

ОТ РЕДАКЦИИ

Мы снова рады приветствовать вас очередным номером «Маршрутки». Перво-наперво, хотелось бы извиниться за опоздание, с которым наш вестник вышел в этом месяце. Понимаете, весна, лето, пьянки-гулянки, девочки с одной стороны, «институт, экзамены, сессия» — с другой. Но вы наверняка все прекрасно понимаете и сами. Правда, хотел бы отметить, что у нас возникли некоторые сложности в процессе создания очередного номера. Накопилась кое-какая усталость, сказывается нехватка времени, появились проблемы с печатью, а самое главное — начал угасать тот энтузиазм, что двигал нами вначале. То развлечение, которым вначале был для нас наш вестник, начинает превращаться в работу, а ей нужно заниматься постоянно. На данном этапе нам очень необходима ваша поддержка и всестороннее участие (в виде статей и интересного, прежде всего вам самим, материала и особенно новых фотографий). Так что не вините нас строго, мы постараемся сделать все от нас зависящее.

Основным событием прошлого месяца стал турнир, прошедший под руководством Бобра и Сторверка. Несмотря ни на возражения участников и зрителей, ни на проблемы с доставкой и размещением мероприятия, благодаря упорству Ясика, все же прошло на запланированном месте — возле крепостницы «дяди Вани», который даже расчистил для нас ристалище. Конечно, вышеназванные проблемы дали о себе знать, но антураж того стоил. Первая часть турнира прошла по плану, красиво и без особых эксцессов. А вот вторая, то есть бои щитников, мало кому понравилась. Все вышло как-то скомкано, жестко, нединамично и самое главное — непонятно. Были кое-какие спорные моменты. К финалу подошло трое участников, но по каким-то причинам двое из них отказались от дальнейшего соперничества, так что финального поединка так никто и не увидел. Не было боев и в новой категории «Волчья Яма» или просто — стенка на стенку. Да и с народными забавами вышло как-то скучновато. Без особого энтузиазма разок потягали канат, пошвыряли каменюку (где, кстати, отличился сам Ясик), немного пострелял из луков и все. Но в любом случае, турнир состоялся, а это — главное. Итог: в поединке мечников первое место занял Вьярд (аж даже неудобно про самого себя писать), а в номинации «Бой со щитом» победа досталась Коле, с чем их и поздравляем.

В середине июля возможно проведение еще одного турнира. Но на этот раз это не будет выяснением отношений в рукопашной схватке, а состязание на ловкость и меткость — турнир лучников. Готовит его Серега Призрак, так как сам несколько искушен в лучном деле, и планирует проведение на большой поляне по дороге в Алмарасан. Принять участие смогут все желающие. Готовьте луки и стрелы, так как хорошее оружие — это уже 50% успеха. Подробнее об этом будет изложено в июльском номере «Двадцатьдевятки».

А в конце июля планируется проведение элитарной двухдневной игры (что само по себе новшество), где не будет команд, а каждый участник будет играть индивидуальную роль, так что скучать не придется. По данным разведки пока известно, что делать ее собирается коллектив мастеров в лице Ылкупна, Муи и Призрака, а основные действия будут происходить ночью, что придаст игре элемент Хоррора (вид игры, который у нас еще не проводился). На игре планируется отстроить всего одно поселение с несколькими зданиями (деревня с трактиром плюс заброшенная часовня или башня мага или упокшица, либо что-то в этом роде), мастера хотят сделать акцент на ночном ужасе и некоторой мистификации, за счет декоративного оформления. Элитарность игры означает некоторые взносы и ограничение числа участников. Пока идея подобной игры только развивается, но будем надеяться, что она все же разовьется и игра состоится. В дальнейшем мы оповестим вас о ходе подготовки к игре.

Напоследок, хотим поздравить вас с наступлением лета — сезона походов, ночевков в горах под звездами и многочисленных ролевых проектов. Желаем школьникам-выпускникам удачно сдать все экзамены и верно определить свой дальнейший жизненный путь, студентам — легкой сессии, работающим — веселого отдыха от работы и своевременного отпуска, ну а семейным — счастливой семейной жизни.

СУЕТА СУЕТ

Вашему вниманию представлена одна очень серьезная работа, которая претендует на то, чтобы быть представленной на каком-нибудь Зилантконе. Может быть она покажется несколько скучноватой и наукообразной, но нам становится очень приятно от мысли о том, что среди нас есть люди настолько глубоко почитающие творчество Профессора.



Имя назвать.

Кое-что об именах собственных у Толкиена.

Года четыре назад я училась на филфаке и писала дипломную работу. Разумеется, по Толкиену. Тогда и пришла мне в голову мысль о том, что, мол, неплохо было бы покопаться в древнескандинавском фольклоре и литературе да посмотреть, откуда кто есть пошел. Так и получилась следующая статейка. А если кто-то сможет поделиться своими добавлениями — или замечаниями — я всегда буду рада.

Первое имя собственное, которое встречается во «Властелине Колец» (стоит только открыть форзац с картой) — *Среднеземье*. Подготовленному у читателя объяснять не надо: это слово-калька от Мидгарда, который находится, согласно «Эддам», между божественным Асгардом и подземным Нифльхелем. Примерно то же иерархическое положение занимает Среднеземье в трилогии Толкиена (что на научном языке называется «заимствование имени собственного с одновременным сохранением иерархии образов»). М. Е. Стеблин-Каменский (всемирно известный советский скандинавист) сказал об именах так: «И хотя многое в мифах «Старшей Эдды» имеет соответствия у немцев и англичан, а

еще больше у норвежцев, датчан и шведов, но эти соответствия отражаются только в именах. Ничего, кроме имен, не сохранилось от язычества ни у одного германского народа, за исключением исландского». Следовательно, те имена, которые мы встретим одновременно и у Толкиена, и в «Эддах» сохранились от язычества! К месту будет также сказать и о том, что я все-таки настаиваю, что Эдды — произведение неделимое между норами и иссами. Впервые это было написано так давно, что эти народы еще были практически одним целым. Во-вторых, Снорри во время написания «Снорриевой Эдды» специально ездил в Исландию, и уж явно больший материал привез оттуда.

Теперь попробуем рассмотреть заимствование образов по группам. Группа первая будет выглядеть так:

Эддические Альвы и гномы Толкиена

Имена гномов Толкиена уже могли встретиться образованному читателю в «Младшей Эдде» (впрочем, не только там; точно так же они звучат в «Старшей Эдде» и несколько изменены, но практически те же в древнегерманском эпосе «Беовульф»). Вот несколько объясняющих цитат:

«Младшая Эдда»: «...И там перечислены такие имена карликов: Бивур, Бавур, Бембур, Норн, Ори, Онар, Оин, Мьедвитир, Гандальв и Вигг, Виндальв, Торин, Фили и Кили, Фундин, Вали, Трор и Тройн...»

«Беовульф»: *Бивер, Бавер, Бембур, Нори, Гандальф, Вейг, Виндальф, Траин, Текк, Торин, Трор, Вит, Лит, Фили и Кили, Дори и Ори...*»

Следом в «Младшей Эдде» названы тоже карлы, которые живут в камнях (а те, которые были перечислены раньше, населяют почву): «...Хледьольве, Глоин, Дори и Ори. Эти карлы пришли из холма Свари через Болотные Тоги на Песчаное Поле...»

Выделенные имена Толкиен взял для того, чтобы назвать своих гномов. Гномы у него — это те же альвы, цверги, дварфы — низкорослые существа из германо-скандинавской мифологии. У Толкиена есть верховный гном — Дьюрин, или, по другому прочтению, Дурин (Дарин). В «Прорицании вельвы» («Старшая Эдда») вот что сказано о происхождении гномов: «... Карлики ... по воле богов ... обрели человеческий разум и приняли облик людей. Живут они, однако ж, в земле и в камнях. Был старший — Модсогнир, а второй — Дурин.



Так сказано о том в «Прорицании вельвы»: «Тогда сели боги на троны могущества и советаться стали священные: кто должен племя карликов сделать из Бримира крови и кости Блаина. Карлики

много из глины слепили подобий людских, как Дурин велел». У Толкиена: «Старейшего из Семи Праотцев гнома зовут Дарин. От него ведут род цари Долгобороды. ... Долго жил Дарин, и во многих землях был известен как Дарин Бессмертный. Но вот в конце Предначальной Эпохи он умер и был похоронен в Казад Думе, однако род его никогда не пресекался. Пять раз рождались в этом роду наследники столь похожие на Дарина, что им давали его имя. Гномы считали Дарина Бессмертным, который Возвращается».

Таким образом, Толкиен опять-таки заимствовал не только имена собственные, но и иерархию альвов, только у него вместо альвов — гномы. Причем гномы — не в привычном фольклорном понимании (в мифологии гномов нет), а нечто среднее между своими фольклорными родственниками, мифическими цвергами, альвами и еще чем-то абсолютно толкиеновским, созданным им самим.

Гэндальф

«...Не прошло и двух недель, и от Брендидуинского моста появилась двукопка. Вожжи держал в руках высоченный старик в длинном сером плаще с серебристым шарфом и в остроконечной черной шляпе. Долгая белая борода и густые брови украшали лицо презрежего»

Толкиен выбрал для него имя обычного альва из «Эдды». Имя действительно ничем не примечательно, в «Эдде» даже не дано его толкование, в отличие, например, от Дьюрина (Дурина) («...а второй — Дурин», см. выше). Однако нам известно, что на языке эльфов имя Гэндальф — Митрандир, что с эльфийского языка переводится так: «мит» — серебристо-серый (вспомним, что прозвище Гэндальфа — Серый, то есть это — прямой перевод на эльфийский), «рандир» — странник, бродяга. В «Эдде» встречается одно слово, близкое по звучанию, правда, не дающее никакой волшебной характеристики — *Мотроднир*. В «Языке поэзии» даны некоторые в современном понимании поэтические тропы, а по терминологии «Эдды» — кеннинги, жейти, саннкеннинги. Среди жейти оленя на первом месте стоит слово «мотроднир», что переводится как «ступающий по кочкам» — вполне оленье имя, совсем не волшебное, но сохраняется смысл одного из корней: «ступать» — «бродить». (Также: «даин» — мертвый, «двалин» — медлящий; вспомним, что Толкиен так назвал своих гномов). Хотя скорее всего, Митрандир появился сам по себе, вне зависимости от Мотроднира.

Еще одно «оленье» упоминание имен карликов из «Эдды»: «Четыре оленя бегают среди ветвей ясеня и объедают его листву. Их зовут Даин, Двалин, Дуне́йр, Дуратрор»

Другие имена собственные.

В произведениях Толкиена, которые тем или иным образом связаны с историей, описываемой во «Властелине Колец», встречается масса имен собственных (даже можно сказать, практически абсолютно все имена), которые мы нигде и никогда не слышали. Исключение составляют два хоббитских имени: это Том и Сэм (и то: полное имя Сэма не похоже на обычное: Сэм уайз). Даже людей у него зовут не так, как мы привыкли: Йомер, Йовин, Арагорн, Фарамир и др. Встречаются, однако, имена, которые можно встретить в той же самой «Эдде», и то это не имена всем известных богов, а имена карликов, которых очень много, и их вряд ли

возможно запомнить, не задавшись такой целью. Вообще, имена героев Толкиена можно даже классифицировать. Для этого мы попытаемся заглянуть в литературоведческие работы, чтобы знать соответствующую теорию.

Необычные имена, придуманные автором. Господин В. А. Никонов в работе «Имена персонажей» выделяет в русской литературе отдельную группу имен, «главная художественная функция которых — необычность, имена вымышленные, искусственно созданные для данного персонажа». Примеры: Ассоль, Эгль, Тави, Руна у А. Грина, Аэлига у А. Н. Толстого. У Толкиена это — ряд имен хоббитов: Бильбо, Мериадок, Перегрин, Хэмфаст; имена других персонажей: эльф Леголас, человек Том Бомбадил. Стиль этих имен точно соотносится со стилизацией всего произведения под скандинавское средневековье.

Имена, которые называют говорящими, то есть такие, в которых «этимологическое значение лексической основы сразу раскрывает суть персонажа» (вот такие умные слова!) Дурак, Правдин, Свиный, Скотинин — Гоголя узнаёте? — от вторичных значений слов «свиный», «скотина» и пр. Они подобны маскам злодея или героя в средневековом театре, по которым зритель сразу знал, кто перед ним. Этим способом Толкиен очень красочно описывает своих хоббитов: Хаткинсы, Сумниксы, Брендиски, Умниксы, Большеноги, Туки, Деркиули, Рыттлы, Хрюклы, Дудкинсы, Кротты, Сдобкинсы, Помочь-Лямкинсы, Пузиксы, Бобровники, Норохолмы. А также места жительства хоббитов: Засумки, Заскочье, Кривражи, Микорыты и др. Сюда же можно отнести имена орков, имена которых — сплошная ужасающая звукопись. И имена, которые переводятся с придуманного Толкиенским языка, то есть в их лексической основе лежат искусственные корни, несущие в себе вполне конкретный смысл. Существо, владеющее эльфийским языком, сразу может усмотреть в таком имени некую характеристику его носителя (Глорфиндейл, Арвен и другие). Это почти те же говорящие имена с одной только разницей: нам, людям, их смысл не виден, и мы ощущаем при этом некоторую непосвященность, и без переводчика нам не обойтись. А перевести непонятное слово может только житель Среднеземья. Это заставляет нас быть реальными участниками событий, и мы сами в той или иной мере пытаемся выучить эльфийские корни, чтобы суметь «объясниться» с героем на его родном, — его, персонажа книги, — языке. А для облегчения этой задачи у нас есть словарь в конце книги.

Последняя категория имен — имена-омофоны, т.е. звучащие близко к каким-либо другим словам, или именам, в нашем случае. Толкиен, возможно, использовал некоторые слова и имена из Эдды и употребил их по своему усмотрению. Встречаются некоторые слова и имена, по звучанию (но не по смыслу) похожие на имена из «Властелина Колец».

В «Эдде»: «...На Южном краю неба есть чертог, что прекраснее всех и светлее самого солнца, зовется он Гимле» (В «Прорицании вельвы», «Старшая Эдда» сказано, что чертог стоит на Гимле). У Толкиена есть гном по имени Гимли. В «Эдде»: Фроди, или Фрьодигар — потомок Бальдра, сына Одина, а также Фроди, датский конунг. Во «Властелине Колец»: 1) Фродо Бэггинс, имя главного героя, хоббита, хранителя кольца Всевластья; 2) Фредегар Пузикс, имя другого хоббита, родственника Фродо. (возможно, родственная связь этих двух хоббитов передана еще и тем, что по «Эдде» они носят одно имя).

В «Эдде» Грим — одно из имен Одина, во «Властелине Колец» — Грима Червоволок, отрицательный персонаж, как это видно из его «фамилии».

В финском эпосе «Калевала» есть кузнец Ильмаринен, выковавший по просьбе злой колдуньи Лоухи волшебную мельницу Сампо. У Толкиена Ильмарин — название чертага.

И еще одно имя: в Среднеземье у Толкиена живет эльф по имени Глорфиндейл, что с придуманного, эльфийского языка переводится, как «золотоволосый» («глот» — золото, «фин» — волосы). В «Эдде» встречается конь по имени Золотая Челка. В этом случае имеет место общность мотивов.

К вопросу о появлении слова «хоббит».

Я лично являюсь сторонницей перевода слова «хоббит» как «жол билт». И никаких кролячих трактовок (какие, в самом деле, зайцы-кролики тут могут быть? Он бы еще их муравьями назвал). Долгое время я думала, что хоббиты возникли из «строителей холлов». Однако некоторое время назад в «Другом Мире» на полке стоял Словарь Сверхъестественных Существ, и в нем я нашла такую статью: «Хоббиты, в английском фольклоре — феири (с чем бы абсолютно не согласился Дж. Р. Р. — прим. автора). Многие считают, что хоббиты — существа вымышленные, что их придумал английский писатель Джон Р. Р. Толкиен. На самом деле о хоббитах было известно давным-давно. Майкл Данхем, средневековый автор «Дэнхемских списков», дает, к примеру, следующий перечень сверхъестественных существ: «...двойники, боуи, портуны, гранты, хоббиты, хобгоблины, данни...»

С уважением, Женя Бартенева.

ПОЛИГОН



Взгляд Рудаура. (из цикла статей о «Падение Севера – 2001»)

Я решила поделиться своими впечатлениями об этой игре, так как она была для меня особенно интересной и насыщенной.

Сначала немного о технической стороне. Полигон был замечательный. Вещи доставили, кто смог – помог. Погода была не райская, но, по сравнению с ПГС, просто праздник какой-то.

Теперь непосредственно о самой игре. Первым делом ознакомили нас с Рудауром. Он состоял из Верхнего и Нижнего Рудаура, что было обусловлено его местоположением. В Верхнем обитал наш князь Черномор (он же Чёрный). Его поначалу хотелось свергнуть, по причине загадочного поведения и маленького жалования, но он, будучи дальновидным политиком, умел чувствовать настроения народа, и вовремя исправился.

Князь Черномор загадочным был, ночью он с назулом поговорил.

Днем приходил Архедайна король, с одним – соглашенье, с другим – договор.

Он намел и того, и того – интеллигентным был Черномор.

Там же, в Верхнем Рудауре жил брат князя Камазох (он же Серета), королева Берутиль (Иришка), будущая жена Камазоха, её кошки, милые, прожорливые существа (две Ольги), купцы (Аня и Андрей Равульф), Нимфин с братом Ромкой (воины) и кузнец – гном Дейн. Нас в Нижнем было побольше.

Я, Мелиан, верховная жрица Рудаура, лекарь (она же Катенок), воеводы Рудаурской армии и вольного ополчения (Адил и Миха), кузнец и мастерца на все руки (Винка), загадочный воин Витек (когда выпьет, такой загадочный), неповторимый Эдик, Рома (шогландец), неразлучный с Адилем (т.к. ели из одной миски), Хельга, которая вкусно готовит, воюет и еще много чего делать умеет, воин Вовчик, который мало говорит, но много знает. Гостили у нас Шаг и Костя (Рагнар), помогали строиться. Жили мы дружно и весело. Любый рудаурец на дружеское: «Э, кабан!» откликался в любом состоянии. Именно в Рудауре начала формироваться наша постоянная команда, а это уже немало.

Игра началась в полночь. Эта ночь была для Рудаурцев беспокойной. Воеводы, я и Рома отправились в Северные Холмы к моим братьям – Пацаку (правителю Сев. Холмов) и Кириллу, дабы пригласить их на мою и Михину свадьбу. По дороге мы видели назула, жуть. Он взлетел на холм, постоял там, загадочно подмигивая, и смылся. Надо сказать, назул один не ходил. Пришлось идти в обход, героиблин. Чуть в речку не свалились. Другой нашей делегации, в составе Камазоха и нескольких воинов из дружины, повезло меньше – они столкнулись с назулом вплотную. Со страха пригласили его на свадьбу. И, представляете, пришел! Только я уже стала, т.к. главное дело – объединение Рудаура и Сев. Холмов, мы уже делали.

На утро хотелось новых ощущений. Выполнив несложные обязанности жрицы, я отправилась ругать князя за то, что не допустил пришедшего на свадьбу назула в город. Черномор, оказывается, предпочел беседу с назулом в отдельных апартаментах вне города. Князь порадовал тем, что на сегодня намечается бивва. Все началось так: войско Рудаура стояло на холме, внизу загорали и мирно беседовали Черномор, назул и Бобер. Потом пришли орки:

Орки в бордель идти порешили, рудаурские воины им путь преградили.

«Любить ся хотим!» – громко орки кричали, рудаурцы в ответ им лотусы подали.

Мы побежали на них, орки – на нас. Чуть позже к нам примкнул отряд Архедайна во главе с королем Аргелебом (он же Мирьч). Они увидели назула, сидевшего под елкой и отдыхавшего от ночных проделок и важных бесед. Не раздумывая долго,

архедайнцы кинулись на него. Ангмарский король, само собой, шипел, свистел, дубиной махал. Храбрым воинам пришлось испугаться, т.к. Язик, если его не боялся, начинает злобно ругаться (действует не хуже заклинаний). Мы, конечно, давно знали, где сидит хитрый назул. О чем поспешили сообщить эльфам. Реакция эльфов меня поразила. Я говорю: «Назул там-то, к нему незаметно можно подкрасться так-то». Владыка встает на камень и громко зывает в сторону борделя: «Глорфиндейл!» Ответного звона не раздалось. Дело кончилось так:

Злобный назул в лесочке гулял, эльфам гоню обо всем рассказал.

Пока их король Глорфиндейла искал, Назул к себе домой убежал.

Прибежавший позже Глорфиндейл (Вьярд), многое пропустил. Отбоявшиеся архедайнцы кинулись в бой. Впереди всех бежал Аргелеб. Лучом света он ворвался в толпу злодеев. Когда враги отступили, я подбежала к Мирьчу. Он, мило улыбаясь, сказал, что лекарь ему уже не поможет, хотя с надеждой спросил, умею ли я сшивать куски. Потом была перестрелка через овраг (красивая, эффектная, но абсолютно бесполезная трата стрел). Когда это надоело, и все пошли домой, я стала собирать целые стрелы Миха ворчал, боялся, что подстрелит, и правда, смотрю, летит стрела, да не простая, а с записочкой. Мы записочку развернули, а там заманчивое предложение: голова Глорфиндейла на кучу денег и потрясающе схожий портрет. Супер-эльф шел



впереди, шагах в пяти от нас. Князь Рудаура мучался вопросом: «Прибить или не прибить?» Мы прервали его муки, сказав, что еще успеет, вдруг он нам пригодится. А портрет повесили в Рудауре, дабы рудаурцы могли любоваться творчеством неизвестного ангмарского художника-импрессиониста. Впрочем, это произведение искусства стало известно и народу Северных Холмов, т.к. они уже заселили выделенную мной храмовую территорию. Их даже не смущало близкое соседство с эльфами. Что, собственно говоря, не удивительно. Бывший сосед – назул часто их навещал (особенно ночью) и так не хотел уходить.

Теперь о новых соседях – эльфах. Для рудаурцев загадочный и действительно, дивный народ, т.к. мы в то время верили только в свои силы, мать природу и батюку князя. Знате, чем оглинается Глорфиндейл от Черномора? Глорфиндейл – нос, игровуха, колокольчики. Черномор – нос, игровуха, кеды. А уши? Ушей под волосами не видно. И все бы хорошо, если бы нас не посетил неуспокоившийся эльфийский дух. Пять минут до моей свадьбы. Я уже оделась. Бобер принес подмышкой подарок (палантир). Я поиграла с ним и спрягала. Миха развлекал гостей – пытал Госера. Госер тоже развлекал всех: «Ребята, может не надо? Я еще пригожусь». И тут явилось оно, прекрасный дух эльфийской девы, я аж «умерла»! Об этом покалел, наверное, весь мертвяк. Как я возмущалась! Аж в Архедаине было слышно. Приличия ради, можно сказать, что я вклилась в роль взбалмошной жрицы, но, если честно, то я почти не играла. Ктому же я была голодная, и шел дождь. Но это было тогда. А сейчас я очень довольна, т.к. прожила на игре не одну, а две абсолютно разные жизни. Приготовив обед и подкрепившись, я немного успокоилась и сочинила про сокамерников:

Маленький Бобрик в мертвяк заремел, Назул жестоко его поимел.

Украсть палантир он его попросил, про вес палантира Боберне спросил.

Обиженный Оз притерся в мертвяк, стал он купцам предъявлять за косяк,

Сидеть в мертвякнике жадных удел, пока торговались, он есть захотел.

Потом пришел Сема и окончательно меня успокоил. Тогда я поняла, как ему трудно одному с нами – толпой беспредельщиков. Часа два мы мирно беседовали, чем взбесили даже умерших. В итоге я объяснила Семе, что я патриот и отправилась собственной сестрой в Рудаур.

Я иду, тороплюсь на ужин, почти дошла. Тут из кустов мчится Мишка Кореец, чуть подальше злобно звенит Глорфиндейл. Я, с перепугу, в кусты и бегом до Рудаура. Не везло мне в прошлой жизни с эльфами. Теперь я с ними подружилась и даже сходила в гости. Дело было так. Отрады рудаурцев по четыре человека двинулись по направлению к Ангмару. Со стороны наши перемещения выглядели умиротворенно. Один отряд с холма – под холм, другой – от Вороньего камня – на холм, третий – от переправы к камню и так далее. Поскольку из мертвяка я вышла лекарем и была в отряде пяткой, приходилось быть еще исызванным (загарились бегать, ну и дыра же эго их Ангмар). Мы обошли назулятник, прошу прощения, апартамента назула, идем дальше. Тут видим, бежит, пытит (на белу не посвистишь) назул. Мы бежать. Первое правило поведения с назулом (для тех, кто не Глорфиндейл): на назула оружие не поднимать, второе – не беседовать с ним. Ну, наш болтливый Рома не выдержал. Язык его оглушил. Пришлось к эльфам идти, Рому тащить.

Третий день закончился свадьбой. Князь обвинил нас с Михой. Если применить к его торжественной речи цензуру, то он сказал: «Птички, трава, плодятся и размножаются». Это была уже вторая свадьба в Рудауре. До этого обвинялись королева Берутиль, ее кошки и Камазох. Пришел наш региональный мастер Паша и сказал, что у него для нас сюрприз. Он объявил Камазоха и Берутиль мужем и женой. Для Камазоха это было большим сюрпризом.

Три дня кончились, и мне пришлось уехать (работа) в Гондор, рожать Михе наследника. Но мне было мало. После работы я созвонилась с друзьями, купила пиццы и поехала в Рудаур. Машина поднялась до переправы на «Юном Геологе». Там застрял архедайнский джип, пардон, боевой мукам. Пришлось топать вверх одной пешком по грязи, но я летела. Прибежав в Рудаур, я обнаружила, что Мики там нет (он, и большая часть рудаурцев ушли на темную сторону). Ну, я бегом в Ангмар. Кригичню оглядевшая меня голова Ясика поверх забора возвестила, что наши в Амон – Суле. Эх, дороги! Благо из Амон – Сула меня не отправили к эльфам или еще дальше. Зато стражник меня возмутил больше, чем Вьярд. Подумаешь, не пустили Глорфиндейла ночью в Форнот. Эго суровый страж смотрел на мою блузку, юбку туфельки, пиджак и думал, пускать меня или нет, не от светлых ли я. Ну я его убедил, зашла через потайную дверь. Наши сушились у костра. У них от радости чуть носки не стореги. Думали, глюк. Узнали про пиццу, передумали.

Уехала я поздно. Каждую ночь снилась игра. Наши вернулись с победой (разгромили Форнот, помучили местных жителей, Пацак съел остатки найденной пиццы). Но это не главное, главное, что есть мы – клуб и как хорошо, когда мы все вместе.

Р.С. В общем, спасибо всем: верным и боевым рудаурам, добрым и смелым архедайнцам, Пацаку и его команде, дивным и загадочным эльфам, Язику за то, что шипел и свистел, и его злобным подопечным, Глорфиндейлу за то, что звенел прочим экзотическим персонажам и, конечно же, мастерам.

Катенок (Катя Зорина)

Генезис пластмассовых войн

Играли ли вы когда-нибудь в солдатики? Безусловно. Наверное, это было давно, в глубоком детстве. После чего вы повзрослели и либо забили на сие занятие, с головой окунувшись во взрослую жизнь, либо... Либо переосмыслили увлечение, заполучили в свои загребушие руки пресловутый Warhammer, стали гордо обзывать себя воргеймером - и битвы на столе либо ковре возобновились. Только ныне они велись по четким правилам, и каждой схватке предшествовал этап длительного наращивания личного состава ваших подразделений. Покупка фигурок, грунтовка, покраска, модификации... Warhammer - это здорово, и играть в него можно до бесконечности.

Но, согласитесь, Warhammer - лишь одна сторона медали. И даже не сторона, а небольшой ее кусочек, серпик прибывающей луны, так сказать. Кроме битв в гротескном фэнтезевом и стейбном научно-фантастическом сеттингах всегда хочется большего. Например - отыграть штурм Измаила. Или нашествие татаро-монголов на Русь. Или Пунические войны. Или что-то еще историческое, реальное, и поэтому более интересное. Только вот проблема - западные сеттинги на историческую тематику в Россию практически не завозились, массовой торговли не наблюдалось. С фигурками проблем не было - существовал немецкий "Ревел", отечественные миниатюры, те же солдатики из "Детского Мира", в конце концов. А систем в продаже не было. Поэтому либо приходилось долго и нудно лазить по Сети (ау, модем на 2400!) в поисках бесплатных систем либо авторских наборов, либо самому выступать в роли автора и изобретать что-то свое, либо адаптировать механику Warhammer, что совсем не элементарная задача.

С отечественными системами все было еще более запущено - за исключением нескольких продуктов, изданных еще до деноминации (и чьи названия я уже не припомню), не было вообще ничего. Да и то, что имелось, издавалось ограниченными тиражами, а правила были либо несбалансированными до безобразия, либо настолько сложными, что без стакана тормозной жидкости отказывались раскрыть свои секреты. Собственно, такая ситуация наблюдалась до сегодняшнего дня. А сейчас все изменилось. Появился продукт (точнее - тематическая линия), включающий в себя не только удобную в освоении систему, но и фигурки как таковые. Продающиеся отдельными наборами, только и ждущие, чтобы их вырезали, установили на игровое пространство и повели в бой.

Пластмасса в боевых порядках

Что лежит в основе любой настольной военно-тактической игры? Правильно. Книга правил, в которой как можно более реалистично и в то же время как можно более удобно для пользователя описывается механизм формирования армий, расстановки их на поле боя, передвижение, боевое взаимодействие на различных уровнях (от поединков отдельно взятых воинов до масштабных мясорубок между целыми полками), влияние морального духа подразделений на их боеспособность, моделирование естественных и искусственных препятствий и погодных условий. В "Эпохе Битв" такая система присутствует, и рассказать о ней стоит, по-видимому, до описания тематических наборов. В конце концов, вопрос о месте, из

которого у юнита меч со щитом растут и в какой цвет они выращены, глупо вторичен. Важнее, как некий абстрактный юнит сможет своему не менее абстрактному оппоненту проломить чайник. Так что снова всплывает столь любимое мною слово "движок". К счастью, дотошно расписывать его я не собираюсь, поэтому ограничусь лишь базовыми понятиями.

"Эпоха Битв" - походовой воргейм. В ней, как и в настоящем сражении, все действия совершаются воинами. Воины - это миниатюры, представляющие собой собирательный образ реальных родов войск. Каждая армия обладает личным листом боевых характеристик с описанием, классификацией, основными статистиками. Первая статистика - движение. Оно зависит от рода войск (пехота, конница, колесницы, слоны и т.п.) и тяжести вооружения и брони. Обычно пехотные юниты более медлительны, чем конные. Например, за ход татарский всадник пробежит 12 шагов (шаг равен двум с половиной сантиметрам), в то время как тяжелооруженный спартанский пехотинец пройдет лишь 4 шага. Далее следуют чисто боевые характеристики - атака и защита. Понятно, что защита зависит от брони, а сила нападения - от уровня крутости

ЭПОХА БИТВ

прототипа. Русский дружинник сражается не в пример эффективнее, чем простой ополченец, а тевтонский рыцарь по сравнению с греческим флейтистом - самый настоящий бронированный танк. Обычно показатель защиты не превышает десяти, а показатель атаки - двадцати баллов. Некоторые из воинов имеют дополнительную атаку - дистанционную, называемую просто стрельбой. Неважно, будь это умение метать копьё или камни либо стрелять из лука - такая атака позволяет поразить противника на расстоянии, не вступая в непосредственный контакт. Эффективность стрельбы зависит от расстояния, с его увеличением она понижается. Конкретная дистанция поражения и его эффективность разнятся от юнита к юниту. Например, татарский лучник стреляет с силой 14 на расстояние до 8 шагов, с силой 12 на расстояние до 24 шагов и с силой 10 на расстояние до 32 шагов. Наконец, каждому воину соответствует стоимость - если провести аналогию, то это то же самое, что и пункты для закупки армий в Warhammer. Чем круче воин, тем он дороже. Стоимость позволяет уравнивать силы армий на поле боя.

И это - только цветочки. Юниты могут обладать и "встроенными спецэффектами" (к счастью, это не магия) - например, уметь выполнять строительные.

В основе взаимодействия между юнитами лежит формула вероятности поражения одним юнитом другого. К счастью, житов у воинов нет, так что столкновение происходит по принципу "если попал - то прибил, иначе - народный финский праздник Обломайтэс". Из силы атаки нападающего юнита вычитается защита цели, затем кидается двадцатигранный кубик (да, господа, прогрессивные дайсы пришли и к нам!). Если результат меньше или равен разнице, то атака считается успешной. Все. Просто? Ха, как бы не так. Дело в том, что воины обычно бегают не дружной толпой дивных пионеров, а формируют боевые порядки. И в зависимости от типа характеристики того или иного воина могут очень сильно меняться. Например, у пехоты увеличивается защита. А если пехотинец вооружен копьём, то он

начинает действовать более эффективно против атакующей кавалерии. Присутствующий в подразделении узыкант поднимает боевой дух, что опять-таки повышает боевые характеристики. Атакующая кавалерия с легкостью уничтожает одиночных пехотинцев. В общем, в правилах описано столько разнообразных ситуационных бонусов и штрафов к показателям атаки и защиты, как для отдельных юнитов, так и для подразделений, что впору схватиться за голову. Играет роль даже ориентация, так как фланговые и тыловые атаки гораздо более неприятны для защищающихся, чем просто лобовой удар. Впрочем, перечитав мануал пару-тройку раз и сыграв пару-тройку пробных партий, понимаешь, что такой подход, в общем-то, оправдан. Игра-то историческая! Более того, использующая реальные тактические комбинации! Да и не все так плохо. Боевые модификаторы быстро запоминаются, вычисления просты и интуитивно понятны. Через час игры вы сможете производить их автоматически. Единственное, что с модификаторами сделать нельзя - так это детально описать их здесь, в статье. Никакого места не хватит; да и для кого, собственно, мануал был издан?

Наборы, покраска и многое другое

А теперь пора перейти к самому вкусному. То есть к фигуркам и ко всему, что к ним прилагается. Фигурки продаются как в больших наборах, так и отдельными тематическими сетями. На данный момент мне довелось поиграть греками, персами, крестоносцами, тевтонскими рыцарями, русичами и татаро-монголами. А также собрать огромный макет деревянной крепости. По желанию, фигурки можно покрасить, схемы покраски присутствуют в официальном каталоге. Пожалуй, может возникнуть некоторая проблема с грунтовкой - пластик достаточно пористый, и первый слой может частично впитаться, но ничто не совершенно.

Так как все наборы унифицированы под единую систему, то извращения, вполне допустимы. Если вам захочется столкнуть персов с крестоносцами - пожалуй, правила позволяют. Только уж потрудитесь подготовить приличное поле боя, ибо самолично созданные деревья, холмы, овраги, мосты и прочие пейзажи, тем более покрашенные, создают неизгладимое впечатление. Советы на тему "как насыпать холмы и клеить деревья" также присутствуют в мануале.

Отечественным воргеймам быть!

По сути, мне выпала приятная обязанность бета-тестинга системы на своей тусовке. Причем тестирование грозило затянуться где-то на месяц - пришлось в срочном порядке изымать фигурки и прятать их по коробкам. А потом были длительные дебаты, завершившиеся выводом: "Похоже, отечественным воргеймам быть!". Приятно, господа, что за последние полгода нас, неизбалованных забугорным изобилием геймеров, стали радовать качественными отечественными продуктами. Ролевка - "Эра Водолея", воргейм - "Эпоха Битв". Теперь осталось только выпустить картонную игру - и первый шаг к завоеванию мирового рынка развлечений будет сделан.

C. S. M.

Статья предоставлена порталом "Ролемансер".

Внимание!!

Всем заинтересовавшимся
обращайтесь к ведущему раздела.
Нам нужны новые люди!



Вот мы бурчим и брюзжим, что времени у нас нет, все нам надоело, задор пропал, энтузиазм иссяк совсем. А в то время у нас появились достойные приемники. Как-то раз ребята решили попробовать себя в роли журналистов и вынести на ваше рассмотрение свой репортаж.

С конца зимы по Бутаковке поползли слухи о таинственных воинах, тренирующихся в Медвежьем ущелье. Дерутся они, дескать, на железе, и даже топоры у них как минимум из дюралю. В начале апреля к нам в руки попал журнал "Моль" со статьей "Толкинутые" (апрель 2002 г. Стр18). На фотографиях был небезызвестный Саша "Орк". Решив разобраться, в чем же дело, неужто Саня стал железничником (о ужас), мы (Роман "Шотландец" Губанов, Мурат "Аракш" Багжанов и Артем-славянин) приехали воскресным утром на новую остановку. Это место около кольца в Орбите.

Примерно в 8,40 показался молодой человек, уapakованный в камуфляжку, щит и рюкзак, из которого торчало что-то, похожее на мечи. За двадцать минут появилось еще человек восемь. Сделав несколько снимков, мы попросили подошедшего Саню рассказать нам немного о своем детище.

Орк: Где-то в начале декабря мы решили организовать свой клуб и выехать в район Медвежьего ущелья. Нас было человек семь. Со временем стало прибавляться народу, потому что люди интересуются. Кому-то нужно средневековые, как на Бутаковке, а нам нужно фэнтези. Мы решили организовать что-то чисто фэнтезийное, где не будет никаких примесей других движений, и поэтому сделали этот клуб. Он довольно-таки хорошо развивается, хотя и есть свои проблемы, свои недостатки.

Рома: Уже есть планы на будущее?

Орк: Создать что-то более реальное, чем на данный момент – фортификации, более качественное подобие оружия, поднять людей в уровне познания самого фэнтези, чтобы они сами могли работать, писать что-то свое, чтобы знали фэнтези, чтобы это не было для них простым звуком, чтобы... Вот у человека спросишь: "А ктотаким Толкиен". – "А я не знаю".

Рома: Кстати, в журнале писали, что у вас существуют экзамены – можно поподробнее?

Орк: У нас вообще свободное посещение, но экзамены все равно есть. У нас, чтобы человек действительно старался читать фэнтези, старался повышать свое знание, все разбито на уровни. Так же, как и само поднятие мышления человека в сторону фэнтези, и деятельность в самом клубе, там, команды и тому подобное... у нас все разбито по уровням.

Рома: Как в школе?

Орк: Нет, не совсем как в школе, у нас своя методика. Вот например человек – он пришел в клуб, он ничего не знает, может ему вообще даже все равно до фэнтези, но чтобы заинтересовать его... мы ему говорим: «Прочитай пять книг – у тебя будет первый уровень».

Рома: Имеется какая-то пропаганда и люди, которые способны обучить чему-то?

Орк: Есть люди, которые могут помочь человеку и в принципе чему-то обучить.

Мурат: Культуре владения оружием? Как вообще с её уровнем?

Орк: Довольно низкая на данный момент. Даже по сравнению с Бутаковкой. У нас есть, конечно же, опытные бойцы, но их мало.

Рома: Ваше отношение к Бутаковке? К людям, которые там собираются.

Орк: Равнодушное. Нам все равно до тех дел, которые творятся у них.

Не знаю, равнодушные ли это, но вот мысли одного из участников проекта:

1: Это был клуб до нас, это, наверное, была в какой-то степени неудачная попытка, но я желаю им удачи, возможно что-то они для себя и сделали.

?: Как ты думаешь, что более перспективно – Бутаковка или ваш клуб?

1: Насчет перспектив я ничего говорить не буду, но на Бутаковку никто не ездит, потому что игра превратилась в побоище, за счет нефиксированных ударов, за счет того, что существует, как ни прискорбно, презрение и отношение свысока у мастеров к начинающим, к тем, кто приходит. Их попросту ломают... Я считаю, что не нужно ломать человека и делать ему больно только по собственным убеждениям.

Рома: Насчет алкоголя как?

Орк: Мы вообще против алкоголя. Мы боремся с пьянством. Конечно же, есть такие, которые любят выпить, уйдут куда-нибудь далеко, пока на остановке, наберу спиртного в секрете от остальных и наверху уже выпьют. Ну, с такими мы уже как-то... во время боя их немного игнорируем.

Рома: То есть вы за здоровый образ жизни.

Орк: Да. Мы полностью за здоровый образ жизни (очень довольно).

Что ж, ребятам там вроде нравится. Вот что говорят об этом они сами:

1: Что для меня клуб? Клуб для меня – это в первую очередь проявление моей фантазии, проявление себя. Это клуб фэнтези, у него даже есть название – КЛФ, расшифровывается это как Клуб Любителей Фэнтези. Мы там занимаемся толкинизмом, фэнтези, тренируемся технике боя.

2: Клуб для меня то место, где можно хорошо отдохнуть, где можно помечтать, где собираются люди, которые любят фэнтези, где собираются мечтатели, которых осталось так мало. Мы делаем свой мир, нам это нравится

Ну и как же после этого не задать излюбленный вопрос журналистов?

Рома: Это уход от реальности?

1: Это абсолютно не уход от реальности, но один день в неделю я могу себе позволить отдыхать так, как я считаю нужным.

Рома: Можно поподробнее о вашем контингенте. Народу вас в основном школьного возраста?

Орк: Да, в основном старшеклассники. Основной состав от 15 до 18 лет.

Рома: Проблемы с милицией?

Орк: Проблем с милицией у нас на данный момент нет.

Рома: Инциденты были?

Орк: Пока нет. Ну и клуб-то недолго существует.

Рома: Слава богу.

Итак, подведем итоги. Что я лично увидел на этой остановке? Толпу недисциплинированного и веселого народа, которому вкайф таскать с собой деревянный меч и этим отличаться от других. Хотелось бы верить, что у этого клуба есть будущее, но вот только я как-то участвовал в одном из "проектов" Шаши, который вскоре самым успешным образом превратился в тусовку с водкой, в качестве закуски под водку. И нынешний его КЛФ почему-то не внушает мне полного и безоговорочного доверия. Слишком общие планы, слишком размытое будущее. Как в старом анекдоте под названием «Служа КПСС», где главное сделать шаг, а куда наступили, потом разберемся.

Комментарий к Летящей стреле от Indigo (смотрите №3)

- И что вы можете сказать по этому поводу?

- Да не согласен я.

- Это с кем же, позвольте поинтересоваться, с Марксом или с Кауцким?

- С обоими.

Эти строки из «Собачьего сердца» довольно точно передают мою позицию в отношении статьи Indigo. Уже очень это напоминает мемуары о давно прошедших, но все еще горячо любимых днях, когда «жил, тоски не зная, лишь кутил да гулял, песни распевая». Все это знакомая песня о том, как все раньше было замечательно и о том, что сейчас все не как раньше. Но потом пошли рассуждения о какой-то, духовной близости, о чем-то бессловесно-объединяющем. Конечно, это был кружок по интересам, где занимались вещами довольно нетривиальными – ролевыми играми, что само по себе подразумевает за собой людей, увлекающихся фантастикой и фэнтези, людей, ищущих в текстах песен скрытый смысл, людей немножко «не от мира сего». Но в D&D люди играют уже 30 лет, это для нашей реальности такой досуг нов и необычен. Так что, в общем и целом, это были обыкновенные ребята, среди которых были всякие, и для многих Клуб был интересен в силу своей оригинальности. Просто, все тогда было еще молодозелено, все было раскрашено в яркие желто-розовые тона. Наша комната казалась большим кабинетом, коридоры Дворца – мраморными галереями, а Игорь – если не Богом, то Валларом. А к вопросу о перерастании наших встреч в собрания тусовочного плана, хочу заметить, что это неизбежный процесс любого мало-мальски развивающегося сообщества без четко регламентированной структуры. Любая группа людей, достигнув критической отметки «количество», начинает распадаться. Это же относится и к сегодняшней Бутаковке. Когда-то нас было мало, и мы прекрасно между собой ладили. Нас становилось больше, но мы еще с удовольствием друг с другом общались. Но вот нас стало много и большинству захотелось, чтобы нас снова стало мало. Это законы общества. Нельзя все время оглядываться назад и ориентироваться на прошлое. Нужно уметь находить положительные стороны в настоящем и пытаться преумножить их в будущем. А предаваясь воспоминаниям и ворчливо вздыхая, вы напоминаете мне Вьярда в старости. (Не дай боги вам такого дедушку)

Я категорически не согласен с утверждением о том, что во времена наших первых поездок в горы у нас не было единства. Это были одни из лучших днейков за всю историю Бутаковки, время морального подъема после долгой зимы, время общения со старыми друзьями и радости новых знакомств. Не согласен я и с тем, что все у нас было как-то нескладно. Да, мы были молоды и неопытны, да, многое не получалось так как хотелось, да, у нас не была слабая материальная база. Но именно потому, что мы были молоды, и у нас ничего не было, мы делали все с большим интересом и энтузиазмом, мы делали это в первый раз. И на самой первой Игре смогли поиграть, прежде всего, те кто, этого хотел. Ты была не права, Юлия, когда пропала на несколько лет, а ведь вместе с тобой пропал и клубный журнал, который был дорог каждому из нас. Ты была не права, когда говорила, что открылась новая действительность, и единомышленники вновь собрались вместе. Это ты попросила нас, а мы и не расставались. Клуб не расстался, он существовал все эти годы. И наши последние встречи в «Штабе» не носили какой-то особый характер. Посмотри на себя, девочка-космонавт, сними темные очки, скинь капюшон, вынь из ушей дебелишки. Взгляни на этот мир по-другому, в нем тоже есть много прекрасного. Лишь в одном ты оказалась права: ты действительно многое пропустила...

ЛИРИКА

В этом номере мы хотим начать новую литературную эпопею (после того, как закончилось Драконоведение, нам стало нечем забивать место, приходится печатать всякую ерунду ☺). Несколько ребят решили осуществить один очень смелый проект – описать похождения своих героев в Море *Diablo*, и это им удалось. Сейчас уже готово около десяти рассказов о четырех героях, о их детстве, юности и головокружительных приключениях. Но не спешите плевать и выбрасывать номер в мусорную корзину, в ролевом мире существует такое понятие, как CRPG (компьютерные ролевые игры), и его не стоит игнорировать. Многие тут вспомнят и *WarCraft*, и *Thief*, и *Dark Omen*, найдите хоть одного, кто не играл в эти игры. Стараниями этих людей дети Blizzard'a обрели способность не только крушить головы миллионным монстрам, но и говорить, чувствовать и переживать. Многим это покажется извращением, а наш взгляд, проект получился оригинальным. Полностью эта сага будет выложена на сайте, после того, как ее хорошенько оформят. А сейчас вашему вниманию мы представляем самый маленький из многочисленных рассказов, повествующий о приключениях Магички Мародерши – одной из четырех главных героев этой саги. Если вам придется по вкусу новое блюдо из раздела CRPG, и если будет свободное место, в следующих номерах мы продолжим публикацию.

Посвящается моим лучшим друзьям:

Андрею и Спартаку за их умение собирать трофеи со скоростью мысли.

Глаз Хорадрима.

К Магичке подошли в темном переулке и спросили:

- Закурить не найдется?

- А то! - ответила Магичка и применила *Inferno*.

Из народного фольклора.

Отряд воинов пробирался внутри извилистых и длинных подземелий уже битый час. Чадили факелы, повсюду валялись мертвые тела, причем только герои, никаких слуг Дьявола. Лица воинов были мрачны, никто не разговаривал, не звенело и не бряцало хорошо подогнанное снаряжение. Впереди отряда шел его предводитель, худощавый мужчина с резкими чертами лица и мечом в правой руке. Броня его поблескивала во влажном воздухе подземелья, под ногами хлюпало и чавкало, иногда пробегали испуганные крысы.



Отряд что – то искал, это было заметно по упорству, с которым воины обшаривали каждый закоулок, трещины, переворачивали мертвые тела, поднимали камни, выстукивали стены. Никто не грабил трупы и не брал ничего, хотя предводитель отряда не произнес ни слова с того самого момента, как отряд спустился в подземелье.

Неожиданно чуткое ухо одного из воинов уловило звуки человеческого голоса. Он подал знак и весь отряд замер. Как бы хорошо ни было подогнано снаряжение, но шум отряд производил изрядный. Теперь же, когда все замерло, стало четко слышно пение. Голос, несомненно, был женским, но слов разобрать не удавалось. Лицо предводителя отряда исказилось, и с губ его сорвалось проклятие. На этом звуки закончились, в ход пошли жесты.

Отряд, по знаку своего предводителя, действуя как одна рука, разбился и рассыпался. Во тьме исчезли разведчики, высланные вперед и по бокам. Основные бойцы построились ромбом, в центр встали предводитель и еще трое, доставшие из заплочных мешков колдовские жезлы. Воины на острие ромба, обращенном в сторону голоса, взяли оружие наизготовку, опустили забрала шлемов, подняли щиты, и отряд двинулся. Вскоре воины, идя на звук голоса, ворвались в огромную пещеру, откуда и исходил женский голос. Пещера была хорошо отделана, стесаны острые углы на стенах, везде были ковры и картины, украшения и светильники, в хаотичном порядке на полу громоздились сундуки, по

всей пещере было разбросано золото. И повсюду, буквально повсюду валялись трупы тварей, явно из приближенных Ваала.

Звуки, услышанные отрядом, действительно издавала женщина. Пение ее эхом разносилось под широкими сводами, отражаясь от стен. Женщина была Магичкой. Жезл ее стоял сейчас рядом с сундуком, в котором рылась бесстрашная пожительница. Магичка, напевая, копалась в огромном сундуке, периодически выныривая оттуда, чтобы примерить очередное ожерелье из драгоценных камней или золотое кольцо и полюбоваться на себя в стоящее тут же зеркало. Когда отряд ворвался в пещеру, Магичка как раз достала из сундука огромную корону и начала примерять на голову. Повертев корону так и сяк, Магичка вздохнула (предводитель отряда явственно услышал: "Тяжела") и начала упаковывать ее в свой мешок.

Тут шум, производимый отрядом, достиг слуха Магички. Она резко обернулась и схватила жезл, в который вонзилось две стрелы. Еще несколько пролетели рядом, но было уже поздно – Магичка взмахнула жезлом. Моментально над ее головой возник клубок тумана, а в стрелявших бойцов – разведчиков полетели стрелы льда. Отряд лишился на время этих бойцов, но это не остановило бы остальных, если бы не яркое сияние, исходившее от красного камня, висевшего на груди Магички.

- Глаз Хорадрима! – благоговейно выдохнул один из воинов.

- Отдай его нам, - сурово сказал предводитель. Магичка усмехнулась и ответила.

- Ты знаешь, кто я?

- Нет, и меня это не волнует!

- Зря, - коротко бросила Магичка. – Мог бы и догадаться. Я – Мародерша.

Восхищенно – испуганный гул прокатился по отряду, а некоторые даже сделали шаг назад. Мародерша! Имя этой Магички гремело по всему миру *Diablo II*, дерзкая и неистовая, бесстрашная и непобедимая, она бросала вызов на дуэль "раз на раз" самому Мефистофелю! (Мефистофель явился один с толпой любимцев, а Магичка одна с жезлом, а если кого – то интересует чем закончилась встреча, то ответу: встреча закончилась со счетом 3:3). Прозвище свое Магичка получила за то, что всегда после битвы грабила и обирала все, что попадалось под руку, будь то трупы тварей, героев, убитых ею на дуэлях или развалины крепостей и дворцов. И никто из тех, кто пытался ее урезонить, так и не дождался старости.

Передавали шепотом подробности экспедиции Мародерши, когда твари вероломно убили ее любовника Паладина. Высланный вдогонку Магичке заградительный отряд (стояло перемирие и главы кланов опасались, что поступок Мародерши нарушит установившееся было спокойствие) шагнул по широкой дороге из трупов, а когда догнал, то было уже поздно: Мародерша в одиночку стерла с лица земли замок Гефасто, хранителя Адской Кузницы.

Связываться с Мародершей не рисковали даже герои высших посвящений, а среди Магичек ходило присловье:

"неудержим, как Мародерша", что означало: данное живое существо, мягко говоря, не умеет вовремя останавливаться, но все равно рвется к победе! Стремительность и напор, сила и умение прославили Мародершу. Она дралась бок о бок с защитниками Кураста во время первого Раскола, ходила в походы с самим Родемиром, именно она обеспечила успех "Второго штурма горы", как называли успешное взятие главной цитадели клана охотников за героями. Мародерша неоднократно возглавляла самые рискованные и безнадёжные походы, все равно для спасения ли героев, чтобы найти клад или просто отомстить.

Неудивительно поэтому, что особой радости воины не испытывали. А стояла сейчас Магичка напротив отряда гвардии Нью – Хорадрима. Это государство возникло год назад и стремительно расширяло свои границы, успешно сокрушая слуг Трех и привлекая к себе во множестве героев. Одновременно с этим по всему миру шел сбор артефактов, оставшихся от вымершей расы Хорадрима. Руководил этими поисками последний наследник расы Хорадрима, престарелый мудрец Декард Кейн, ставший в государстве Нью – Хорадрима чем – то вроде министра по науке. Глаз Хорадрима был одним из самых могущественных артефактов, позволявших даже неопытным людям становиться могущественными колдунами. Сделан Глаз был из сплава драгоценных камней, золота и глаза (собственно, поэтому он так и назывался) самого могущественного на тот момент мага расы Хорадрима.

Подземелье, где сейчас находился артефакт, лежало под могучей крепостью, а сама крепость лежала в развалинах. Это была крепость клана охотников за героями, недавно открыто заявивших о себе и своих правах на местную землю. Одновременно был заключен пакт о взаимопомощи с Ваалом. Но это не помогло – едва стало известно о существовании такой крепости, как кем – то был кинут клич среди героев и в мгновение ока (месяца полтора, не больше) был собран грозный отряд из героев. Мародерша тоже вошла в него.



Именно она, под градом метеоритов и камней с небес, в одиночку прорвалась к воротам, телепортировалась через ров и опустила подъемный мост. Затем Варвары, построившись клином, нанесли страшный таранный удар копиями, выбив охотников с части стены и отбросив силы клана от ворот. Битва была, как обычно, упорной и долгой, но постепенно герои одолели охотников, загнав их вглубь помещений и там уже порубив в капусту. Сделав это, герои обрушили стены и укрепления, при помощи Огненных Бомб Ассасинов, Молний Магичек и силы Варваров. Чтобы возродить крепость теперь, потребовалось бы немало упорного труда и не менее трех лет, так что герои развернулись и ушли, отягощенные трофеями, ибо бедностью клан охотников за героями никогда не

отличался, даже в самые черные свои годы. В радостной суматохе никто не обратил внимания на то, что Мародерша отсутствует среди героев.

Прославленная Магичка, в поисках трофеев, углубилась в подземелья и, совершенно случайно, вышла в забытую всеми пещеру, бывшую некогда тронным залом и сокровищницей стоявшего здесь города Хорадрима. Пока Магичка копалась в сундуках, к крепости подошла подмога от Ваала.. Увидев развалины слуги одного из Трехне отступили, а, подгоняемые рыком командиров, полезли обыскивать развалины и обшаривать закоулки уцелевших строений. Рои Черной Саранчи легко нашли пещеру с Мародершей, ковавшейся в трофеях. Была короткая и стремительная битва, в которой разъяренная (еще бы, не дали примерить колье из топазов!) Мародерша устала телами отряда Ваала пол по всей пещере.

- Что испугались? – прикрикнул предводитель отряда гвардейцев. – Мы тоже не пальцем сделаны! Отобрать у ней Глаз Хорадрима!

- Командир, - произнес один из воинов, и предводитель резко повернулся к Магичке. Та лихорадочно надевала кольца на пальцы, накидывала ожерелья и сгребала все, что блестит в свой мешок.
- ВЗЯТЬ ЕЕ!! – заорал предводитель так, что эхо от его крика еще минуту металось под сводами пещеры, как живое.
- Возьми вот это, - огрызнулась Мародерша и перегородила пещеру огненной стеной. Затем еще одной и еще одной, только на этот раз уже позади отряда гвардейцев Нью – Хорадрима.
- Зорг, - тихо сказал предводитель. Вперед вышел один из трех воинов с жезлами и спокойно подошел к стене огня. Он начал впитывать энергию с невероятной скоростью и буквально через секунду стены как не бывало.
- Неплохо, - кивнула Мародерша, выигравшая пять секунд, чтобы проверить, готовили она к бою? – А как насчет этого?

По всей пещере камень закричал, раздвигаемый магией. Из пола высунулись головы огненных гидр, которые сразу же начали атаковать гвардейцев. Воинов – колдунов, попытавшихся впитать энергию заклятий, Мародерша ловко сбивала с ног, кидая копыя. Лыда и обрушивая куски камней с потолка. По всей пещере за гвардейцами гонялись самонаводящиеся молнии и летали ледяные бульжники, весом не менее 10 кг, а пол пылал, раскаленный как лава в жерле вулкана.

Тем не менее, через пять минут все было закончено: Мародерша, уполновившая отряд гвардии, опираясь на свой жезл, утирая пот со лба, а гвардейцы, в свою очередь, справились со всеми ее созданиями и устояли перед прочей магией.

- Ну все, Мародерша, тебе каюк, - зловеще сказал предводитель. Его воины уже брали Магичку в полукольцо, держа копыя наперевес, а трое колдунов разворачивали невидимую сеть антиТелепорта.
- Стойте! – воскликнула Мародерша, подняв правую руку и столько силы было в этом крике, что отряд на секунду замер. – Смотрите! Фокус – покус!

Моментально Мародерша выхватила левой рукой флягу с маной (литра 2, средненькая такая фляга) и выпила залпом, за считанные мгновения. После чего Магичка щелкнула пальцами, и перед ней запылал огонек. Прежде чем предводитель гвардейцев или колдуны успели что – либо сделать раздался возглас "Ха!" и на отряд выплеснулся поток пламени Ада.

Магия эта несложна в изучении и проста в применении, но только Мародерша, долгими и упорными тренировками, довела магию пламени Ада до совершенства. Поток неуправляемого огня захлестнул весь отряд Нью – Хорадрима, сжигая оружие, кожу, казалось сам воздух плавится от яростного напора. Даже колдуны отпрянули и присели, выставив руки в жесте защиты...

Тем самым уступив сеть антиТелепорта, в результате чего Мародерша, взмахнув жезлом, телепортировалась наружу. Но не просто так: перед Телепортом Магичка разграфила всю пещеру в клеточку, используя стены огня, в каждой клетке создав нескольких гидр и обрушив сверху шторм Лыда и Сферу Холодной Смерти. Как ей это удалось за одну секунду, знала лишь Мародерша и Глаз Хорадрима, но зато теперь всем было ясно, что отряд гвардии обречен.

Мародерша вдохнула свежий воздух полной грудью и ужмыльнулась. Эти идиоты внизу и не догадывались о возможностях Глаза! Магичка любовно выставила вперед свою руку, унизанную золотыми и серебряными кольцами, и улыбнулась. Потом сняла шлем, протерла его рукавом и начала рассматривать себя, как в зеркало.

- Не меньше полумиллиона, - пробормотала Мародерша, щупая висящее на груди колье из бриллиантов чистой воды.

И тут ее осенила интереснейшая, но вполне ожидаемая мысль: Мародерша телепортировалась обратно в подземелья и, концом жезла, ткнула в затылок начавшего было подниматься предводителя отряда. Он был весь обожжен и покрыт ранами, но еще мог двигаться. После удара он, издав глухой стон, ткнулся лицом в пол, но сознания не потерял. Магичка подвинулась живучести гвардейцев и сказала их предводителю, сняв с того шлем.

- Это за моральный ущерб! – и добавила, сняв амulet с шеи предводителя гвардейцев. – А это на пиво!

После чего Мародерша телепортировалась обратно. Предводитель отряда застонал и бессильно уронил голову. Последней неотступной мыслью, бившейся в его голове, в такт затихающему сердцу, было: "Ведь знал же, с кем связался"...

TO BE CONTINUED

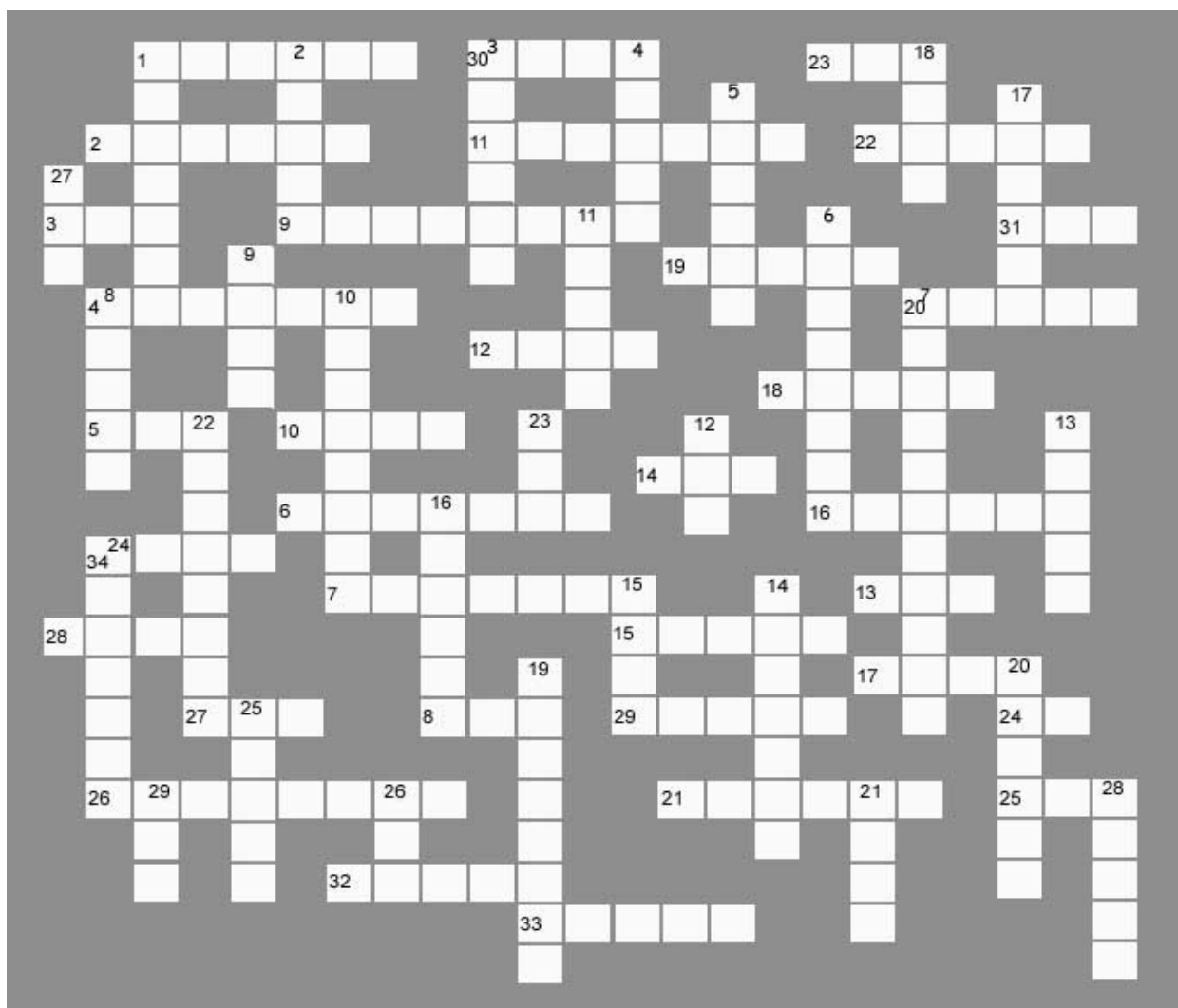
Ну вот, теперь мы обзавелись даже развлекательной рубрикой. Вашему внимаю, представляется Супер Пупер Мега КРОСВОРД (на тему РПГ и не только)! Он был составлен лучшими умами и представляет собой, вариант кроссворда, который нельзя угадать просто вот так!!! Здесь вам предстоит немножко напрячься, с пивом или без, во всяком случае, Мы сообщаем вам во всеуслышание (во всенаписание): «ТОТ, КТО РАЗГАДАЕТ ЭТОТ КРОСВОРД – ПОЛУЧИТ САМЫЙ, ЧТО НИ НА ЕСТЬ СУПЕР ПУПЕР ПРИЗ!!!»
Держайте господа! Ибо... ибо... ибо...

По вертикали:

1. Транспортное средство викингов. 2. Фамилия Пина в переводе Муравьева. 3. Мой меч, мой лук, и моя... 4. Миха-... 5. Шеф Саурана. 6. Устроитель феерверков, дедушка ... 7. Жертва Денжн-Мастера. 8. Теряешь хит-пойнты, если пробит... 9. Оружие убийство Дз-Э-Ма. 10. Копытный любитель девственниц. 11. В фэнтези она лесная или речная, в биологии-стрекозинная. 12. У Боромира он треснул. 13. Лицо орка. 14. Небольшой двухлапый дракон. 15. Осязаемый результат пения Айнулов. 16. Страшная тетка с телом птицы. 17. Бэтмен, спящий в гробу. 18. По клеткам на килте у шотландца можно определить его ... 19. Создатель Арды. 20. Невоспитанный житель горных подземелий. 21. «Какой же ты рыцарь? Где же твой ...» 22. Она славилась своими конниками. 23. Массовое склеивание ласт. 24. Так называемый <Толкинист>. 25. Что может искать в глухом лесу маленькая девочка? 26. Вокруг замка. 27. Скандинавский бог. 28. Кривой меч. 29. Чертик в скандинавской мифологии.

По горизонтали:

Огнедышащий динозавр. 2. ... черный. 3. Испохабленный эльф. 4. Стрелковое оружие эпохи возрождения. 5. Национальность Шрека. 6. Сын Арат орна. 7. Медуза-... 8. Нордический предводитель. 9. Место обитания Минотавра. 10. Бородатый горный умелец. 11. Столица Артуровской Англии. 12. Музыкальный инструмент феи. 13. Может вселится в кого-угодно. 14. Денжн-мастер номер один. 15. "Место прописки" ведьмака Геральта. 16. Самая верхняя часть средневекового дома. 17. Копытный тип со свиным рылом (инфернальное). 18. ... Подгорный. 19. Животное, которое грызет бревна. 20. Морской разбойник. 21. Он возрождается из пепла. 22. Стандартный лесной монстрчага в АД&Д. 23. «Они брели, и их тяготил злой...» 24. Бог солнца. 25. Лесной хитрец. 26. В русских сказках небольшой болотный монстр чаще всего женского пола. 27. Там же - пожилая ведьма, замеченная в каннибализме. 28. Главная "ролевая" игра в Алма-Ате. 29. Имя одной из эльфийских дев. 30. Что мотал автор "Смерти Артура", когда писал книгу? 31. Средневековое обжорство. 32. Авторы фэнтези обожают посылать своих героев в... 33. Название первого ролевого клуба в нашем городе. 34. «Нас орда» – «А нас ...!»



С уважением, Йорг.