

ОТ РЕДАКЦИИ

Данный номер мы решили начать несколько нестандартно. Потому что за прошедший месяц не произошло никаких важных событий в сфере Ролевых Игр и не было особо важным хтем для обсуждения. Опять писать в новостях крупным шрифтом про Рена, но только о том, что долгожданный актюбинский герой нас покинул, было бы немного смешно. Но вот некоторые намеки на новости. Рен нас действительно покинул ☺. 18 – 19 Мая планируется проведение фестиваля по мотивам германских состязаний и пеших турниров XIV века. При благополучном стечении обстоятельств 9 мая будет проходить очередной военно-стратегический экшн по Кавказской войне под руководством Пашки "Пороха".

В этом выпуске вы найдете: **Полигон** – *Storverkr* и *Бобер* планируют проведение нового фестиваля и еще одни воспоминания о «Падении Севера» от Vjar d'a. **Суета сует** – Новостюшки с Верт ушки, Братство Кольца и Пирсинга от Йорга. **Wargames** – статья Блэздога о Батлтеже. **Логово ДМ'а** – Откровения пьяного ДМа, или Чьих Рук Это Дело? от Йорга. И заключительная статья цикла **Драконоведение**.

Похоже, проведение хотя бы одного турнира в год становится еще одной серьезной традицией нашего клуба, таким же крупным ежегодным событием как Большая игра. Впервые крупный турнир, как самостоятельное событие был проведен Вукпунум и Деароном на фестивале «Осень 2000» 16-17 сентября на Бутаковке. Кроме самого турнира в программе были: большой костер, длинный стол, исполнение песен и главная фишка фестиваля – баран на вертеле. Эти же люди, на том же месте почти через год организовали турнир «Лето 2001», прошедший 16-17 июня. И вот теперь уже другие активисты *Storverkr* и *Бобер* планируют проведение нового фестиваля, не похожего на прежний. Программа их турнира включает в себя три номинации: две из них уже традиционные – бой на равном оружии со щитом и без него и одну новую – командный бой «Волчья яма». Кроме того, планируется проведение других состязаний, таких как метание копья, перетягивание каната, метание камня на дальность, борьба и кулачный бой.

ПОЛИГОН



В Году 1333 от Рождества Христова в старинном немецком замке Ehrenberg (Гора Чести) должен был состояться турнир. Рыцари съехались из многих местностей Священной Римской Империи. Турнир был намечен в канун Вальпургиевой Ночи (Walpurgis Nacht).

Правила турнира:

Система жеребьевки и поединков: олимпийская.
Судейство: 3 судьи (в том числе 1 главный судья).
Продолжительность: от 1 минуты поединок без щита и от 1.5 минут со щитом, может назначаться дополнительное время.
Предполагаемое количество участников: 6 - 10 человек в каждую номинацию.

Номинации для соревнований (Wettbewerb) и народных забав (Volksvergnugen):

Einzelkämpfe (поединок) - бой один на один, где боец может проявить свою доблесть. Состоит из двух номинаций:
Schildflossschlacht (поединок без щита) Бой на любом равном оружии (мечи, топоры и т.д.). Продолжительность примерно минут 1. Разрешены мечи, топоры, булавы, также допускается оружие в другую, руку, общая длина такого оружия не больше 30 см.
Schildkampf (поединок со щитом) Бой на равном оружии со щитом. Продолжительность от полутора до двух минут.
Wolfengrube (волчья яма) - Бой стенка на стенку. От 4 до 6 человек с каждой стороны с любым оружием, щитами и доспехами. Разрешены толчки щитом в корпус (только плоскостью, а не ребрами).

Правила поединков:

Поединок проходит на огороженном пространстве либо квадратной формы со стороной квадрата пять метров, либо круг с диаметром пять метров. Побеждает боец с большим количеством побед. В номинации Schildkampf (поединок со щитом) за выталкивание противника за место боя начисляются плюсовые очки. Разрешены пинки в щит, толчки щитом, захваты за руки до локтя.

Все оружие и доспехи должны иметь европейские аналоги. То, что не разрешено – запрещено.
Непоражаемая зона: Кисти, ступни, голова, шея и пах

Wolfengrube (волчья яма):

Продолжительность от 2 минут.
Побеждает команда с большим количеством побед.
Обязательно наличие шлема и прочего защитного снаряжения.

Перед ямой оценивается доспех бойца и бойцу присваивается определенное количество хитов. (см Оружие и доспехи)

Народные забавы:

Участие в них – дело добровольное. Количество участников в каждой забаве не ограничено.

Steinwurf (метание камня) – метание камня на дальность. Состязание сильных.

Spitzwurf (метание копья) – метание копья в деревянную мишень. Состязание на меткость.

Seilziehung (перетягивание каната) – перетягивание каната при равном количестве народа с каждой стороны. Участвуют от 5 и более человек с каждой стороны. Сторона считается проигравшей при пересечении хотя бы одного своего участника центральной линии.

Ringkampf (борьба) Состязание по борьбе. Выигрывает оторвавший своего противника от земли.

Faustenkampf (кулачный бой) – проще говоря, бокс. Правила по договоренности.

Организационная информация:

Дата и место проведения: 18-19 мая. Турнир будет проводиться на крепости в Аксайском ущелье.

Взнос участника и зрителя: **400 тенге**. Туда входят организационные затраты, довоз до места и вывоз с места проведения турнира.

Взнос должен быть внесен организаторам не позднее двух дней до даты заезда. В случае несвоевременной оплаты взнос будет составлять **500 тенге**.

Лица, не внесшие взнос, не допускаются в автобус и тем более на турнир.

Заезд и выезд с турнира: заезд состоится в субботу ближе к обеду. Выезд состоится в воскресенье во второй половине дня.

Обязанности участников и зрителей: подготовка территории к проведению турнира и последующая ее уборка.

Заявление на участие в номинации: **Einzelkämpfe (поединок):**

Необходимо внести миним ум половину взноса.

Заявление на участие в номинации: **Wolfengrube (волчья яма):**

Необходимо внести миним ум половину взноса.

Подать организаторам список своих бойцов.

Во время турнира состоится распродажа оружия и прочего снаряжения, фенечек и прочих поделок. Будет действовать трактир за реальные деньги.

Воспоминания Глорфиндейла или какой из Вьярда эльф?

(из серии статей о «Падении севера»)

Пролог.

Вот и прошла в Алма-Ате уже 6я по счету Большая Ролевая Игра на местности. А вот вам и уже традиционный гетинг об игре, по счету – 3й. Начиналось все, вроде, как обычно: сбор на уже почти родном месте – у фонтана напротив гостиницы, погрузка вещей, долгие прощания с провожающими. Наконец, все забивают своими телесами автобус(ы) и, размахивая платочками и растекая походные песни, отправляются навстречу неизвестности. Вокруг царит обстановка легкой бесшабашности, предвкушения приключений, отдыха от городских будней, радости и веселья. Все понимают, что хоть боевые действия и будут, но все вернется домой. А некоторые вернутся другими. Ведь время, проведенное в игре – это тоже часть твоей жизни, а твой персонаж – частичка тебя. Так что, РИ это, по-хорошему, сильная школа жизни.

Но вернемся к нашим баранам...то есть к нашим ролевикам. Довезли нас до зоны отдыха «Просвещенец», где вездесущее лесничество организовало очередной экологический пост. Но, кое-как расплатившись с представителями власти, народ двинул в гору, покорять теперь уже перевал «Просвещенец». Тому, кто пережил легендарный поход в неизвестность на «ПГС-2000», этот переход мог показаться лишь очередным воскресным подъемом на Бутаковку. Так что, к обеду многие уже были на месте. Часам к трем подъехал грузовой состав с вещами. Начавшаяся разгрузка напоминала кинохронику, где голос диктора вещал из-за кадра: «Очередной груз гуманитарной помощи прибыл к беженцам, которые расположились в ущелье речки «Казачка». Теперь эти несчастные, вынужденные жить под открытым небом целую неделю, смогут обустроить более-менее приличные для жилья лагеря и организовать нормальное питание». Впереди было еще полтора дня, за которые следовало отстроить поселения и наладить быт. Это были дни относительно спокойствия, радости полноценного общения с друзьями, время веселья и романтики. Время, когда тебе везде рады, а запасы кажутся неисчислимыми и тебе всегда приласкают к столу, когда нет ни темных, ни светлых, есть просто товарищи, единомышленники, выехавшие с тобой на Игру.

Но проходит пора беззаботных пиршеств, приходит время переосмысления всех жизненно важных ценностей, время, когда старый друг исчезает, а на его месте появляется эсэли и не кровный враг, то серьезный противник. Приходит время Игры.

1.

Забрезжило утро первого игрового дня. Все, вроде бы, как обычно. Но что-то не так, а что – непонятно. Птички поют, журчит неподалеку речка. Да, измучал что-то в последнее время Бруинен. Может, с нашими что-то не так? Да нет, вон просыпается соня Ангфин (Мишка Кореец), Элриан Туринкилин (Лера) уже готовит что-то легкое для утренней трапезы, напевая свою любимую «А Элберет». Владыка Элронд (Арсен), прогуливаясь по саду, находился в раздумьях о судьбах мира. В Имладрисе все было спокойно. Братья эльдары, а какой сейчас год? Уже 1355? Да, Глорфиндейл, долго же ты находился в забытии, давно не выходил за пределы Дольна. Да и зачем? Люди сейчас ведут свои игры, редко прислушиваясь советам старших братьев. У них свои пути. Но неужели их собственные пути-дороги завели этих двух аданов из северных кланов прямо к переправе через Бруинен? Они просят позволения пройти в Дольн и спросить совета у Элронда. Да, что-то действительно неладно в этом мире.

...Ух, вот это приключилось. Я поймал себя на том, что пытаюсь при помощи слабых своих познаний в эльфийском толковать Мишке, чтобы тот нашел и пригласил Арса для какого-то игрового базара с двумя отморозками с Севера. Мишка смотрел на меня большими, совсем не по-корейски широко раскрытыми глазами. А вообще, денек прошел спокойно, никаких глобальных действий не намечалось. С посольством приходил Аргелеб (Мируэн), искал поддержки в своем стремлении объединить Арнор. Кого-то как обычно казнили в Рудауре. Бобер как обычно пытался напасть – хотел спереть палантур из Амон Сула. Назул вывел своих подопечных в свет – повел их в бордель. Было интересно наблюдать как он, построив всех в одну шеренгу, выдавал им по монетке, приговаривая: «Выпить, и к бабам!».

Было еще любопытный эпизод. У нас в лесах Дольна жила Дазвен (Вика Кукуруза) – неупокоенный дух эльфийской девы, не пожалевшей отправиться в чертоги Мандоса после смерти, да так и оставшийся бродить возле любимых мест. И только самые мудрые и сильные духом эльдары могли без вреда общаться с ней. Дух же аданов слишком слабо связан с их телом и при попытке контакта с Дазвен он сгорал. И так получилось, что жрица из Рудаура (Котенок), столкнулась с Дазвен, и дух ее отлетел, а тело истаяло. А я, тем временем, сижу в трактире, попиваю чаек, наслаждаясь тишиной и спокойствием. И тут появляется рудаурский воевода (Миха Крест),

женишок этой девицы. Увидев меня, он сначала покраснел, позеленел, потом вообще пятнами пошел. Меч у него сразу оторвали. Но он мне такого там наговорил. Таких эпитетов я еще не слышал, одна «остроухая косяглазая безволосая обезьяна» чего только стоит. Хорошо, что эльфы к людскому трепу никогда серьезно не относились и обладают здоровым спокойствием. Вот Вьярд бы, например, не выдержал. (Ну обезьяна, ну косяглазая, зато жив остался ©)

...Ближе к вечеру в Имладрис прибыли лоризнцы Майтор Улунталион (Муха), Форве (Макс Лосев) и посланник Трандула – сумеречный эльф Ломэндил (Сергей Варвар). В честь гостей был устроен большой пир и красочный обряд, на котором был выкован меч для Майтора. Звуки флейты, гитары, бубнов и колокольчиков слились воедино, высвобождая магию музыки. Любые мысли о проблемах насыщенных отступают прочь, когда в величественных чертогах дома Элронда звучит эльфийская песня! А позже был Совет. Нельзя все время петь и веселиться, закрыв глаза на все, что творится вокруг. Мы долго не мешивались в дела людей, позволяя им выбирать свой путь. Но то, что происходит сейчас нельзя оставлять без внимания. Люди морально и физически ослаблены борьбой за власть в Арноре и уже не могут противостоять бесчинствующим на их землях оркам и объединенным племенам северян. Но самое главное, что за всем этим стоит Король. Призрак – самый могущественный из назгулов. И эльфы решают вмешаться, чтобы помочь людям вновь обрести утраченную надежду и высокие моральные идеалы. И уже ночью, в полном составе, воины эльдар двинулись в Форност, столицу Архедайны, чтобы предупредить короля об опасности и о том, что эльфы будут стремиться оказать любую помощь и поддержат притязания Аргелеба на земли Арнора...

2.

Мы шли не скрываясь, в своих праздничных ярких рубашках. И тут мы увидели красные огоньки – горящие глаза назгула. Он шел вниз вдоль речки по направлению к борделю и был один. Мы решили перекрестить ему путь. По-моему, когда мы выскочили ему навстречу, он несколько удивился. Но движения не замедлил, пытаясь обойти нас стороной. Все же держался он очень уверенно, и вскоре стало ясно почему. Из-за стогов сена начали стигаться к своему господину анмарцы во главе с троллем, из тени у переправы выдвинулся отряд орков. Это надо было видеть: как из-под земли появляются безмолвные тени, их становится все больше, и ты

понимаешь, что это засада. Мы перебрались переправу, но прогнать незваных гостей не могли. Довольно странно себя ощущаешь, когда пытаешься преградить путь более чем втрое превосходящему противнику, зная при этом, что нас просто растопчут при дружном напоре. Нам ничего не оставалось, как отступить.

Я был зол из-за невиданной наглости противника и от собственного бессилия. А тут еще из-за стен Форноста стражник говорит мне о том, что де город спит, а без приказа открывать не велено. А на возгласы типа «Сова, открывай, Медведь пришел!», мне однозначно ответили: «А не пошел бы ты, дорогой золотоволосый друг, куда подальше».

...Я аж дар речи потерял. Уходя, я слышал, как из-за стены раздаются крики: «Дубина, тулица, разжалую! Эльфы, прощу прощения, произошла ошибка». Но моя гордость слишком дорога мне, чтобы далее оставаться в этом месте. И выкрикнув через плечо пафосное: «Извиняться вы будете перед своими сородичами, югда разрушат ваш город!», я исчез в лесу. Глупцы, неужели вы думаете, что можно все напасти спокойно пересидеть за своими стенами? Я видел слишком много гордых и неприступных цитаделей разрушенными и поросшими вереском и плющом... Ох, опять плющит.

Я уже спал, спал мой верный друг Ангфин, спокойно спал почти весь Имладрис. И тут меня будит Майтор. Оказывается назгул с приспешниками прочно обосновались в трактире, погиб Ломэндил. Нельзя так оставлять то, что темные себе позволяют. Вы хотите войны? Вы ее получите! Вы узнаете, как поют эльфийские стрелы, и как сверкает серебро эльфийских мечей. ...Ух, о чем это я? А, да, где мои ботинки? Ичиги не пойдут – звон бубенцов оставим для психологической атаки.

И вот мы с Майтором уже крадемся вдоль русла реки – той, что позади трактира. Идти недалеко, но приходится быть осторожным – хрустят под ногами ветки, осыпаются камни, а враг рядом, слышит только шум реки.

- Maethor, daro (стой), tir-amo (подожди меня). Куда тебя все время несет? - Мы уже близко. Выскочим, порубаем кого сможем и домой Или у тебя есть другой план?

Да. Про план я как-то не подумал, спонтанно как-то все получилось.

- Нет, nor ve krista, то есть «выскочим и порубаем» буду делать я, ты уж не обижайся. А ты будешь с другой стороны поднимать шум, орать, размахивать своим mergil' ем (мечом), в общем, создавать сумятицу и неразбериху. Если кто-то окажется рядом – руби, но в основную драку не суйся. Если ты погибнешь, я вряд ли смогу выпить с тобой в этом трактире

доброго здравура, что ты привез с собой из Лориена. Устроим трепку этим людн (лысым). Только береги себя, melion (друг).

- А, Elbereth! Итак, расположение следующее: Майтор за трактором, в тени возле обрыва, я подползаю со стороны Амон Сула, враги где-то везде. Эх, где же вы прекрасное эльфийское чутье, удивительные способности бесшумно передвигаться и видеть в темноте? Тут на тропинке, довольно неожиданно, появляется чья-то тень, которая движется в мою сторону. Я пытаюсь отползти в сторону или назад, но поздно – я замечен. Резко вскакиваю и вовремя – прямо передо мной на землю обрушивается булав. И только теперь я понимаю, что столкнулся с назгулом. Выхватив меч, я уже плохо понимал, что происходит. Завязался короткий бой, я даже попал пару раз, но мы при этом оказались в тени деревьев – не видно ни зги. На заварушку стали сбегаться орки, было видно, как всючил Майтор и начал что-то вопить, но к нему почему-то никто не кинулся, началась полная неразбериха. Я отскочил в сторону, наблюдая, как орки гоняются вокруг палатки за Ясиком и друг за другом. Да, сорвалось нападение. Я уже убегаю собрался, когда заметил одиноко стоящую тень. Не долго думая, от всей необъятной эльфийской души, угодил ее парой смачных ударов. Я уже был недалеко от лагеря, когда услышал за спиной грузный топот. Ага, троллина пожаловал (Макс Рубец), неугомонный ты наш. Большая удача – один на один тролль мене и противник, в прошлые времена и с балрогом приходилось тягаться. Тролль, скажи «ворота». На тебе, куда попал, с разворота. Вот незадача, в глаз попал. А это значит, что он жив остался. Интересно, кому не повезло больше, мне или ему?

3.

Встав с утра пораньше, мы планировали заставить врасплох темных, что остались в трактире, но выяснилось, что они покинули его еще ночью и сейчас, наверное, отсыпались после ночных приключений. А наша ночная вылазка все же оказалась неудачной. Мало того, что из вражеского отряда никто серьезно не пострадал, так еще тот, кого я порубил, был местный банщик Харт (Ромка Мережко), свято преданный силам Света. Слава Элватару, что удары мои были неточными, и я лишь тяжело ранил его. Как ни странно, темные оказали ему помощь, и он выжил. Ближе к полудню был создан Военный совет. Ни эльфы, ни рудаурцы, ни архедайны не собирались мириться со сложившейся ситуацией. Было решено дать битву врагу. Но не было согласия между двумя людскими

державами даже в час смертельной опасности, правители так и не смогли договориться о точных боевых действиях. Я с воинами-эльдар ждал результатов разведки, куда был отправлен Ламарнил, брат погибшего Ломэндилла (все тот же Серега Госер). И тут примчался гонец – оказывается битва уже началась. Мы опрометью бросились на поле боя. А действия, оказывается, происходят не у ближайшего холма, как планировалось, а у подножия дальнего, почти у Карн Дума. Я далеко оторвался от остальных эльдар, но видел, что все равно не успеваю. А люди держатся молодцом, дружно теснят противника в ущелье и даже между собой не передрались. Я уже было успокоился, когда воины Архедайна решили ринуться с гребня холма во фланговую атаку. Аргелеб неслся первым. Он не бежал, он летел, а за его спиной как крыло лебеда развивался белый плащ. Это было смело и красиво, это было грозно и потрясающе, но это было глупо. Князь врубился в строй орков, подался назад, споткнулся и упал. Враги отступили через обрыв в Карн Дум. А я только прибежал. Князь Аргелеб был мертв, я уже ничем не мог помочь. Битва была проиграна.

После обеда зарядил дождик, оплакивая погибшего князя, и перестал лишь вечером, как будто почуствовал перемену. А перемены действительно были – Тинвизль, жена Аргелеба, оказалась беременна. Решено было принять ее у эльфов и воспитывать малыша в Имладрисе. Мы обставили и отыграли обряд рождения. Такое на моей памяти было впервые. ...Арафор (Тот же Мируэн, только без бороды), оказался смышленным мальчишкой, и рос не по дням, а по часам. Он с удовольствием слушал Элронда и Элериан, учивших его языку и истории. Я рассказывал ему о его предках и учил владению оружием. Арафор рос достойным сыном своего отца...

4.

Вечер выдался спокойный и тихий, хотя на улице и было сыро. Но в этом были и свои достоинства – вряд ли сегодня можно ожидать ночных неприятностей, никому не охота в такую погоду вылезать из собственного лагеря. И вот Майтор, Форве, Анфин, Ламарнил и я отправились в трактир. Время было уже позднее, и мы с Ламарнилом решили переночевать в трактире. Меня разбудил громкий свист. Вот тогда мне впервые за игру стало страшно, потому что вокруг палаток покачиваясь прохаживался Ясик, приговаривая: «Надо проверить. Знаю я этих эльфов, наверняка кто-нибудь из них здесь где-то прячется». Но потом на смену страху пришла ярость, что меня аж затрясло. Какого рожна им не спать в такую погоду? МЕНЯ БУДИТЬ? Всех порубаю... вот только нечем. Я с трудом совладал с желанием выбежать из палатки и кинуться на врагов с кулаками. Но Харт принес мне мой меч, который я по неосторожности оставил висеть на суку. Это несколько охладило мой пыл. Мы с Ламарнилом тихонько выбрались и заняли позицию в тени большой сосны. Что-то предпринимать было немного боязно. Были неясны ни количество врагов, ни их состав. Чуть позже появились остальные эльдары. Вот теперь можно было смело выходить и рубить всех в морскую... нет, в эльфийскую капусту. И мы тихонько, в цепочку по одному подошли к краю светового круга, рассредоточились за спинами сидящих и ударили одновременно. Какая там началась мясорубка!

Правду говорят – у страха глаза велики. Всего народу там было человек семь. Из них одна была Дазвен (как она-то туда затесалась), один был Шурик (региональный мастер), были Бобрик и Черный в состоянии нестования, был брат Черномора и еще какая-то девушка. Так что реальную угрозу мог представлять только назгул. В суматохе боины досталось всем, даже Дазвен и Шурику. А Черномор же даже не проснулся. Вот и повеселились...

5.

Утро оказалось сырым и промозглым. Над самой землей стелился густой туман, навевая самые мрачные мысли. В такую пору хотелось сидеть возле костерка и попивая горячий глентвейн или просто чай, спокойно беседовать с друзьями, рассуждая о смысле бытия. Но мои надежды на тихий отдых после бурных ночных приключений так и не оправдались. День оказался богатым на события. Еще с самого утра пришла весть из Форноста о готовящейся церемонии возведения на престол нового князя Архедайна. Ближе к назначенному сроку мы небольшим отрядом двинулись в Форност. Я прохаживался вдоль дальних рубежей крепости, когда прямо под стеной заметил орка с арбалетом (Музгад). Ух ты, а вон в кустах еще двое сидят (Макс Рубец и Пашка Порох). Я даже растерялся немного и все, что сделал – лишь поднял тревогу. Лазутчики бросились в разные стороны. И тут опять волнами стала накатывать ярость. Ну нет, вы так просто от меня не уйдете. Я быстро организовал погоню, кого-то послал в Дольн и в трактир, чтобы перекрыли пути к отступлению. Мы с Ангином загнали беглецов в теснину между горой и рекой. Там мы настигли Макса, который днем отыгрывал обыкновенного человека. Но он прочно ассоциировался у меня с троллем. Поэтому я, прыгнув на него с уступа, принялся один за одним наносить удары... хотя хватило бы и одного. А второй беглец принял неожиданное решение – попытаться найти убежище в Рудауре. Как раз в тот момент, когда я пересекал реку, его запустили внутрь и захлопнули ворота прямо перед моим носом. Вот тут я разозлился окончательно: я урчал, я бесновался перед воротами, я требовал выдать ангарца. И рудаурцы прислушавшись к голосу разума (или к моему ору), решили выдать пленника, которого я оставил на попечение Элронда в Дольне (который его отпустил, как позже выяснилось). Тем временем, третьего персонажа этой вылазки – орка Музгада – Ламарнил и Форве выгнали на равнину, где с ним расправился рудаурский патруль. Дело было завершено. Теперь можно было с чувством выполненного долга идти на коронацию.

Когда мы прибыли, оказалось, что уже все готово для церемонии и все ждали только нас. Я принес кольцо Барахира, семейную реликвию правящей семьи Архедайна. После смерти Аргелеба оно хранилось в Имладрисе, и вот теперь пришла пора ему вновь обрести своего хозяина. По праву наследования я должен был передать кольцо Арвелегу (Серега Призрак), но тот решил передать власть своему брату. Коронация прошла красиво, чего только стоила огромная кружка с шампанским, которую пустили по кругу за здоровье нового князя. [Знаешь, Мируэн, только ради этого стоило «умереть», а ведь еще были твои «похороны» и ритуал «рождения»]. А после обеда начались крупномасштабные действия. На

равнине появились войска Ангмара. Архедайн вывел навстречу свои войска эльфы были с ними. С другой стороны появились вооруженные люди под предводительством воеводы Рудаура (Миха Крест). Но все вышло как в фильме «Храброе сердце», когда противопоставленные друг другу шотландцы и ирландцы вдруг объединились против англичан. Теперь никто не решался на серьезные действия: люди кучками пытались нападать на одиночные цели, назгул свистел и разгонял такие кучки, за ним гонялись эльфы – куча мала. Но вот ангарцы отступили на центральный холм и заняли оборонительную позицию.

В то время, когда мы на поле играли в войнушку, огр захватил Амон Сул. Мы готовились взять башню штурмом. Но тут вражеская армия двинулась на Рудаур в обход Дольна. Цепочка врагов как раз по одному пересекала овраг, когда я и Анфин врзались в их строй, Майтор и Форве прибежали чуть позже. Нас было мало и мы не смогли причинить серьезный ущерб, но разбили врагов на два отряда и становили их продвижение. Под натиском с двух сторон нам пришлось отступить, но отступил и противник – в Амон Сул.

6.

День подходил к концу. Все промокли и вымотались. Сюрпризов с темной стороны больше не предвиделось. Но и выспаться в эту ночь было не суждено. Действия развиваются по уже давно знакомому сценарию: сплю, вижу сны, прибегает Майтор, будит. И ничего, это уже входит в привычку – вылезать из теплой палатки, натягивать холодную кольчугу, одевать сырую одежду и насевозь мокрую обувь. За одно только это действие можно дать звание героя.

Оказалось, что возле самых стен Форноста на возвращавшихся домой послы, в составе которых был Арафор и Тинвизль, неожиданно напал тролль. Королева погибла. Ну что ж ему не спится, неутомному? Вот, думаю, попадется он мне сейчас – я ему второй глаз подобью, чтоб ночью светился. Но тролль успел улизнуть. Возвращаться и ложиться спать уже не хотелось. Нужно было что-то предпринять. Сказано – сделано, и мы в качестве диверсионного отряда, где были Майтор, я, банщик Харт, Арафор и его воин (Димас) отправились в логово врага. Нам было просто необходимо нанести хоть какой-нибудь серьезный удар по противнику, и мы были настроены серьезно. Но нам пришлось просидеть под стенами около часа, пока стоящий за воротами стражник отлучится. Я вскопил и просто перерезал крепящие канаты ворот – те рухнули. Такой прыти и быстроты действий от меня не ожидали даже друзья, некоторые даже успели задремать, поэтому они немного замешкались. А я уже был внутри лагеря, но ориентироваться в незнакомой обстановке было довольно тяжело. Я забежал за какую-то палатку, но спавшие там уже были на ногах и с оружием. Я выскочил обратно, с разбегу налетев на Майтора, перекувырнулся и упал. В суматохе нас вытеснили за стены. Но опомнившись, я, Майтор и Харт вступили в схватку со стражами города, причем бой проходил через ворота и вслепую. Какое-то время он шел довольно безрезультатно, пока кто-то с той стороны не додумался принести копьё. После второго удара мне удалось поймать его за древко и вырвать. После этого бой продолжался недолго. Но что делать дальше мы не знали. Наши действия в

качестве диверсионного отряда были жестко ограничены правилами. И тогда родилась идея унести ворота. Без них Карн Дум можно будет взять в любой момент, когда захотим. Мы затащили ворота в кусты, когда я вдруг свалился в какой-то овраг, там же оказался Мируэн, хотевший мне помочь, потом на нас чуть не свалились эти ворота. Там мы их и оставили. Когда мы все вернулись в Дольн, я сразу завалился спать. Сквозь сон были слышны звуки битвы в соседнем Рудауре, как Сема повествует о горящем Форносте. Но заставить себя подняться еще раз я не смог. А утром нас разбудили крики с той стороны поля: «Эльфы пи...зы», что говорить (а вернее материлось) о том, что нам удалось досадить врагам. Правда, это нам уже не помогло. На этой ноте Игру было решено завершить.

Эпилог.

В целом, Игра своими событиями была близка к сюжету Профессора, а это немаловажный фактор в игре по книге. Общее впечатление несколько омрачило отсутствие третьего княжества – Кардолана, ранний отъезд почти всей команды орков и ситуация со взятием Форноста (явный неигровой пропер, даже вспоминать противно). Многие остались довольны результатами: темная сторона «всех победила», чего они и добивались; Северные княжества пали, что было заложено даже в названии Игры; королевский род потомков нуменорцев был сохранен, эльфы остались при своем. Но, несмотря даже на вроде бы приглянувшуюся позицию, сторона, представлявшая светлые силы, радовалась результатам больше темных, которые казались чем-то недовольными. Почему-то активно обсуждался вопрос «Кто победил?» Но это уже другая история... И помните: в каждом есть частичка света подаренной нам владычицей Элберет.

Vjard

P.S. Закончив эту работу, мне показалось, что она получилась слишком длинной. Пытаясь передать все нюансы игры, я слишком увлекся повествованием, затянув концовку. Более того, здесь приведен вариант, сокращенный примерно в два раза. Полностью эта статья будет выложена на сайте. Сейчас мне кажется, что человеку, который не был на Игре читать это будет не очень интересно.

P.P.S. Мне очень понравился тот персонаж, которого я представлял на Игре. Хотя в народе бывало мнение, что Вьярд из любого эльфа сделает мента, и что если он на Игре ничего не у кого не спрет – то игра окажется провальной ☺.



Новостюшки с Вертушки. Братство Кольца и Пирсинга.

...Вот и произошло то, чего я ждал и чего я в тайне боялся. Прошедшее по кинотеатрам мира подобно Мордовскому войску «Братство Кольца» всколыхнуло волну бурного интереса у братии музыкальной. Самое обидное для меня это то, что в сложившейся ситуации очень тяжело отличить искреннее восхищение творением Толкиена, подогретое экранизированным эпическим размахом, от соображений коммерческого характера. Толкиен — это модно, на Толкиене можно заработать большие и легкие деньги, а если и не деньги, то популярность.

И музыканты не заставили себя ждать. Первый вышел «полностью Толкиеновский» альбом горячо любимой и уважаемой мной группы «Blind Guardian». Я не думаю, что здесь есть подвох, так как Ханси Кюш и его банда давно, с самого основания ищут источник вдохновения в творчестве Профессора, и с альбома на альбом его влияние становится все заметнее и заметнее. Честно говоря, «Хоббит», «Лорд оф зе Рингз» или «Бардс Сонг» достойны были бы быть саундтреком к фильму...

К сожалению, Питер Джексон вряд ли знает о существовании «Guardian» — известные и популярные в Европе, у нас и Латинской Америке, они практически не известны в Штатах, Австралии, Новой Зеландии и прочих странах с «полкорновой» культурой. На сегодняшний момент очень много европейских молодых групп находятся под влиянием творчества Профессора (независимо от выхода фильма и общей популярности Толкиена сейчас). На себе я это ощутил, когда один мой интернет-знакомый прислал ссылку о готовящемся неофициальном трибьюте «Blind Guardian» и намекал, дескать, твоей группе (в свободное от написания статей и тусования в «Штабе» время я играю в металлической группе под названием «Holy Dragons») было бы неплохо принять в этом участие. Ха! Несмотря на то, что акцию проводил турецкий (!) фанклуб, и узнал я о ней всего лишь спустя две недели после ее начала, все дорожки уже были расписаны, а всего поступило более 45 (!) заявок от групп с названиями «Galadriel», «Hobbiton» и даже была группа с названием «Elberet Giltoniel». Большинство из этих групп работает в стиле «epic-power metal», впитавшем в себя элементы фолка, классической музыки в соединении с «Manowar»-овским батальным духом, и уходящими корнями в ранний «Helloween», пропитанный духом великого Вагнера (который, кстати, первым вытащил в свет из «Эдды» и скальдовских преданий историю с колечком, правда, другим, гномским) и называемый также «Sword & Magic» — «Меч и Волшебство». Очень сильно и влияние на них таких проектов как «Blackmore's Night», чистого фолка и т.д.

Кстати, «Blackmore's Night» недавно посетил и Москву. Слегка поседевший Ритчи с акустической гитарой и ногтями классического гитариста, в виде эдакого менестреля, признавался в интервью, что предпочитает электричеству свечи, машине — лошадь, а электрогитаре — лютию. А осенью москвичи и питерцы смогут лицезреть «Guardian» в полном составе... Когда до нас хоть кто-то дойдет? Спасибо, конечно, «British Council» за прошедшие несколько лет назад концерты

«Wolfstone» и «Iron Horse», но если честно, мне не очень нравится, когда кельтский фолк мешают с мейнстримом и тем более попсой, если кто иного мнения, заранее приношу извинения за мою легкую бестактность. Вздохи вздохами, а делу этим не поможешь. Что там еще новенького на горизонте?

Итальянская «Rhapsody», пропахшая пиццей и спагетти, закончили наконец свое состоящие из четырех альбомов симфоническое повествование («Legendary Tales» — «Symphony Of Enchanted Lands» — «Dawn Of Victory» — «Rain Of A Thousand Flames»), составленное, хе-хе, по их многолетним и многотрудным AD&D-шным приключениям. Кстати, слышали речитативный голос на заднем плане? Это их DM, по совместительству скрипач! И сейчас уже приступили к записи целых двух (!) альбомов по Толкиену. А их неугомонный гитарист Luca Turilli опять пустился в эксперимент, на этот раз по смешиванию

стиля «Rhapsody» с Black Metal и обещает вскорости разразится двумя полновесными фэнтезийными альбомами. К сожалению, время Великих Хард-Рокеров групп уже бесповоротно ушло... Интересно, о чем бы пели «блюзовики кельтской крови» «Led Zeppelin», соберись они сейчас? Или «King Crimson» со своими ранимыми работами с псевдосредневековой поэзией про эльфов и гномов? «Маленькому Эльфу» Рони Джеймсу Дио (экс — «Elf», «Rainbow», «Black Sabbath») уже стукнуло шестьдесят! В свое время именно он привел Ритчи Блекмора к средневековой музыке и поэзии...

Сейчас времена другие, и другие ритмы. Несметный легион молодых Black- и Death-металлических групп с труднотрадируемыми названиями заполонил сцены Европы. И, естественно, каждая из этих групп хочет стать самой крутой... А что для этого нужно? Звериный рык вокалиста? Есть... Хмурое выражение на лицах? Тоже есть... Упоминание Сатаны в каждой строчке? Само собой... Что бы еще придумать? Ах, да!!! Толкиен!!! Толкиен это круто, это модно, это продвинуто! Это еще и перспективно — фильм будет идти три года, и альбом будет продаваться!

Мне кажется, что теперь только ленивый не сделает как минимум песни, как максимум — альбома по трудам Профессора! Сразу оговорюсь, я не имею в виду группы первого легиона, такие как «Deer Purple», «Iron Maiden» и множество других. Речь идет об андеграунде и молодых командах, образовавшихся в девяностых годах. Хотя и на старуху бывает порнуха! Недавно я узнал, что сейчас вовсю рекламируется записанный в бородастых шестидесяти годах альбом шведского мультиинструменталиста Бо Ханссона с претенциозным названием «Lord of the Rings» — интересно, как к сему факту относятся правообладатели. Альбом был записан в стиле ранней блюзовой психоделии, и предназначался для представителей модного тогда движения хиппи, среди которых творение Профессора пользовалось огромной популярностью — все-таки дети цветов! Но... В свое время альбом не нашел признания, несмотря на модную тему. Потом сие творение было переведено и переиздано в 1988-ом году. И опять провал. И вот — удобный момент, для того, чтобы вновь достать из пропавшего нафталином сундука старую бобину с лентой... Но (да пусть простят меня любители всего хиповского!) если эта музыка не нашла

признания среди тех, кому предназначалась, то вряд ли архаичное (69 год) произведение, записанное под влиянием LSD и марихуаны на примитивной аппаратуре, найдет признание у современного человека, вкусившего психодел от Pink Floyd и фолк от Blackmore's Night!

И чувствую я, что уже очень скоро, недалек тот час, когда на прилавки магазинов хлынет поток альбомов, навеянных творением Питера Джексона, (да... именно так!), в самых разных стилях — от блэка до репа, от мейнстрима до панка. И здесь уже будет очень тяжело понять, сделано все это от чистого сердца, или ради коммерческой выгоды.

Вот почему мне и грустно... Когда-то у меня была мечта — сделать со своей группой альбом по «Властелину». Мне казалось, что еще рано, нужно подойти к этому серьезно, может потом... А теперь этой мечте не дано осуществиться... Толкиен стал модным, и петь про хоббитов становится так же «выгодно» и «правильно» как про «орбит без сахара». Хотя, может это и к лучшему.

С уважением, Йорг.

Если террористы захватят Бутаковку. (Руководство к действию)

К сожалению, дорогой читатель, мы все чаще наблюдаем, что дворово-уголовный беспредел царит на улицах города. Почти каждый из вас сталкивался с ним, кто-то выходил из него с чувством собственного достоинства и разбитым всякую лицом, кто-то с опущенной головой и без копейки в кармане. Но вот и на нашей улице наступил праздник, и мы видим зачатки этого беспредела (террора) на земле нашего воскресного обитания — Бутаковке. Здесь я представил вашему вниманию, как не создавать, а если уж потрудились и создали, как выходить из конфликта без разбитого лица и не обронив не единого слова по понятиям.

Как не создавать конфликт?

1. Террористы как волки, выбирают жертву слабее себя. Будьте сильны и уверены в себе и тогда конфликта не возникнет.
2. Поднимайтесь в горы и спускайтесь домой желательно группами.
3. Старайтесь не разговаривать с террористами, будьте уверены, общих тем вы найдете едва ли, а вот риск зацепиться за базар возрастает на порядок.
4. Ну, если уж разговорились, то обдумывайте каждое слово, перед тем как сказать.
5. Не задавайте провокационных вопросов, неизбежно ведущих к конфликту. К примеру: Ты с какого района? И прочее.
6. Теперь насчет оружия, так как в большинстве случаев именно оно ведет к конфликту. Если уж принесли — то рубитесь! Бесхозно валяющееся оружие — источник конфликта с террористами.
7. На вопросы террористов о рубке вашим оружием, ответьте вежливым отказом, аргументируя, что сами сейчас пойдете рубиться, а присели вы лишь для пятиминутного отдыха.
8. Абсолютно нет никакой необходимости принимать с ними спиртные напитки, если хотите, то купите себе на останковке бутылку и распивайте ее со своей компанией.

Ну, а теперь раздел для особых багров, которые создали конфликт.

1. Если конфликт создан, не бойтесь просить помощи у своих, они не откажут, поверьте.
2. Если вас оттягивают в сторону, лучше не ходите, по крайней мере один. Геройство наказуемо!
3. Не вздумайте разговаривать, или пытаться разговаривать по-понятиям. Все что вы не скажете будет неверно, ибо по-понятиям можно загрузить кого угодно. А у нас свои понятия. Помните об этом. Будьте сильны и сплоченны.

С уважением Бобер Jr.

ИСТОРИЯ ПЛАЩА



История плаща исходит из древности и насчитывает многовековую историю. Человеку всегда был нужен огромный кусок материи,

который защищал бы его от дождя и холода, на котором он всегда мог отдохнуть от долгого путешествия. Плащ выполнял не только эти функции, но и выражал принадлежность того, кто его носил к тому или иному сословию, группе, расе, имущественное и социальное положение, возраст. Поэтому он должен был в обиходе каждого пугника. Многим людям кажется, что плащи и накидки, в отличие от остальной одежды, не переживали никакого изменения, хотя это не так. Первые прототипы плащей представляли собой лохматую звериную шкуру, позже гладкую, обшитую по краям бахромой. Позже это были шерстяные тканые плащи, вошедшие в обиход около 2550г. до н.э. Именно на плащах появляется древнее искусство отделки — орнамент. Греция со временем изменила понятие плаща и внесла свои изменения. Хитон-рубашу со швом на плечах носили в Греции вместе с покрывающей левое плечо накидкой — *гиматием*. Гиматий, прямоугольный кусок ткани (1,5м х 3м), играл роль плаща. В противоположность гиматию юноши (эфебы) носили хламиду — лёгкий плащ для верховой езды, с цветной каймой и кистями на нижних концах. Римские *тоги* вначале были более простой формой плаща, но со временем уподобились тяжёлому гиматию. Они представляли собой эллипс или половину эллипса (3,5м х 5м) и обёртывались вокруг тела более сложным методом, чем гиматий. Для замены в качестве нужной верхней одежды римляне использовали *пенулу* — тёплый плащ из плотной ткани, закрытый со всех сторон, с вырезом для головы посередине, часто с капюшоном.

В эпоху бронзы культура одежды была высоко развита и у германцев. Мужчины носили плащ овальной или прямоугольной формы ворсом внутрь, скреплённый на груди булавкой, но во времена Римской империи, плащ у германцев вновь укоротился. Галлия, ко времени завоевания Цезарем, давно вышла из стадии примитивной культуры. Если раньше галлы расписывали и татуировали своё тело, то теперь татуировки сменила цветная одежда светлых тонов, в клетку, наподобие шотландских пледов. Также, следует упомянуть старинный кельтско-галльский короткий плащ — *сагум* (заимствован у римлян), два конца которого скреплялись на правом плече *аарафом* (застёжкой). Итогом войн между Галлией и Римской империей (в плане изменения плаща) явился галльско-римская *пенула* — солдатский плащ от непогоды.

Теперь расскажу о норманнах. Для лучшего понимания расскажу об их происхождении. Это северогерманские народы, предки обитателей скандинавских государств и прибрежной части Финляндии, из всех германцев вошли в

историю последними — в самом начале средних веков. Они не принимали активного участия в набегах своих соплеменников на Римскую империю, зато сохранили в — северном варианте — многие утраченные теми героические песни и сказания. Часть этих северных германцев продвинулась с крайнего севера на запад Скандинавского полуострова — они и назывались норманнами; на востоке полуострова племена шведов расселились к западу от озера Меларен и к югу от прибрежных равнин и около 1164г. объединились вокруг общего религиозного центра и королевского двора в Упсале. В основном, северные народы вели свои войны в восточных областях, на побережье Финского залива, куда они также продвинулись, в борьбе с обитавшими там латышскими, славянскими и финскими племенами образовалось сильное восточное государство. С завоеванием Южной Швеции, островов Балтийского моря и Ютландии норманны добились исключительного господства на территории трёх современных северных государств. Предприимчивость была у норманнов в крови. "Выйти в плавание по заливу" ("Viking") означало "заняться морским разбоем". Если викинги пускались в море, то других, известных под названием "варяги" ("союзники, связанные клятвой"), так их называли на Руси, влекли просторные равнины и широкие реки Восточной Европы. Учитывая условия скандинавского климата, викинги носили шерстяные плащи, сравнительно небольшого размера (овал 227см х 115см (см.рис.) или 190см х 103см), под которым они носили рубашу с рукавом, обычно до колен.

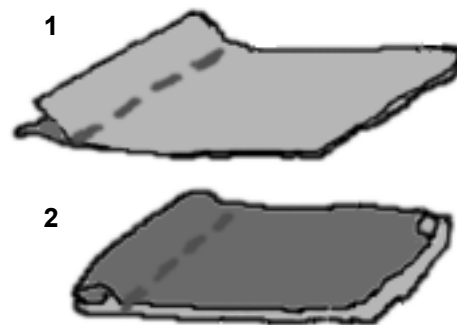
Во время раннего средневековья (800 — 1100гг.) во Франции плащ не переживал больших изменений, длина осталась той же — до колен. У мужчин он также застёгивался брошей на правом плече, а под ним носили длинную, до пят (иногда до колен) *тунику* — разновидность длинной блузы, надеваемой через голову, которую украшали полосами или вышивкой золотом по краю. А вот в Германии, в это время основной одеждой мужчин была *блуза* до колен, подпоясанная в талии, широкая внизу с очень длинными узкими рукавами и небольшим разрезом на груди, обшитым по краю; поверх нее — *накидку*, также до колен, с застёжкой на груди; эту застёжку можно было перемещать и на плечо.

На историю XII и XIII вв. наложили особый отпечаток рыцарство и поэзия. Религия, честь оружия и культ дамы — вот три святыни, которым служил рыцарь. Особенно важным считалось освоить 7 рыцарских искусств: верховую езду, плавание, стрельбу из лука, кулачный бой, птицеводство, игру в шахматы и сочинение стихов. Тогда же изменяются понятия женской и мужской красоты: зрелая мужская сила не вызывают достойного восхищения, теперь в моде грациозная фигура молодого человека (идеалом становятся юноши Парсифаль и Тристан). Только плащ мог наилучшим образом представить фигуру в целом. На протяжении всего средневековья эту роль играл выкроенный в виде полукруга "плащ с замочком", получивший своё название благодаря украшению из доскообразных пластинок, сквозь отверстия которых продёргивался шнур, удерживающий плащ на плечах, у женщин он оторачивался

мехом. Верхняя одежда всадников или охотников изготовлялась из грубого материала, с разрезами для удобства верховой езды и с воротником-капюшоном.

В дальнейшем конструкция плаща не претерпевала больших изменений. Как стало ясно, поверх всех одежд, обязанных своим появлением различным эпохам и влияниям, надевается плащ, который в наше время продолжает выполнять те же функции, что и тысячи лет назад. На этом и заканчиваются долгие поиски идеального варианта покроя плаща, но не заканчивается история костюма.

Теперь расскажу о том, как надо шить игровые плащи, да и вообще костюмы. Дефицит тканей возник совсем недавно, когда из продажи практически исчезли натуральный лён, шёлк, шерсть, хлопок естественных цветов, а если и есть, то с добавлением синтетических нитей (полиэфир и вискоза, за счёт которых ткани меньше осыпаются и сминаются) и стоят довольно дорого. Ясно, что выбор ткани должен соответствовать будущим функциям. Если будущий плащ не предполагает никаких существенных функций и он должен быть летящим, воздушным, то и ткани нужно брать соответствующие — шёлк, шифон, органза, в крайнем случае, просто подкладочная ткань; если же плащ предполагается использовать по назначению, то здесь подойдут плотные и непродуваемые ткани — парусина, бязь, шерсть и её разновидности. Также, постарайтесь избежать видимых машинных строчек, потому что ручная работа всегда ценилась выше. Если же ткань настолько прозрачна, что видно даже внутренние швы и обмётанные срезы, то лучше воспользоваться т.н. "французским швом" (он подходит только для сшивания деталей, не для подгибки). Поясню, (1) детали складываются изнаночными сторонами, сшиваются, (2) затем детали нужно сложить лицевыми сторонами и вновь проложить строчку, вследствие этого, вам удастся избежать



обмётывание срезов видимых с лицевой стороны (т.е. осыпающиеся срезы будут находиться внутри шва).

Можно, также сшить детали как обычно, а срезы просто зашить в шов потайным стежком. И конечно, не забуду самый главный вопрос в сфере шитья — выкройки. Как видно из рассказа о плащах, выкройки были очень простыми — как видели, так её и строили. Женские платья приобретали такую сложность за счёт их многослойности и большого количества ткани, присборивания и всевозможных украшений. Теперь обращаюсь к тем, кто ещё не брался что-то сшить, всё гораздо проще того, как вам кажется, главное начать.

Елена Коваленко

WAR GAMES

известный AD&D со своими мирами. Одним из самых популярных являются *Forgotten Realms*. Те, кто играет в CRPG, прекрасно знают этот мир. Ведь такие супер хиты, как *Baldur's Gate* и *Icwind Dale* существуют именно в этом мире. Кто мне назовет обладателя бронзовой медали? Правильно это *Battletech*.

BATTLETECH



Battletech (БТ) занимает почетное место в среде настольных игр. БТ это не только Варгейм. БТ это целый Мир, в нем есть все аспекты настольных игр. Есть РПГ и Карточники, Варгеймы локального действия и глобальные управления армиями. Кроме того, если вы думаете, что вам придется только двигать фигурки мехов, то вы ошибаетесь. БТ втянуло в себя все прелести почившей всуе FAS'ы (до 2001 года FASA была полным и единственным хозяином БТ, теперь эти права принадлежат Wizkids LLC). Вам на выбор дается любое средство убеждения ХХХІ века. Начиная с Гигантских мехов и заканчивая группами небронированной пехоты. Сюда входит все: Танки, Вертолеты, Машины на воздушной подушке, Артиллерийские установки, Аэрокосмические Истребители (АКИ), Все виды пехоты, Огромные Шатлы и Гигантские Варшипы. Битвы можно проводить как на земле и в воздухе, так и в космосе.

Но сегодня мы рассмотрим самый классический БТ. Как он выглядит? Да очень просто: "Вот карта, вот мехи, вот *мехшиты*. Двигай меха, кидай дайсы, списывай броню, ты умер! Вот и все".

Итак, для начала, что мы имеем? Самый обычный набор. Книгу с правилами *Battletech Master Rules (BMR)*. Два дайса D6.

Мехшиты в количестве один мех — один мехшит. *Машит* или попросту карта. Тут можно обойтись для начала и одной, но их можно также комбинировать.

Карандаши резинки и нитку (последнее чуть ли не самое важное, потому что она единственная может решить спор двух злых воинов.) Ну и конечно Мехи в количестве, сколько твоему терпению угодно. Потому что, если количество мехов на карте превышает число 10, то игра в лучшем случае продлится часа четыре. Хотя, если все такие снайпера, что будут сносить чайник с максимального расстояния, то игра может закончиться гораздо быстрее.

Мехи могут быть либо: а) Металлические фигурки (Миниатюры) б) монеты, пробки из-под пива, да что угодно, главное — чтобы вы знали, где у этого предмета "лицо".

Конечно же, с миниатюрами прикольной, но вот стоят они довольно-таки дорого. Если вы собираетесь покупать настоящую, то ожидайте опустошить свой кошелек баксов на 20. Хотя есть другой способ — в Москве чуваки отливают копии. Стоят они гораздо дешевле, но по-прежнему надо думать о транспортировке. Все миниатюры красятся, потому что играть голыми стальными гигантами просто неинтересно. Вот тут проявляется ваша тайная сущность. Вы бы видели моих мехов и мехов Кореяца. Хотя я отвлекся.

Прежде чем играть, вам надо выбрать свое войско. Ибо от того, на каких Мехах вы пойдете, зависит абсолютно все. Кстати, на данный момент известно более 900 моделей мехов. После того, как железные кони поставлены в стойла, вам предстоит узнать, какие наездники им достались. У каждого Воина (прослойка между креслом и нейрошлемом) есть две характеристики: *Gunnery Skill (GS)* и *Piloting Skill (PS)*. И чем меньше эти два показателя, тем лучше.

И вот наступает момент истины. Вы наконец-то командуете своими войсками. Новенькие сверкающие мехи уже через несколько минут будут напоминать хорошо выпотрошенного кабаника.

В чем же заключается сам процесс? Все начинается с вашего мехшита, в принципе с ним все и будет закончено. Я же говорил, что выбор меха это главное. Так вот, на мехшитах существуют четыре основных показателя. Во-первых, это количество брони на вашем

мехе и внутренняя структура. Во-вторых, это количество ходов — *Movement Points (MP)*.

Таких показателей должно быть как минимум 2 — это ходьба и бег. У мехов с Прижковыми двигателями есть еще показатель того, как далеко он улетит. В-третьих, это количество ваших поглотителей тепла и общий нагрев от выстрела всего вашего оружия. Ну и последнее — это Ваше оружие.

Найти баланс между всем этим очень тяжело. Я видел Сферического Штурмовика, у которого в завесе было много брони, он был страшно медленный и у него было 5 маленьких лазеров. Каши с этим уродом не сварить. Или откровенно манчкинская "Туркина Б". Ее завес напоминает по огневой мощи авианосец. Броня тоже не маленькая. Но все-таки, главным в мехе по-прежнему остается пилот. Конечно же, в умелых руках и самый поганый пилот будет добиваться успеха. Вот только что ему будет гораздо тяжелее. Хотя, в принципе, все решают дайсы, или попросту говоря кубики.

И вот, мехшиты выбраны, карта на месте, пилоты в кабинах теперь очередь за самой игрой.

Игра проходит в несколько фаз. Первая фаза, самая главная — это фаза ходьбы. От этого зависит все. Бывали случаи, когда из-за плохих пилотов мехи, еще не добывав до противника, получали солидные "дэмджи" от падения. Ну так вот, во время этой фазы вы смотрите на мехшиты. И на количество MP. Ходить всегда безопасней. Поскольку и нагреваться вы будете меньше, и стрелять вам легче. Но иногда одна пробежка стоит десяток пройденных ходов.

Вторая фаза — это стрельба. Вот тут ровным счетом ничего от вас не зависит. Единственное, вы должны точно выбрать оружие, из которого стреляете и не перегреться. Все остальное решают вечные боги — дайсы.

Как все проходит? Первоначально учитывается, кто в кого стреляет и как он это делает.

Тут учитывается все. Шел ты или бежал, сколько прошел противник, видишь ли ты его вообще, если видишь, то как хорошо ты его видишь. Иначе говоря, накидываются модификаторы на ваш GS. Например, вы имеете GS 3, вы прошли, за это набрасывается еще один модификатор, то есть теперь уже 4. Перед вами и целью находятся два леса. Так как вы видите противника хуже, то за каждый лес (если он редкий) вам накидывается по модификатору и т.д. То есть после того, как будет установлено точное количество модификаторов, решается со сколько стрелять. В нашем примере это число не превышает 6, то есть вы должны бросить два дайса больше 6. Если ваш результат меньше, то вы просто не попали. Если же вы попали, то вам надо бросить кубики еще раз, для того, чтобы узнать куда вы попали.

Для этого есть специальная таблица. Забегая вперед, скажу, что шанс попадания в голову очень маленький. Если быть точным, то чтобы вам попасть в голову, надо бросить 12.

Вот мы и подошли к вопросу для чего нужна нитка? Допустим, что между вами и противником стоит густой лес и на глаз непонятно перекрывает ли он линию видимости или нет. Для того, чтобы узнать это вы протягивает нитку, и если она заденет лес, то соответственно вы его видите. Если же нет, то на нет и суда нет.

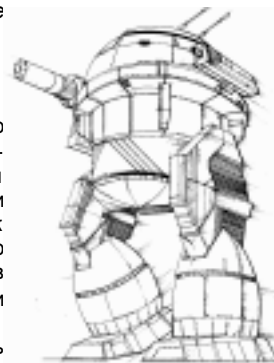
После фазы стрельбы идет фаза температуры. То есть подсчитывается нагрев произведенный вашим мехом. Тут может случиться все: взрыв боеприпасов, ранение пилота, а также самое главное — он может потерять сознание. Представьте, что вы отключились и стоите как голый тополь на поляне. Я гарантирую, что в лучшем случае вы очнетесь уже в изуродованном насквозь мехе, в худшем случае — уже только в гробу.

Black Dog

В данную статью не вошло описание бэкграунда игры. Поверьте мне на слово, это весьма увлекательное чтиво, оно едва влезает в книги общим количеством больше полусотни. Каждый Наследный дом, клан и даже наемное подразделение подробно описано в специальных руководствах, а список боевой техники пополняется с завидной регулярностью. Кстати, классический настольный БТ не единственное развлечение, погружающее нас в этот огромный мир, существуют так же РПГ, ССГ и я уже не говорю про многочисленные компьютерные инкорнации, но это уже совсем другая история.

Koreec

И так, всем кто заинтересовался — добро пожаловать к нам, воины — Мехвоины !!!!!



Откровения пьяного ДМа, или Чьих Рук Это Дело?



...Жил да был один человек. Звали его Мастер. Он был абсолютно обычный, похожий на нас всех. Жил себе да и жил, в своем мире, столь похожем на наш. И прожил бы он свою жизнь тихо и совсем не заметно, если бы в один прекраснейший момент пришла ему в голову мысль: «Прожил я свою жизнь, посиделамоя борода, а что я дал людям? Работал честно, не покладая рук, а вспомнить то и нечего».

И стало как-то ему не по себе. И тогда взял Мастер Бо (а именно так звучало его имя полностью) ручки, листы бумаги, и сел что-то писать. Писал и писал и не мог остановиться. И уже, когда спустя неделю родные его стали беспокоиться, встал Мастер, и сказал: «Yes! Я сделаю это!!!»

А когда родные посмотрели на результат труда его, то удивились и возликовали – перед ними, на мягких листках бумаги, лежал целый мир. Подбежал сынок, и объясняет ему Мастер: «Смотри, декабрь, весь первый день я создавал небо и саму землю... Во второй день...». Но прервал его сын: «Все это хорошо, но зачем нужен-то этот мир? Кто в нем будет жить?»

Улыбнулся Мастер, сказал (на Старшей Речи, конечно!): «А это и есть мой подарок и вам, и другим людям, да и самому себе. Надо же чем-то на пенсии заняться».

Сел и написал первый модуль, и назвал его «Проклятие Змея, или Плод Познания». Скромный был модуль, на троих – соседи-молдожены Адам и Ева, и змей Н-Пи-Сяйный, то бишь Мастер его сам и отыгрывал, или кому-нибудь отыгрывать поручал.

Ну, первая сессия, легендарная, так себе прошла, только, разве что потом Мастер сессии записывал и как Вводную их использовал (да и теперь... На входе-то читать никто ее не заставляет, но «Старая Вводная», ее если кто найти захочет, тот найдет)

Играли они, играли, все соседи попереиграли (как засядут в выходные, так два дня от дайсов не оторвешь). Много народу разного играло, и персонажей разных понапыляли – хороших и плохих, добрых и не очень, честных и нет. А кто играл? Да весь квартал играл! И Авелиус, и Кейн, и Ноэль (тот, что раньше капитаном на барже работал), и много народа разного...

Ну да, чуть не забыл. Был у Мастера друг закадычный, чуть помладше, чернявенький такой. Звали его Люциус Феррум, ну, с южных краев, понятное дело, римский профиль и т.д. Ну, ему эта система зело понравилась. И стал он сначала Н-Пи-Сяев отыгрывать, потому как осторожный был, и сначала систему хотел изучить. Змея он отыгрывал, и если кто из персонажей на сессию опаздывал, за него играл. Бывало, за пять минут таких дров наломает, что персонаж потом неделями из сложившейся ситуации выпутывается. А, спросит меня читатель, не обижались на него игроки? Как же не обижаться, обижались. Да он на них как прикрикнет – «Нечо опаздывать!» – так им ответить-то и нечего. А сам он своим персонажем не заходил, боялся что ушатают. Все чужими играл, да правила все учил и учил. А система поначалу простенькая была, на D-6 в основном. Так он давай тренироваться на дайсах шестерки выкидывать, так наловчился, что на 3D6 всегда почти шестерки кидал. И, бывало, спросишь его, какое число самое у него любимое, он взлещит непонимающе – как это, какое? 666, конечно!

Так, сам не заметив, стал Люциус Феррум первым в истории манчкином. Зачастую часами с Мастером спорил, нет, декабрь, здесь не так, и здесь по-другому надо было, надоел ему уже горькой редькой. Ну, Мастер терпеливый мужик был (ну и есть), но разозлил его Люциус в один прекраснейший момент, и выгнал его Мастер – типа, надоел, в моем мире раскомандовался! Сделай свой мир, и команду себе, а ко мне не лезь, всех уже сволочь, достал, и меня, и приключенцев!

С той поры отношения у Мастера с Феррумом изрядно испортились... Люциус сел, накидал свой мир (а так как делал это второпях, мир неказистый получился, зато колоритный: огонь, сера, озера ртуги, кругом Демоны – то есть ДЕМОНСтраторы Измерений! Девол с Девы, Бес с Бесера, читайте Асприна, уважаемые ролевики... ой... о чем это я?) Так вот, передрал систему и начал водиться.

Ну жестоко водились, прямо «Diablo» настольное. Есть персонаж – нет персонажа. Если таверна, так туда только Огненные Великаны и заходят, а если драться не хочешь – варись в котле, а Демонстратор Измерений тебя вилами потычет! И мало кто захотел в это играть – страшно и противно. Правда, были у Люцифера (а так его все стали звать, так короче!) и постоянные игроки – адвокат Мефис Тоффель, работник конторы по уничтожению вредных насекомых Вилль Зеввул, и еще несколько таких же манчкинов, в основном же весьма приятных молдых людей. Окрутели, уровня набрали...

Логово ДМ`а

А как же нас Господин Бо? Водил себе и водил, напылял всех желающих. Скоро полгорода у него переводились. А городок большой был, типа Токио или Чикаго. Рассказывал он, какие безобразия у Люциуса творятся, ужасались люди, и начали Люциуса бояться...

А народ все прет и прет, и Бо один уже не справляется. Собрал он своих друзей, что первыми водились и систему знали, и говорит: «Погибель мне пришла, не справляюсь!»

Ну, друзья, у него добрые были, хорошие – Сэммуил, Гаврил, Андрей, и еще много, всех не упомянешь. Поувольнялись с работ, Гавриил судьей работал, а Андрей, простой работяга, на траулере сельдь-иваси ловил. Взяли плату скромную за вход, чтобы ноги с голду не протянуть, большей ангар арендовали, лавки поставили, экран большой, чтобы дайсы было видно. Хоть и до игроков, что в конце стола сидели, слова кое-как долгали, но пошло дело, поехал! Скоро и из других городов стали приезжать поводитесь... А народ все валит и валит...

Пришлось и Люциуса брать, и всю его шайку-лейку, Тоффеля там, Зевула и прочих – манчкины-то манчкинами, зато считают хорошо! Но зело был Люци Сферус и его банда на Мастера обиженны – как же, у них водится никто не хочет, а тут такие толпы! И начали втихаря (ну, чтоб незаметно было) амугадосиделать, особенно в дальнем конце стола, где из за дыма Мастера видно не было (а для дыма, Люций, не будь дурак, специальную машину купил! Дым-машина называется, такие и у нас сейчас продаются)

И пошли тогда проповедники с ближнего края стола к дальнему, ну, типа слово Мастера доносить. А Люциус их отлавливал и бил, рогами бодал (кои ему жена его наставила, пока он змея Н-Пи-Сяйного отыгрывал) Ну, и гадости вовсю детал, дайсы подкручивал, слово Мастера искажал, ну типа, вы сами и без меня все это знаете. Потом начал приключенцев, что от Бо подальше сидели, агитировать: типа, пойдете ко мне водиться. А те и так, и сяк, страшно у тебя! Ну, он говорит, типа, не страшно! А они ему говорят, ага знаем, вводную читали, ты, типа, Змея отыгрывал! Ну, он тут по-другому запел, типа, что нам Бо? Он, типа, уже старенький, слепенький, ничего не видит и ситуацию не контролирует! Прости, что хочешь дам! Двурок говоришь? Есть у тебя двурок! Золото? Сто тыщ? Ну, записывай стд Двести? Э, нет брат, сразу не просил? Недам двести. Но с тебя должок – я тебе тут бонусов левых надавал, Мастер узнает, с работы поперет, придется на автозаправочной станции гамбургеры продавать... Тыфу... Пиши расписку! Как о чем? О том, что ты обязуешься у меня водиться потом! Да... (какой бы прикоп замутил, подумал Люций-о, классно – и снова нагнал серьезное выражение на свое лицо...) Кров-в-вью! Кров-в-вью пиш-ш-ш!

Вот так и жили. Бо водил всю неделю, а Люциус Феррум по субботам. («Sabbath, Bloody Sabbath!») Тогда Бо нагнал во вводной, что нельзя работать в саббат, а Люций сказал, что нефига.

Вскоре сын у Мастера подрос, поздний ребенок, начал за папой бегать, типа, я тоже поиграть хочу, ну напыли, ну хоть кем пойду, хоть нищим последним! Нищим... – подумал Бо – а что, это мыслы! Ну ладно, напылю тебя нищим, но только не простым. Роль у тебя, Иешуа, будет особая... Имя говоришь придумал... Ну ка... Кресс Тасс... Тыфу ты... Ну ладно...

А послал он его не просто так. Подумал Мастер – старый я уже становлюсь. Придет день, лягу я в постель, а утром не встану... В чьи руки попадут многострадальные приключенцы, мое дело, мой мир? Мастеру стало не по себе, и по спине поползли мурашки... Люциферус не должен ничего получить! Он уробит Мир, уробит мое дело, сделает источником коммерческой прибыли – Мастер поморщился – «Хочешь Лазерную Пушку по игре? Хочешь Лазерную Пушку по игре? Плати штуку по жизни!!!» О, черт! Не завидую тем, кто будет в игре в этот момент! Нужно писать Новую Вводную. А сын должен стать моим преемником! Но как я введу его в игру? О! Кажется, я придумал. О странствиях Иисуса Назаретского написано много книг, серьезных и не очень, старых и новых. Короче, о том, что река Нил впадает в Средиземное море, вы и без меня знаете...

А что будет, когда Мастер умрет? Апокалипсис? Мир рухнет?

(Да прости меня читатель, тут я быстренько напылюсь священником-богословом: Сила 10, так; Ловкость 15, гмм; Конста 5... о черт; Мудрость 17, става богу, Интеллект 11, спивом пойдет; Харизма 7... чтожаматенькийнесдох...) Ну вот, что же будет во времена страшные, времена Последней Битвы, о которой вещает пророчество... И протрубил третий ангел... Ой, страничка склеилась, еще не трубил... Гмм... О чем я... Ах да! Каждый выберет для себя свой путь, но Дьявол зайдет тогда в Мир, и сила его будет велика. И тот, кто пойдет за ним, того ждет Геенна Огненная и проклятие вечное. И будут они маяться в Аду до скончания времен. А тот, кто пойдет за Сыном Божиим, того ждет тысячелет мир и покоя, благих квестов и подвигов во славу света! Ибо сын, в отличие от папы, сам прощастал по миру, сам закончил свой жестокий квест, и он будет добрым ДзэМом! А кто со мной не согласен, пусть валят к Люциусу Ферруму и играют в настольное Диабло, пока не сойдут с ума. Амины! (Коробочка с дайсами падает на пол и рассыпается...)

Йорг.

P.S. Ну вот и все. Теперь пойду в Храм, грехи перед Мастером замаливать, поминание всуе и прочее, прочее...

Драконы или динозавры, или Гендальф против Дарвина. (Статья из цикла «Популярное Драконоведение»)

...Много-много лет назад, еще до Ледникового Периода (если верить геологам) и последовавшего за ним Великого Потопы, смывшего остатки древних цивилизаций, представители которых жили более тысячи лет назад (если верить Святому Писанию... кстати, рекомендую, мало ли...) – кстати, что за народы такие? Кто бы это мог быть? Хмм... Ах, да! По мнению г-на Дарвина это были... неандертальцы! (для непосвященных – оный, т.е. г-н Дарвин, несмотря на внушительных размеров бороду и специфическое имя, гномом или дварфом не является). В общем, поздравим себя, потомки огра Шрека, и отречемся от старого мира... Так вот, много-много лет назад на земле царствовали (или доминировали, как кому больше нравится) гигантские существа с чешуйчатой кожей, телосложением ящера и разрушительным характером. «Да это все знают, даже маленькие дети. «Это динозавры!» – скажет прапрапрадед. «Это Дракон!» – скажет приключенец из RPG-виделины и побегит прятаться. Кстати, наш далекий прадед, не читавший учебник по биологии не помню за какой там класс и насмотревший фильм «Парк Юрского Периода» кричал бы тоже самое. И, наверно, поэтому выжил...

...Сам по себе термин «Динозавр» появился относительно недавно, в конце девятнадцатого века, и вошел в моду вместе с модным до недавнего времени течением материализма. Это уже сейчас, когда ученые не нашли останков ни одной «переходной» особи между неандертальцем и homo sapiens, вроде бы сфотографировали из космоса остатки Ковчега и усомнились в методе радионуклеидного анализа, своей точностью напоминавшего единственную разрешенную в Советском Союзе лженауку метеорологию, «Науку О Предсказании Погоды»), а также клонировали овцу Долли и создали бананы с человеческими генами, святая вера наших дедов и прадедов в то, что человек знает о мироздании практически все, кажется ошеломя, а в те времена... Издревле человек находил огромные кости и (особенно много почему-то в Хоббитан... упс, то есть в Британии) и пытался представить себе могучего их обладателя.

Так мог ли собственно человек видеть Дракозавра, и являлся ли научный Динозавр фантастическим Драконом? Это мы и попытаемся сегодня выяснить...

Давайте взглянем, чем же отличается Дракон от Динозавра, и попытаемся сопоставить различные породы тех и других друг с другом. Прежде всего, чисто внешнее сходство: крупные размеры тела со змеевидными чертами, длинный хвост, чешуйчатая шкура или сегментный панцирь с множественными шипами и выростами, крупные челюсти с острыми зубами, мощные ноги с когтями, иногда – перепончатые крылья. (Вспомните птеродактиля – относительно небольшой размер, пара конечностей, перепончатые крылья, огнем не пыхает, удлинённая морда с множеством мелких хищных зубов. Любый «загруженный» по фэнтези человек узнает в этом описании Виверну).

«Хорошо» – скажет читатель – «а как же огромные огнедышащие монстры? Виверна-Птеродактиль это одно, а как же собственно Дракон, да чтоб еще и с огнем? Слабо объяснить и это?». Ну что ж... Огонь так огонь! На это у меня есть две теории – моя собственная (простая) и не моя не собственная (не простая).

Теория 1 (Моя). Представьте себе огромного 32-метрового травоядного монстра, например, палеозавра. Для того, чтоб прокормить такую

огромную тушу, нужно сжевывать по несколько сотен килограмм растительности ежедневно. А может и несколько тонн. А что происходит при гниении (или переваривании) таких больших масс растительности? Правильно, выделяется газ метан. Остается только снабдить ротовую полость некими электрическими органами для создания электрического разряда (а электрические органы имеются у многих современных представителей фауны, взять, к примеру, электрического скака-хвоста-кошачка, вырабатывающего напряжение 1200 вольт током до 15 (!) ампер). Что мы получаем в результате? «Огромный неуклюжий монстр мирно пасся в заросшей папоротником долине. Тут, неожиданно, из-за секвойной рошцы вырвалась целая стая тиранозавров. Гигант сначала было попытается – у него нет ни острых зубов, ни когтей. Нотут из его пасти вырвалось раскаленное облако пылающего газа. В ужасе, ломая кусты, обожженные тиранозавры бежали в поисках более легкой добычи...»

Теория 2. (Jennifer Walker 1996, <http://www.draconian.com>) «Как дыхание становится огненным? Этот процесс начинается в тот момент, когда дракон ловит и съедает жертву. Переваривание пищи происходит в постоянном желудке, а затем пища перемещается во второй желудок, где процесс пищеварения продолжается. После того как пища усвоится максимально, из остатков пищи под воздействием кислоты выделяется водород, как побочный продукт пищеварительного процесса. Дракон может скапливать водород в специальных железах своего тела и может извлекать их оттуда по своему усмотрению. При необходимости дышать огнем, железы выталкивают водород в специальную полость, и он, смешиваясь с кислородом воздуха, загорается чрезвычайно быстро и очень горячим пламенем. Обычно запасов водорода дракону хватает на три огненных выдоха, но запасы водорода у красных драконов могут быть более значительными. Особенности пищеварения можно также объяснить и другие типы дыхания драконов. Их тела просто переваривают пищу несколько иным образом. Подтверждением подобному объяснению может служить тот факт, что в природе встречаются подобные системы. Взять хотя бы жука-бомбардира. В его теле также имеется реакционная камера и целых ДВЕ железы. Одна вырабатывает гидрохинон, другая – раствор перекиси водорода. Активные жидкости смешиваются в реакционной камере, немедленно начинается экзотермическая реакция, температура смеси поднимается до ста десяти градусов, и всплывшая вода выбрасывает смесь из тела жука за мгновение до неизбежного взрыва. Казалось бы, надежность такой системы близка к нулю, однако еще не было случая, чтобы жук для осечки или погиб от преждевременной вспышки. Огнедышащая железа дракона, по сравнению с этой системой, кажется детской игрушкой.»

Следующий пункт – полет. Вспомните картинки-иллюстрации из книг в жанре фэнтези... Крылатые четырехлапые машины весом в 30-40 тонн, парящие как мотыльки над замками... Здесь я, пожалуй, соглашусь с материалистами – вряд ли такие машины смогли бы подняться от земли, все крылатые драконы были небожителями (Максимальный размах крыльев – 18 метров у «археоптероса» или «королевского виверна»... Маловато? Ну тогда уж извините...) И не как не могли быть четырехлапыми, так как ВСЕ позвоночные имеют всего две пары конечностей, а крылья у них оными и являются... Со скепсисом я

отношусь и к «многоголовым» драконам... Это же не «видак системы сони, 6 головок, долбистерео!» Хотя, в местах радионуклеидного загрязнения встречаются порой двуглавые телята, поросята, если хотите, козлята и тому подобная нечисть.

Так почему же из поколения в поколение нам рассказывают страшные сказки о многоглавых легкокрылых Горынычах, Бармаглотах и Брандашмыгах, и многие средневековые гравюры живописуют этих же мутантов? Ответ прост – у страха глаза велики! И таким образом, «собственно дракона» наделили чертами разных его «пород», сделали страшнее, больше, опаснее. А многоглавость? Попробуйте напасть с примитивным бронзовым мечом на рассвирепевшего лесного кабана. Вам покажется что у него голов, лап и всего остального намного больше...

Вот мы и подошли к развязке. Для того чтобы придумывать легенды о Драконах, нужно, чтоб в исторической памяти человечества были «слайды» с изображением оных и смутные воспоминания о встречах с ними. «Как-же?» – упрекнет читатель – «Люди могли видеть кости, остатки скелета, и т.д.!». Не спорю. Конечно видели. Но вот теперь, без знания анатомии или с оным, попробуйте по сохранившемуся тысячекратным косточкам определить (и реконструировать) облик животного! Возможно, вы отличите бобра от лошади, а тушканчика от слона. На этом ваши «познания» и закончатся! Для того, чтобы реконструировать облик по ветхим остаткам (с ледникового периода все-таки), нужен многолетний кропотливый труд ученых-специалистов, и те отпирываемые, собранные по косточкам в разных уголках мира скелеты, которые стоят в музеях, и есть результат их труда. А теперь подумайте, как в темном, непосвященном раннем средневековье, коим дагируются первые дошедшие до нас изображения европейских драконов, могли оказаться такие специалисты! Тут вам дается выбор – либо верить в необъятную гениальность наших далеких предков, сумевших досконально, вплоть до чешуи, реконструировать облик ящеров, но не сумевших изобрести куда более необходимый и прозаический пенициллин, либо верить в противоречия теории относительности рассказы о «легких» путешествиях во времени (производимые, конечно же, американскими археологами, со спонсорской поддержкой Б. Г. (Билла Гейтса. А вы что подумали?), или в то, что человечество когда-то могло видеть Драконов, на молодой, не изгаженной отбросами массового производства Земле. Видеть их во всей красе, в ослепительном блеске чешуи, перенимать у них знания (ибо во многих религиях древних цивилизаций, например у шумеров, Драконы пришли на землю намного раньше людей и щедро поделились с ними всем богатством своих знаний. Вы как хотите, а мне больше по душе последний вариант! И может быть, когда-нибудь, ученые найдут доказательства встреч людей с Драконами, или, может быть, после легкого дождика (непреренно в четверг!) выплывет на берег Несси, прекрасная и юная, как Земля в те времена, когда на ней властвовали Драконы, и поведаст нам на языке Водных Драконов о сокрытых в вечности тайнах...

Этой статьей я завершаю цикл «Популярное Драконоведение», ведь все должно рано или поздно кончаться...

С уважением, Йорс.