тому факту, почему я не могу появляться на солнце и наизусть заучу слово "порфирия".

26. Я натренирую свою силу воли на то, чтоб при случайных порезах моих гостей проявлять беспокойство, а не чувство голода

27. Я буду воспринимать всерьез любого человека с водяным пистолетом в руке.

28. Рюкзаки, спортивные сумки и вообще, любая тара в которой можно пронести осиновый кол, будет предельно вежливо изыматься моими слугами у посетителей, прямо при входе.

Любой отказавшийся сдать вещи, будет также вежливо приглашен в незаметную комнатку рядом, где ему прострелят колени, наденут наручники и прикут к стене,

29. Арбалетов, копий и другого старинного оружия на стенах моего замка не будет. Нет ничего зазорного в собирании винтовок и всевозможных пистолетиков.

30. Я всегда буду носить с собой пистолет 38-го калибра и научусь мгновенно выхватывать его из кобуры и метко стрелять.

Если Ван Хельсинг набросится на меня со святым символом, блокирующим мои вампирические способности, я всегда смогу пристрелить его!

31. Я буду убежденным атеистом, и когда герой попросит меня процитировать "отче наш", я с чистой совестью разведу руками и процитирую ему пару страниц из "справочника атеиста".

32. Перед обедом, я заранее уточню, что чеснок не является в этом местечке главной специей.

33. Всем моим слугам, рабам и миньонам будет дано строгое предписание - не выказывать свою чрезмерную преданность мне на людях.

34. Ко всем моим слугам, рабам и миньонам будет применяться "правило нулевой терпимости": одна ошибка и они мертвы. Я ведь всегда могу создать новых!

35. Все мои потенциальные любовницы будут проходить жесткий "кастинг" на эту роль.

Если у одной из них в родне есть кто-то по имени Ван Хельсинг, кандидатура снимается без обсуждений. Ирония не стоит риска.

36. Никто ведь не говорил, что герой, перед тем, как быть съеденным, не может стать калекой или получить обширные травмы из дробовика...

37. Я не буду лично приканчивать героя, для этого есть слуги, рабы и т.п. Тем более, Истинная Любовь героя наверняка куда аппетитнее.

38. Все мои будущие любовницы будут предварительно раздеты и детально обысканы на предмет распятий, четок и чеснока, прежде чем я к ним приближусь.

39. Все симпатичные, храбрые дети, проявляющие с малых лет интерес к сверхъестественному, должны быть вычислены заранее и помещены под наблюдение. Во избежание, понимаешь...

40. Я никогда не буду затворником, напротив, буду стараться иметь как можно больше друзей, чтоб вовремя узнать, а не распространяются ли обо мне какие-нибудь интересные слухи?

41. Так как это будет последняя вещь которую герой ожидает от меня, я посто найму банду головорезов и натравлю их на него. Посмотрим, как распятие спасет его от бандитских пуль!

42. Я каждый день буду напоминать себе - "бессмертный", не значит "неразрушимый"

43. Хотя меня пули брать и не будут, против героя и его друзей, огнестрельное оружие это то, что доктор прописал. Именно поэтому, мои слуги и любовницы

будут превосходно владеть им, а клыки и когти применять только в крайнем случае.

44. Все мои "продукты жизнедеятельности" в виде "выпитых" тел, я буду уничтожать так, чтоб отсутствие крови в телах и следы клыков, не казались такими уж странными.

45. Я не стану демонстрировать знания, несоответствующие моему внешнему возрасту.

46. Я не стану мстить герою за другого вампира, даже если тот был мне очень дорог. Зачем? Он ведь явно продемонстрировал, что способен уничтожить и меня!

47. Столовые приборы в моем доме будут либо из стали, либо из пластмасса. Никакого серебра! Мало того, что этим могут воспользоваться враги, так я и сам, запросто могу порезаться!

48. Самые важные документы и свидетельства против меня, я буду держать в герметичной комнате заполненной ядовитым газом. Не можешь не дышать - нефиг читать!

49. Когда за столетия существования я накоплю достаточно большое богатство, я вложу деньги в генетические исследования, нацеленные на выведение породы коров, в вымени которых содержится не молоко, а кровь (или вещество близкое к ней по составу).

Тогда я смогу спокойно ходить в McDonalds, вместо того, чтоб вынашивать планы о том, как бы полегантней умыкнуть девушку очередного героя.

50. Даже если какая-нибудь "победительница вампиров" очень красивая, я не буду спешить попасться ей на глаза. Есть девушки и по красивее, и, главное, по-безопаснее!

51. Если я узнаю, что неподалеку от места моего обитания появился некий "Убийца вампиров", я не откладывая не на минуту, начну собирать чемоданы. К черту гордость!

52. Надев меховой "волчий" костюмчик и наложив соответствующий грим, я буду иногда отправляться в город, дабы попить на луну. Это должно как минимум смутить любого героя!

53. Я никогда не буду пить кровь людей употреблявших кокаин или другие наркотики. Здоровье, оно важнее!

