

ОТ РЕДАКЦИИ

Привет, это снова мы, измывавшиеся, но еще не до конца падшие духом. Снова выходим с некоторым опозданием. А все потому, что нам стало тяжело подобрать новые материалы для публикации. Одно время нам приходилось даже откладывать кое-что до следующего номера, так что информации было в избытке. Сейчас же наступило какое-то затишье. Что, в литературной отрасли РИ больше никто не желает «самовыражаться»? Печально взирая на всю эту ситуацию, мы тоже подрастеряли свой энтузиазм. Такими темпами мы быстро сбавим ход и к Новому Году загнемся без вашей поддержки. С момента окончания Большой Игры прошло уже около двух месяцев, но никто так и не захотел поделиться своими впечатлениями. Туговато, товарищи, у нас с анализом. Да что анализ, просто описать что с тобой происходило на Игре, твои чувства, переживания, ощущения – не такой уж это и сложный жанр. Ведь не зря наш вестник именуется аналитическим? Конечно, это в первую очередь наша работа, но мы не вытнем ее в одиночку. Эй, сознательная часть Клуба, взываю к вашему подсознательному, хватит расслабляться, завязывайте так часто «калпиться», где ваша активность? Впереди новый ролевой сезон, нужно готовиться.

Ну что, заканчиваем хныкать и переходим к делам давно минувших дней? Что там у нас случилось за прошедшие уже полтора месяца? А случился, как и обещали, осенний фестиваль, посвященный дню осеннего равноденствия. Должен отметить, что Миха сотоварищи постарались на славу и переживали они зря. Организация была на уровне. Люди почувствовали, что фестиваль может одним из последних приятных игровых моментов до наступления настоящей осени и отнеслись к подготовке со всей серьезностью. По уже сложившейся традиции праздник открыл небольшой турнир. Но на этот раз бои шли на разном оружии – кто какое пожелает и самое главное – не за приз, а за участие. Но все же поощрительные грамоты за самый «технический» поединок получили Михуил Подкидывш и Шаг, после чего им присвоили звание фестиваля «красавчики», а Призраку досталась грамота за самое нестандартное оружие (нагината) и звание «извращенец». Вряд ли грамоты не дали, а вот звание «обломиста» вполне можно было присвоить за изломание им

собственной глефы и после этого врученного ему копья. Потом

были игры и состязания, песни и пляски, большой костер, чуть не сгоревший Роман Михалыч, и, конечно, матч по боксу между Толиком и Бобром. А еще позже был фейерверк и большой праздничный стол. Все прошло гладко и на ура, в воздухе витала атмосфера веселья и беззаботности. Уже давно почти весь Клуб не собиравшись в такой спокойной дружеской обстановке. За все это можно сказать организаторам большое спасибо.

В начале октября прошла однодневная игра на Бутаковке под названием «Истина Кланов». В принципе, она не отличалась других подобных игр, что проходили раньше в большом количестве. Не было никаких особенностей ни с сюжетной линии, ни с технической стороны. Как выразился кто-то из старичков: «Сначала все пытались играть в дипломатию, но когда всем это надоело, изначально слабые команды объединились и стали топтать большими читами тех, кто объединиться не успел». Но это совсем не главное. Люди еще не совсем остыли, осталось еще желание если не серьезно поиграть, то что-то сделать, принять участие – вот что главное. А еще важнее то, что делал эту игру Кир, человек в этой отрасли совсем новый, но тем не менее не испугавшийся ни хлопот технического плана, ни трудностей с организацией нашего народа, что само по себе очень хлопотно. Это ничего, что игра не вышла такой уж потрясающей, главное – что она была. Запоминающихся, стоящих однодневок вообще было мало, на нашей памяти это могут быть «Ледовое побоище», «Ironhead», «Спасение Элиноры», где-то «Гастингс». Может быть продолжение, которое Кир хочет провести в конце?

А теперь продолжим традицию, которую мы начали с прошлого номера. Поздравляем октябрьских именинников! Миха Крест – 10го, Мишка Корец – 19го, Денис Деарон – 21го. Немного в этом месяце празднующих, надеемся что никого не забыли.

В этом номере вы найдете: **Логово DM'a** – Ra о дайсах. **Полигон** – Чертовы записки **Алии**. **Суэта Суэт** – Толкиновские эльфы: Миф или Реальность by **Кошка Ж**. **Лирика** – коротенькая пьеска о Короле Артуре. Третья часть «Демонов Приграничья» by **Ra**. **Wargames** – WG Lord of the Rings от **Chaos Lord** (Статья опубликована в журнале "Игромания'01/2002")

Логово DM'a

О дайсах

Сумма	Комбинации	Кол. комб.
2	1+1	1
3	1+2	1
4	1+3; 2+2	2
5	1+4; 2+3	2
6	1+5; 2+4; 3+3	3
7	1+6; 2+5; 3+4	3
8	2+6; 3+5; 4+4	3
9	3+6; 4+5	2
10	4+6; 5+5	2
11	5+6	1
12	6+6	1

Без дайсов, также известных как кости или кубики (видел даже такое название: «зарики») не может обойтись ни один ДМ. У многих даже вошло в привычку таскать их с собой постоянно и использовать в повседневной жизни. Вроде «куда бы мне пойти сегодня?» Для решения подобных вопросов обычно хватает одного дайса. С ним все просто: для каждого из шести чисел вероятность выброса теоретически одинакова. Однако в настольных ролевых играх (далее именуемых водилками :) одного дайса недостаточно – диапазон возможных значений от 1 до 6 слишком мал. Исключение составляет разве что самые простые водилки, в которых мастер дает вероятности «от фонаря». Ничего против них не имею, иногда простенькая «аркадная» игра бывает приятней чем навороченная и замудренная. Но все же, в большинстве водильных систем бросать приходится два, а то и три дайса. Естественно, можно два или три раза бросать один дайс – это ничего не меняет. Существует также вариант с десятигранными дайсами, но они встречаются пока слишком редко, поэтому у их рассматривать в этой статье не будем.

Большинство мастеров в своих системах при бросках двух и более дайсов берут за показатель сумму выпавших чисел. Причем такая картина наблюдается не только в «любительских», но и в коммерческих системах. Взяв, скажем, ту же GURPS. Это, конечно,

просто, но вероятность выброса различных сумм неодинакова! Это хорошо видно по приведенной ниже таблице, иллюстрирующей все возможные результаты броска двух дайсов:

То есть сумма 8 может получиться тремя разными комбинациями, а сумма 3 – только одной. В некоторых случаях такое стремление к среднему результату даже полезно. Например при выбросе характеристики героя. В реальности «средненькие» люди встречаются гораздо чаще, чем, допустим, и, жутко сильные.

А если нам нужна равная вероятность? Тут есть два пути. Первый обеспечивает получение числа от 0 до 35, а второй – от 1 до 12. При применении этих способов желательно различать первый и второй дайсы (взять разноцветные, например) или бросать один дайс два раза.

Первый способ: Обозначим выпавшее число первого дайса как D_1 , а второго как D_2 . Шестерку считаем за ноль. Результат рассчитывается по формуле $D_1 * 6 + D_2$. То есть значение первого дайса умножаем на шесть и прибавляем значение второго дайса. Не забудьте – выпавшую шестерку на любом дайсе считаем за ноль. Способ этот обеспечивает большой диапазон значений и равную вероятность выброса любого из них, но несколько сложен.

Второй способ: Бросаем два дайса. Если на первом число четное, то прибавляем шесть к значению второго – и получаем результат. Если нечетное – просто берем как результат значение второго, ничего прибавлять не нужно. На мой взгляд данный способ является наилучшим для двух дайсов.

Я не стал вдаваться в теорию, почему получается именно так, а не иначе. Если кому интересно – с удовольствием объясню. Желаю всем побольше интересных водилок!

ПОЛИГОН

заметка, мы и собрали новый номер. Некоторые, наверное, скажут: "А чего ждать-то было, делали бы из чего есть". Аргументировать можно только тем, что после Игры основным материалом должна быть информация как раз об Игре. А сейчас попробую поугрожать: если в следующем месяце не будет чего-то подобного, следующего номера может и не быть. Так что трудитесь на благо отечественных РИ.

Чертовы записки



Заранее информирую, что на тему успеха или провала игры, а также мастеров рассуждать не собираюсь.

Вообще, как появилась идея сыграть рогатого? Конечно, первоначальная роль у меня была не такая, но не буду о ней распространяться. Так вот, узнав о том, что не смогу поехать на игру на полный срок, а также имея сильное желание все-таки появиться на полигоне, я подумала о том, что надо выбрать какого-нибудь

такого безобидного персонажа, не оказывающего никакого влияния на ход игры, т. е. не столько поиграть, сколько посмотреть. Зная о том, как отыгрываются такие роли: кто-нибудь приезжает в мастерятник, надевает неизменный черный плащ, в лучшем случае разукрашивает физиономию, идет "играть", убеждая по пути случайных прохожих в том, что он очень велик и страшен, и его надо бояться. Так вот, заранее желая предотвратить вопросы типа: "Кого перед собой вижу?", или "Опиши себя!", я решила снабдить своего персонажа необходимыми атрибутами для узнавания. Но так как эти мысли пришли в мою ясную башку только в день отъезда на полигон, то было выполнено не все, а именно рога и хвост были, а вил или кочерги под рукой не оказалось. Решив забыть на них, со спокойной душой я отправилась на Казачку.

Первое, что меня поразило - это восторг, с которым была встречена идея о моем персонаже у мастеров. Ласково назвав меня Тринадцатым, снабдили они меня ксивой с описанием различных возможностей: жарить души грешников, пугать и действовать на нервы игрокам, а также являться в кошмарах и в минуты страшного похмелья. Жалко, что последнее (кошмар и похмелье) выполнить мне не удалось, но повеселилась я на славу.

Всего нас проживающих в мертвяке было четверо, а так как великий боженька Мананан (Ромка) и Сатана, скупающий души (Каркун), постоянно были в делах и разъездах, то присмотр за местом нашего обитания, как по игре, так и реальный, был возложен на меня и Леру (Владычица Озера). По ходу игры мною была замечена поразительная тенденция к умиранию, а следовательно, к частому посещению того света, одной всеми любимой команды, причем ою (умирание) происходило всегда в больших количествах (в

основном весь состав команды) и по разным причинам. Так как в самом начале сами эти игроки и их предводители не позаботились о своей загробной жизни, то есть не предоставили мастеру мертвятника еду, посуду и газовые баллоны, то этим товарищам приходилось собирать хворост, следить за костром, бегать в лагерь за едой, а также мыть одолженные у нас котелки, что выполнялось с большой неохотой. Обращаясь к таким игрокам и вообще ко всем знающим и не знающим, хочу заявить, что мастера, а также все, чьим местом обитания является мертвяк, не обязаны делиться своими продуктами, дровами, а тем более готовить на всю толпу умерших. Поэтому большая просьба, в следующий раз, когда будете собираться на игру, подумайте о себе заранее.

Другой вопрос, который я хотела бы обсудить - это статус мертвятника. По идее, он является мертвой зоной, потусторонним миром, и очень немногие способны туда войти. Но почему-то на игре он становится местом своеобразной тусовки, куда можно свободно прийти, попить водки, пообщаться с народом, попеть песни, покайфовать и тому подобное. Конечно, такое собрание мертвых душ со всех команд вы нигде, кроме мертвяка, не увидите. Однако, игра есть игра, и правила должны распространяться на всех, будь ты новичок или опытный боец. Никакая информация, услышанная в мертвятнике, не должна выходить за его пределы. Также свободное прохождение через его территорию без разрешения мастера запрещена. На этой игре последнее требование выполняла только одна команда (шотландцы). Поражала пофигистичность монахов, с которой они всякий раз пересекали наш лагерь, не обращая внимания на Ромкины протесты. А какую замечательную ночь нам устроили наемники и другие обитатели Камелота, павшие от рук Зверя Рыкающего, устроив в мертвятнике концерт с употреблением спиртного. Чуваки, я понимаю вашу радость от возможности отдохнуть посреди игры, повидаться с друзьями, попеть и попить, но еще раз прошу, не забывайте, что мертвяк является местом проживания, подумайте и о других.

Засим заканчиваю свою писанину и прошу прощения, если каким-то словом оскорбила чьи-либо честь и достоинство. Также хочу извиниться за свои косяки на игре, если таковые были.

С уважением, ваша №13 (Алия Ибраева)

СУЕТА СУЕТ

Скандинавские мифы и "Властелин Колец" Дж. Р. Р. Толкиена

Откуда взялись гномы Толкиена



Как при попытке разобраться с происхождением имен, обратимся к "Эддам", мифологическому словарю и некоторым исследователям. Так как имена гномов Толкиена пересекаются с именами альвов, то посмотрим, как альвы описаны в "Эддах".

Альвы "Эдды" бывают светлые и темные. Вот что говорит об этом Высокий, один из трех асов, верховных богов: "Немало там (на небе) великолепных обиталищ. Есть среди них одно - Альвхейм

[Этимология прозрачна: "альв", alv, - это альв, "хейм", "heim" - норв. город, местность. Это слово встречается в составе норвежских географических названий, например, город

Trondheim]. Там обитают существа, называемые светлыми альвами. А темные альвы живут в земле, у них иной облик и совсем иная природа. Светлые альвы обликом своим прекраснее солнца, а темные - чернее смолы...".

Если обратиться к мифологическому словарю, то вот что еще можно узнать об альвах:

"Альвы, в скандинавской мифологии низшие природные духи (первоначально, возможно, и души мертвых) имевшие отношение к плодородию. ...Альвы иногда смешиваются с цвергами..." (Автор статьи - Е. М. Мелетинский)

М. И. Стеблин-Каменский в послесловии к "Старшей Эдде" говорит: "Мифологические имена и названия вообще нередко встречаются в "Старшей Эдде" в ... стершихся значениях. Так, альвы (этимологически - то же, что эльфы) - это реальный мир, мир человеческой практики, мир, в котором нет, в сущности, ничего потустороннего"

Слова "альв" и "эльф" действительно однокоренные. Но одинаковое значение они приобрели значительно позже того времени, когда альвами называли тех самых "низших природных духов". Эльфы же начали свое "активное существование" только с появлением сказки, то есть тогда, когда понятие "альв" утратило свою сакральность.

Боюсь загрузить, но все же прибегну к цитированию. Постарайтесь въехать, фраза сложнозапутанная, но в ней всё очень справедливо. Хотя, если это не особо важно, можете пропустить. Итак, господин Е. М. Мелетинский ("Поэтика мифа") говорит: "Основные ступени процесса трансформации мифа в сказку - деритуализация и десакрализация, ослабление строгой веры в истинность мифических событий, развитие сознательной выдумки, потеря этнографической конкретности, замена мифических героев обыкновенными людьми, мифического времени - сказочно-неопределенным, ... перенесение внимания с коллективных судеб на индивидуальные, ... с чем связано появление ряда новых сюжетов и некоторых структурных ограничений". В той же работе Мелетинский еще раз подчеркивает, что "...десакрализация - важнейший стимул для превращения мифа в сказку".

Работу Толкиена над своим миром можно в таком случае рассматривать как попытку создать свой миф. У него присутствует и этнографическая конкретность - ведь создан мир со своими народами, и у каждого народа - своя история, свои предания, свои герои из своей "древности". Каждый народ разговаривает на своем языке. Что касается времени и временного пространства Среднеземья, то оно вовсе не заменяется на неопределенно-сказочное. Это "Хоббит" начинается фразой "Жил-был хоббит". В мире "Властелина Колец" - совершенно свое времяисчисление, свой собственный календарь и даже свое название эпох. Не наших, а эпох Среднеземья. И то, что говорит Мелетинский о судьбах, у Толкиена совсем не так: у него судьба всех существ, населяющих Среднеземье, зависит от судьбы одного-единственного, маленького хоббита. Конечно, Толкиен отдавал себе отчет в том, что невозможно создать настоящий миф искусственно и одному человеку.

В современном норвежском языке существует слово *alv*, и оно вряд ли употребляется в своем первоначальном значении. Сейчас оно обозначает только современных сказочных эльфов. (см. далее).

Мифологические цверги и гномы Профессора

По мифологическому словарю, вот кто такие цверги:

Цверги, в германо-скандинавской мифологии карлики. ...Живя в земле и камнях, подобно червям, цверги боятся света, он для них губителен (при лучах солнца они превращаются в камень) [у Толкиена боится света Горлум, один из тех, кого погубило Кольцо Всевластья. А в камни у него превращаются тролли в сказке "Хоббит, или туда и обратно"] ...Цверги - прекрасные кузнецы. Они изготовили сокровища богов-асов: Брисинги - ожерелье для богини Фрейи; по просьбе Локи - золотые волосы для Сив, а также волшебный корабль Скидбладнир для Фрейры и копье для Одина Гунгнира, золотое кольцо Драупнир для Одина и молот Мьелльнир для Тора.

У Толкиена гномы тоже куют всяческие предметы: оружие, кольчуги, кольца, ожерелья, тоже предназначают их либо своим королям, или, может быть, эльфийской деве, или боевое снаряжение для какого-нибудь воина или путника, отправляющегося в дальнюю опасную дорогу. Кроме того, (и это, наверное, главное сходство гномов Толкиена с альвами) альвы - существа мифические, а значит - реальные. Существа, которые когда-то действительно жили в скандинавских землях, а потом рассказы о них с течением времени превратились в сказку. Вот что говорит об этом все тот же Е. М. Мелетинский: "...О трудностях различения мифа и сказки в фольклоре: ...один и тот же текст может трактоваться одним племенем как миф, а другим - как сказка, включаться в какую-то сакрально-ритуальную систему или выключаться из нее".

Теперь обратимся к словарной статье "Гномы":

Гномы, в низшей мифологии народов Европы маленькие антропоморфные существа, обитающие под землей, в горах или в лесу. Ростом они с ребенка [что, в принципе, похоже на рост толкиеновских гномов] или с палец [это - фольклорное, и даже детское представление об этих существах; вспомним те же "обряды" вызывания гномиков,

где гномик (светлый - добрый, черный - злой) должен был пройти по ниточке], но наделены сверхъестественной силой; носят длинные бороды, иногда наделаются козлиными ногами или гусиными лапами. Живут гораздо дольше, чем люди. В недрах земли гномы хранят сокровища - драгоценные камни и металлы; они - искусные ремесленники, могут выковать волшебные кольца, мечи и т. д., выступают как благодетельные советники людей, иногда враждебны им (особенно черные гномы), похищают красивых девушек [этот момент у Толкиена тоже есть, но несколько видоизменен: Гимли - Галадриэль]. ...Гномы не любят полевых работ, которые вредят их подземному хозяйству. (автор статьи о гномах - В. Я. Петрухин)

Вообще гномы Толкиена - это синтез мифологических и сказочных прототипов. Трудно определить, чего в них больше: реальности, присущей существам из мифа, или сказочного, волшебного, а потому - неправдоподобного, вымышленного. С одной стороны, словом "гном" обозначаются герои детских сказок. Согласно мифологическому словарю, это - низшие антропоморфные существа, в отличие от альвов - "низших природных духов" и цвергов - карликов, живущих в скалах. Но, однако же, Толкиен наделяет их обычной внешностью (ни о каких гусиных лапках у него речь не ведется), обычным образом жизни - практически без колдовства и чудес.

Что касается мест обитания карликов, то у Толкиена тоже есть деления на гномов, живущих в лесу, под горой, на равнине.

Эльфы.

Выглядят они так же, как эльф из сказочного мультфильма "Дюймовочка": ростом в два-три дюйма, на голове - цветочная шляпа, живут в цветах. Их часто можно услышать в лесу: эльфы звонко смеются и любят распевать песни, хороводясь вокруг цветов и кустов.

Против такого представления об эльфах был Толкиен. В своей статье "О волшебных сказках" он говорит: "Что касается маленького роста: не стану отрицать, что такое представление об эльфах сейчас самое распространенное. Я часто думал, что было бы интересно выяснить, откуда это мнение взялось. ...Мне кажется, что применительно к Англии волшебные существа маленького роста (эльфы или феи) в значительной мере - плод литературного вымысла. Я говорю о развитии, которое эти понятия претерпели до широкого распространения интереса к фольклору других стран. Такое английское слово, как *elf*, с давних пор испытывало влияние французского (из которого заимствованы слова *fau* и *faerie*, *faïry*), но позднее, когда слова *faïry* и *elf* стали употребляться в переводах, на их значения повлияла атмосфера немецких, скандинавских и кельтских сказок".

Нечто похожее мы можем встретить в скандинавских балладах. В них эльфы внешним обликом практически ничем не отличаются от людей: такие же высокие, у них обычные руки, ноги, лицо, обычный голос. Они так же, как и "цветочные" эльфы, любят танцевать и петь:

По склону едет он вперед

И видит эльфов хоровод.

Эльфы лесные танцуют в ряд,

Волосы падают до пят

Эльфийки иногда кое-чем напоминают ундины, или русалок. Они заманивают мужчин к себе в жилище красивым пением. В балладах больше представлены эльфийки, чем эльфы. Встречается целый ряд народных поверий и примет, связанных с ними. Например, баллада "У эльфов", шведского происхождения, гласит:

Я встретил двух молодых девиц,

На вид проворных и смелых,

И каждая чашу из серебра

В руках держала белых.

(Это были две девушки-эльфы, но, как мы видим, герой баллады по их внешности не понял, что перед ним не люди, а эльфы)

Они с почетом ввели меня в дом,

Какой - не помню толком...

...Когда же был окончен пир,

Меня подвели к постели.

В тяжелых муках родовых

Там эльфиха извивалась.

Но в этот миг пропел петух,

И сердце ее разорвалось.

А если бы петух не пропел,
Я с горькой бы долей спознался,
Не вышел бы я из черной горы,
У эльфов бы я остался.

Эта баллада основана на поверье, что эльфа не может разродиться, если к ней не прикоснется человек.

В балладах эльфы представлены иногда не очень добрыми. Баллада "Улов и эльфы" основана на поверье, что внезапная болезнь, влекущая за собой смерть, бывает причинена невидимой стрелой, пущенной в человека эльфом. Баллады на этот сюжет есть во всех скандинавских и во многих других европейских странах. В бретонской и западноскандинавских балладах на этот сюжет убийство героя мотивируется тем, что он был раньше в любовной связи с девушкой-эльфом, но бросил ее.

Толкиен называет своих эльфов "прекрасный народ". И они во "Властелине Колец" действительно прекрасны: высокие, светлолицые, длинноволосые, им принадлежит магия. Эти существа - Перворожжденные, то есть существующие с начала сотворения мира, и вечноживущие, и потому печальные. Никто никогда не видел стареющего эльфа, они вечно молоды, и если и погибают, то после возрождаются. Поэтому их возраст исчисляется тысячелетиями. По этой же причине в Среднеземье их называют Мудрым народом.

Певучесть мифических эльфов тоже находит свое отражение у Толкиена. Когда четверо хоббитов впервые встречают в лесу эльфа, они поражаются необычной мелодичности, музыкальности его голоса. Кроме того, эльфы Среднеземья сложили множество песенных баллад о своей истории и ее героях (вы, конечно, помните эти бесконечные красивые телеги).

Хоббит из "ВК" и Ниссе из Норвегии.

Вернемся к моим любимым мохнолапам.

Не буду напоминать, как их описывает Профессор - все и так помнят. Скажу вот что: во внешности и некоторых повадках хоббитов есть нечто, похожее на норвежского Ниссе, или Ниссена, или Юлениссена (Nysse - норв., Jul - Рождество). Ниссе в Норвегии, по поверьям, - человек невысокого роста, вдвое ниже взрослого; он весь год живет в хлеву, а появляется на виду только под Рождество. Накануне, 23 декабря, в так называемый Julaften, то есть Сочельник, для Ниссе нужно сварить пшеничную кашу и поставить с молоком в хлев. Ниссе попробует, и если еда ему понравится, то он принесет подарки детям, а если каша будет невкусной, то он разозлится и дарить ничего не станет. Одевается Ниссе в яркие одежды: колпак у него может быть красный, жилет - синий, кафтан - желтый, штаны длинной доходят до колен и обычно зеленые, чулки - в полоску, а обувь у него - деревянные башмаки (как мы помним, хоббиты тоже любили яркую одежду).

У Толкиена мы явно видим не фольклорный образ, а плод художественного вымысла, или точнее, фольклорный образ, дополненный и подробно обработанный художественным автором. К тому же уж слишком ярко угадывается в этом народце простой рядовой обыватель - в домашних тапочках, любующийся закатом, раскуривающий трубку сидя у себя на крыльце в кресле-качалке. Все народы у него - это будто определенный тип нас, людей. Хоббиты - это добродушные домоседы, эльфы - творческие натуры, богема, интеллигенция, гномы - ремесленники, искусные народные умельцы, трудолюбивый народ. Есть у Толкиена и люди, - люди как народ Среднеземья, и они, наверное, такие, какими хотел бы видеть нас сам автор.

Кошка Исландская (Женя Бартенева)



КАМЕЛОТСКИЙ ЛЮБОВНЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК (Патриотическая комедия)

Одна из пьес Кукольного театра КАРАБАСАРИХА ДУРЕМАРИКСА,
имевшая место быть представленной всему честному люду бродячими комедиантами на игре "Король Артур и
Рыцари Круглого Стола в поисках Святого Грааля"

Действующие лица:

Артур
Ланселот
Гвиневра

А вот король Артур, на боку достатый из озера Экскалибур!

Артур является и всяко кривляется.

Слава великому королю Артуру, который везде разносит
кельтскую культуру!

Который научил нас собирать макулатуру!

Читать партитуру! И пить политуру!

Который в Византию занес дизентерию...

И каждому галлу поставил по фингалу!

Снял по три бакса с каждого сакса...

И всех почти скотов довел до икоты!

По стране он постоянно разъезжает, а о жене то и дело
забывает.

Ланселот является и геройски кривляется.

А вот прекрасный сэр Ланселот, который всех стопудово

бьет, который в отсутствие короля Артура приперся в

Камелот из непроходимых лесов и болот!

ЛАНСЕЛОТ. Да, вот я каков, Ланселот, по-моему, не урод,
пришел в Камелот из лесов, из болот, чтобы утешить

королеву, которой хочется сходить налево.

Гвиневра является. Грациозно кривляется.

ГВИНЕВРА. Я Гвиневра, прекрасная королева. Пойдем со
мной, любимый, поскорее налево!

ЛАНСЕЛОТ. Чтобы поступить вполне куртуазно, накинусь
на тебя я сейчас зверообразно.

Проваливаются.

Но вот король Артур вернулся в Камелот!

АРТУР. Где моя жена и где мой верный Ланселот?

Удивляется.

Ах, вот они здесь предаются разврату!

А я-то жене своей верил как брату,

А тебя воспитывал, как собственного сына,
А ты есть, оказывается, неблагодарная скотина.

Ковбой, плейбой, факофф и моветон,

Да вылить на тебя говна вагон!

Еврей, троцкист, фашистский ты шпион,

Масон, гаденыш, чукча и трембон,

Дристан, козлюк, баран и чебурек,

И просто нехороший человек.

Козел, осел, удав, сурок, мартышка,

А также косолапый мишка,

Каналья, хам, фуффло, мурло и гнида,

Бесполоая ночная аскарида,

Ты гоблин, сакс, дебил и хромосом,

И просто - повторяюсь - говна вагон.

Скинхэд и хиппи ты в одном флаконе!

Служить тебе лишь в Министерстве обороне!

Калигула, Нерон, сантехник Васяка,

Печник, румын, салага и закваська,

Урод ты, жупел, громер сомер жур,

Масяня, Децл, жлоб и абажур,

Фаллоцентрист, Моргана-трансвестит,

Холера, коклюш, грипп, чума и СПИД!..

Но тут внезапно началась война,

И речь осталась не завершена.

Давайте ж, братья, встанем как один

И Родину врагам не отдадим!

Общий поклон плечом к плечу.

Занавес

Демоны Приграничья.

3. Тьма на подходе.

Хмурое утро. Не менее хмурый Мегон наблюдал, как первые лучи солнца пытаются пробиться сквозь облака и забраться через окно в темную комнату. Рядом безмятежно спала Тагия. Легкая улыбка на ее лице, спокойное, бесшумное дыхание... и небольшой изящный кинжал в руке. Пожалуй, это было все, что могло порадовать Мегона этим утром. Ночь прошла спокойно, совсем не так, как он ожидал. Тагия, просидев какое-то время внизу, неслышно пробралась в комнату и легла рядом. Нет, Мегон конечно слышал, как она вошла, но не подал виду, что проснулся. Вроде как комплимент ей сделал. Она тоже ничем не показала, что знает - он не спит... Все-таки начавшаяся внизу драка прошла тихо и быстро, как будто дерущиеся не хотели будить постояльцев. Заслуга Томуса, очевидно. Из комнаты Гхонаса дважды раздавался слабый шум - как будто кто-то ворочался на кровати. Опять же заслуга Томуса - кровати почти не скрипели. "Похоже, охотник до сих пор спит, - подумал Мегон, - никуда не торопится. Дождь-то кончился задолго до рассвета... А вот нам бы не мешало пошевеливаться!" Тагия открыла глаза, словно прочитав его мысли. Села, потянулась.

- Доброе утро, - угрюмо сказал Мегон.

- Доброе, хотя по твоему виду этого не скажешь. Все ведь нормально - что тебе не нравится?

Мегон пожал плечами. Действительно, и поужинали, и выспались - все нормально.

- Вот это мне и не нравится. Что-то должно было случиться. Если бы знать, что, или хотя бы почему я так думаю - вот тогда было бы нормально.

Тагия внимательно посмотрела на Мегона. В ее глазах мелькнуло понимание - или так показалось...

- Пошли завтракать, - сказала она и направилась к двери.

Проходя мимо двери в комнату Гхонаса, Мегон еще раз внимательно прислушался. Абсолютная тишина. Чуть позже, спускаясь по лестнице, он понял, почему в комнате так тихо. Внизу, за столиком у окна, Гхонас неторопливо поглощал свой завтрак. Мегон мог поклясться, что охотник из комнаты не выходил. "Чтоб тебе гнилой орчатиной подавиться," - мысленно ругнулся Мегон, вопросительно взглянув на Тагию. Ее, похоже, совсем не удивляло присутствие Гхонаса внизу. Дав себе обещание спросить Тагию позже, воин направился к хозяину таверны, который хлопотал за стойкой. Охотник наконец-то заметил Мегона и сдержанно поприветствовал. Томус, в отличие от него, был само радушие:

- Рад видеть вас! Надеюсь, ваш сон был крепок и приятен! Умыться можно снаружи, там есть бочка с водой - сказал хозяин.

Мегон кивнул, и они с Тагией вышли во двор. Свежий воздух был приятным настолько же, насколько прохладным и сыррым. Облака, местами очень похожие на тучи, закрывали небо. Слабый ветерок был не в силах их разогнать. И естественно, при такой погоде грязь высыхать не собиралась.

К бочке с водой предусмотрительно был привязан коврик. Умывшись, Мегон почувствовал себя лучше. Еще раз вдохнув свежий воздух, он совсем уже было собрался войти в таверну...

- Что-то Гхонас какой-то недовольный, - сказала Тагия, поправляя волосы, - Даже мое появление его не воодушевило.

Мегон остановился как вкопанный, с протянутой к ручке двери рукой. До него дошло, что Гхонас тоже ждал чего-то этой ночью! Может он знает, что должно здесь произойти? И еще, интересно, почему Тагия ничего не чувствует?

Зайдя в таверну, Мегон заказал завтрак на двоих и, не ожидая приглашения, уселся за столик Гхонаса. Тот с безучастным видом смотрел в окно. Пейзаж, видный из окна, был мягко говоря мало привлекателен. Почти до горизонта тянулась степь, сейчас очень напоминающая болото. Чахлая трава и редкие деревца усиливали впечатление. И только вдаль темнел лес и за ним - юго-западные Пограничные холмы. "То, чего он ждет, должно прийти оттуда, - подумал Мегон. Ему трудно было побороть искушение прямо спросить Гхонаса об этом. Но Гхонас не воин, и, скорее всего, уклонится от ответа.

- Извините, что я так неприветлив, - сказал Гхонас. Несмотря на плохое настроение, вежливость охотника не покинула.

- Не выспался? - спросила Тагия.

- Да, милая Тагия. Почти не спал.

"Когда это они перешли на ты?" - изумился Мегон - "или они все-таки знакомы? Тогда какого орка вчера комедию разыгрывали?"

- Не собираешься ли ты выезжать сегодня? - спросил Мегон.

- Нет, я жду кое-кого.

- С удовольствием бы составили тебе компанию, - сказала Тагия. Гхонас поморщился.

- Но у нас срочные дела в Темилане, - закончил Мегон и заметил, как охотник словно вздохнул с облегчением.

Быстро позавтракав и попрощавшись с Гхонасом и хозяином таверны, Мегон и Тагия продолжили свой путь в столицу империи.

Ехать по грязи было не очень приятно, особенно лошадям. Но по крайней мере, сверху не лил дождь. В облаках начали появляться просветы. Сквозь них пробивались лучи солнца, хорошо заметные во влажном воздухе. Становилось теплее. Когда путники добрались до основной дороги, Мегон решил хорошенько расспросить Тагию.

- У меня к тебе куча вопросов накопилась, - начал он.

- Я слушаю.

- Ты Гхонаса раньше знала?

- Первый раз вижу. Он либо нездешний, либо я слышала о нем под другими именами.

- Тогда почему утром вы общались как старые знакомые?

- Так мы с ним полночи вчера проболтали, после того, как ты спать пошел. Он вернулся через пару минут и сказал, что ему не спится. Я еще удивилась, что ты не спустился за ним следом.

Следующий свой вопрос Мегон проглотил. Можно сказать подавился. Какое-то время он молча ехал, озадаченный до предела. Наконец он спросил:

- И что тебе удалось узнать?

- Ничего особенно нового. С полмесяца назад в Ктануре поползли слухи об участившихся случаях сумасшествия. Причем все разнообразные жрецы и знахари, якобы наблюдавшие эти случаи, говорили, что на одержимость духами это не похоже. Потом население небольшой деревеньки к юго-востоку от Ктанура полностью сошло с ума за одну ночь. Все, кто жил неподалеку, в панике покинули свои дома. Один мужик в таверне был из Ктанура, так вот он говорит, что Гхонаса видели там сразу же после этих событий. И вроде бы он очень интересовался подробностями. Потом приехал в таверну и сидит там безвылазно до сих пор.

- А сам Гхонас что говорит? Он же вроде из Темилана приехал?

- Успеть из Ктанура в Темилан, а потом появиться в таверне он вряд ли бы успел. Так что он либо имеет в виду, что в Ктанур из Темилана приехал, либо просто врет. А свой интерес к происходящему объясняет простым любопытством.

- Хотел бы я знать, чего он ждет в этой таверне...

- У меня сложилось впечатление, что он подстерегает жертву. Нанимателя он бы не стал ждать так долго. Гордость не позволила бы.

- Не слишком-то он маскируется.

- Гхонас явно опытнее меня. Кажется, его жертва не из пугливых... Он уверен, что рано или поздно жертва появится в таверне. И ждет, но нервничает - всю ночь так за столиком и просидел, мне Томус сказал. Я не знаю точно, это все предположения, - сразу предупредила Тагия.

Мегон опять погрузился в задумчивость.

В полдень путники сделали небольшой привал, и перекусили захваченными из таверны припасами. До Темилана оставался еще день пути или около того. К вечеру, когда начало темнеть, Мегон и Тагия въехали в деревню, где решили заночевать. Однако постоялого двора в деревне не оказалось, что было очень странно. Расспросив местных, удалось выяснить, что чуть дальше по дороге было-таки подобное заведение, но в прошлом месяце случился пожар, и оно сгорело.

- Теперь здесь все дворы постоянные, - сказал один мужик, - можете и у меня остановиться.

Мужик улыбался, но Мегону не нравилась ни его улыбка, ни блеск его глаз, когда тот посмотрел на Тагию. Но все же это было лучше, чем угрюмые злобные рожи остальных жителей деревни. Изба приютившего их мужика стояла на отшибе. Хозяин жил там вместе со своим сыном - неуклюжим низколобым детиной, явно особым интеллектом не отличавшимся. Рядом с избой, под навесом, был устроен сеновал. Хозяин дал понять, что Мегон будет ночевать здесь, а Тагия - вместе с ними в избе. Тагия попыталась вежливо отказаться, но мужик был настойчив. В конце концов Мегон не выдержал и сказал: "Она будет спать здесь, со мной, понятно?!" Мужик понял, но всю свою приветливость потерял тут же. Буркнув что-то невнятное он ушел к себе в избу. Его сын какое-то время шлялся неподалеку, заглядываясь на Тагию. Когда и он ушел, Мегон облегченно вздохнул.

- Какие рожи, чуть ли не страшнее орков! Неужели везде так?

- Нет, - ответила Тагия, - не везде. В городе хуже.

"Ужас", - подумал Мегон. "Мы на границе охраняем одних орков от других. Чтоб не передрались".

К вечеру небо разъяснилось, и сквозь дыры в навесе были видны звезды. Мегон попытался просто не думать ни о чем, лежа в душном сене и любясь ими. На какое-то время воцарилась тишина. Потом еле слышно скрипнула дверь. Две тени скользнули с крыльца. Мегону стало интересно. Тени медленно приближались - одна с левой стороны сеновала, где устроилась Тагия, а другая - с правой, к Мегону. Воину показалось, что он уловил тусклый блеск ножа в звездном свете. Подпустив тень поближе, Мегон скользнул под занесенную для удара руку и нанес резкий удар в солнечное сплетение. Нападавший сдавленно выдохнул и упал вперед, чуть не придавив Мегона. Воин увернулся от падающего тела и ударил его ребром ладони по затылку. С другой стороны сеновала послышалась возня. Там было немного светлее, и Мегон увидел, что сын хозяина схватил Тагию за руки и пытается связать. Получиться это у него не могло в принципе - воин знал, что в одиночку с Тагией справиться тяжело. Можно было просто постоять и посмотреть, что сделает с этим уродом разъяренная Тагия, но Мегон все же решил помочь.

...Отбиваясь от неуклюжего, но сильного противника, Тагия нанесла ему несколько ударов в болевые точки, но он только глухо застонал. Краем глаза Тагия заметила, что кто-то подошел к ним и наблюдает за борьбой. "Против двоих я не продержусь", - подумала Тагия - "где Мегон, орк его побери?" Голова нападавшего резко дернулась от удара сзади. Что-то вязкое и липкое забрызгало плечо Тагии. Противник мгновенно обмяк и перестал сопротивляться. Первое, что увидела Тагия, выбравшись из-под него - победную улыбку Мегона, прямо-таки светившуюся в темноте.

- Ты что, мозги ему выбил? - спросила Тагия.

- Тыквой? Вряд ли. Да и нету у них мозгов, раз на нас полезли.

- Да, явно не мозгами думали... Особенно этот.

- А хорошо я его приложил. Тыквой в репу.

Тагия рассмеялась. Вместе с Мегоном они перетащили хозяина и его сына в избу. Там нашлась достаточно прочная веревка, которой их и связали, а сами отправились на сеновал - досыпать. Можно было спать в избе, но любоваться звездами - приятней.

Первые лучи восходящего солнца разбудили путников. Они постарались побыстрее выехать из деревни, чтобы избежать неприятностей. Утро было ярким и свежим, но к обеду опять появились тучки. Еще пара часов - и небо затянуто. Подул холодный ветер. Дорога шла через предместья Темилана, где местами разваливающиеся лачуги соседствовали с двухэтажными особняками. По мере приближения к городу особняков становилось больше. Немногочисленные прохожие смотрели на путников со странной смесью равнодушия и подозрительности во взгляде. Казалось, жизнь здесь затаилась, притихла в ожидании чего-то страшного, и пасмурная погода усиливала это ощущение. Наконец, между деревьев и крыш стали видны стены, ограждающие центр города.

- Можно сделать крюк и въехать через восточные ворота, - предложила Тагия, - как будто мы не из Приграничья приехали.

- Не стоит. Если кто-то нас ждет, то это вряд ли собьет их с толку.

Подъезжая к западным воротам, Мегон отметил, что караул значительно усилен. Стражники выглядели усталыми, но напряженными, нервными. "Ну кто может на них здесь напасть", - подумал Мегон - "не орки же. Ну кто?!" Капитан стражи придирчиво осмотрел их и спросил:

- Кто вы?

- Мегон и Тагия из Темилана, - сказала Тагия.

- Тебя, красавица, я точно раньше здесь видел. А вот парня не помню, - засомневался стражник.

- Да ты же все время на девок смотришь, а не на их парней!

- крикнул со стены его сослуживец.

- И то верно. Проезжайте!

Копыта лошадей зацокали по мощеной улице. Мегон поморщился - слишком много шума. Тагия же напротив,

подумала, что город непривычно тих. Чтобы привлечь внимание, лошадей надо было где-нибудь оставить. Да и самим не мешало определиться насчет ночлега. Тагия почему-то не предложила остановиться там, где она жила раньше - у нее явно были свои причины.

Одинокую таверну на Ктанурском повороте так и называли - "Таверна на Ктанурском повороте". Здесь же подобных заведений было много, и посему им были даны названия, подчас довольно забавные. Вывеска "Пьяный кот" приглянулась Мегону, как и само здание. Зажатое между двумя другими, более крупными, оно казалось маленьким и уютным. Тагия возражать не стала, и Мегон отправился искать хозяина заведения. Народу внутри было мало. Высокий, худой и усатый

мужчина за стойкой радостно улыбнулся, увидев Мегона. Причем в его улыбке воин не заметил ничего подозрительного.

- Орви, - коротко представился усатый, пожмая руку Мегону.

- Мегон. Нужна комната на двоих и место в конюшне для лошадей.

- Сделаем.

Своей манерой говорить он напоминал Мегону солдата. Это Мегону нравилось, да и вообще Орви казался симпатичным малым. Мегон вышел из таверны в приподнятом настроении. Оставив лошадей и вещи, путники отправились искать Тампрена.

Найти старые мастерские оказалось несложно. Тагия прекрасно ориентировалась в городе, что, впрочем, было неудивительно. Еще только начинало темнеть, но некоторые лавки уже закрывались. Мегон подумал, что кузнеца они не застанут. Воин так давно не был в городе, что столь раннее



закрытие лавок его не настораживало. Для Тагии же все было ясно. Здесь пахло войной.

Кузнец, дюжий широкоплечий мужик, как будто только начал работать – с такой энергией он трудился над очередным мечом. Несколько уже готовых стояли в углу на подставке. Мегону они не показались особо выдающимися – скорее даже наоборот, сделанными в спешке и кое-как. Однако выражать свое мнение вслух Мегон не стал – уж больно здоровенным был кузнец. Какое-то время Мегон и Тагия просто стояли на пороге, наблюдая за работой кузнеца. Наконец он обратил на них внимание и передал заготовку помощнику.

- Чем могу служить, уважаемые господа? – осведомился он густым басом.

- Не могли бы Вы подсказать нам, где можно найти Тампрена из Киага? – как можно более вежливо осведомился Мегон.

Кузнец помрачнел. "И чего я такого сказал?" – подумал Мегон.

- Дальше по улице, потом налево. Домик с ажурной оградой.

Моментально потеряв интерес к посетителям, кузнец вернулся к работе. Тагии послышалось, как он пробурчал что-то вроде "как стоящий клиент – так к этому старикашке". Языки пламени освещали его лицо красными сполохами и придавали ему совсем уж злобный вид.

- Стоило ли вообще к нему заходить? – спросила Тагия, когда они вышли из кузницы, – неужели Заркел не знал, где живет Тампрен?

- Можно будет спросить его, когда вернемся. Вряд ли он просто так это сказал.

Домик с ажурной оградой был маленьким и симпатичным. Резные ставенки, ухоженные клумбы с цветами... Ни за что не подумаешь, что здесь живет оружейник. Хорошо смазанная калитка не закричала, когда Мегон открыл ее. Тем не менее, хозяин встретил их на пороге – Мегон только собирался постучать в дверь, как она распахнулась. Седой старик, согнутый годами, смотрел на них, приветливо улыбаясь в бороду. По его взгляду было видно, что душу время не смогло согнуть, как тело. "Всегда бы так везло на хороших людей", – подумал Мегон. Старик жестом пригласил их войти, даже не спросив, кто они и зачем. Лишь когда все трое уселись в удобные кресла перед камином, старик сказал, лукаво щурясь:

- Ну, рассказывайте...

- Я Мегон из Приграничья. Моя спутница – Тагия из Темилана. Вы, если я правильно понял, – Тампрен?

Старик кивнул.

- Извините, но мне показалось, что Вы нас ждали, – сказала Тагия.

- Ну, скажем, я знал, что вы придете.

- Кузнец каким-то образом предупредил Вас, – догадался Мегон. Старик лишь улыбнулся и промолчал.

- Нас прислал Заркел.

- Что опять натворил этот мальчишка?

"Сколько ж ему лет?" – поразился Мегон, – "или это у Заркела такая здесь репутация?"

- Он ничего не натворил, кроме того, что стал командующим нашей заставой.

- Это я знаю. Надеюсь, он справится в твоё отсутствие.

Мегон вдруг начал волноваться за заставу. Но вспомнив, что там Тигеас, успокоился.

- Есть кое-что, что я хотел бы показать Вам.

Мегон достал оркский кинжал. Тампрен придвинул свое кресло ближе к огню. Он довольно долго вертел кинжал в руках, внимательно рассматривая и ощупывая его. Мегон и Тагия молча наблюдали за этим.

- Ну, ты показал его мне. Неужели это все, чего ты хотел? – сказал он наконец.

Тагия заметила, как промелькнувшая в глазах старика тревога на секунду погасила его приветливую улыбку...

- Знаете ли Вы, где делают такое оружие? – спросил Мегон.

- Если бы знал, поехал бы туда учиться, несмотря на мои преклонные годы.

- Этот кинжал не так уж хорош.

- Как простой кинжал, да... Но это не простой кинжал. Давным-давно я видел подобное оружие. Меч. Такое же узкое лезвие с синеватым отливом. То же оформление и техника изготовления.

Тампрен задумчиво смотрел на пляску теней, рожденных пламенем камина. На стенах и потолке двигались темные

фигуры, словно оживали его воспоминания... Мегон и Тагия сидели не шевелясь, чтобы не потревожить старика.

- Этот меч принадлежал Эйнехасту.

Тагия вздрогнула.

- Кто такой Эйнехаст? – спросил Мегон. Он где-то слышал это имя, но не мог вспомнить ничего определенного. Тампрен удивленно вскинул седые брови. Потом уселся поудобнее и начал объяснять.

- Много лет назад, Император, тогда еще очень молодой, заболел. И придворные лекари ничего не могли поделать. Чтобы разогнать тоску, Император часто устраивал различные состязания, и с удовольствием наблюдал за ними. И вот как-то на очередном турнире мечников объявился чужеземец. Он победил, а ведь среди участников были лучшие бойцы империи... По традиции, обедителя награждал сам Император. Чужеземец заметил, что Император болен, и сказал, что может вылечить его. Не знаю почему, но Император ему поверил. Эйнехаст, а именно он и был этим чужеземцем, действительно вылечил Императора. Ему предложили место придворного врача, но Эйнехаст отказался. Заявил, что не любит давать никаких клятв и обязательств. Тем не менее, некоторое время он исполнял эти обязанности. Отлично справлялся, надо сказать. Хорошим врачом и магом он был, и бойцом тоже. Но человеком был вспыльчивым и гордым, и самонимением обладал превеликим... Не любили его при дворе. Никто, кроме Императора. Тот прощал Эйнехасту все его выходки и выпутывал из неприятностей, в которые Эйнехаст имел обыкновение влипать. Как бы хорош он ни был, а толпа и не таких на куски разрывала. И вот однажды Эйнехаст ушел. Перед тем, как уйти, он уже в который раз обозвал всю придворную знать слабаками и сказал: "Я знаю – появился противник, достойный меня и моего меча." Все были так рады его уходу, что быстро простили ему очередное оскорбление. С тех пор о нем ничего не слышно уже... – Тампрен снова посмотрел в потолок, – лет шесть или семь, точно не помню.

- И этот кинжал похож на меч Эйнехаста, – сказал Мегон.

- Похож. Самое интересное, что своим любимым мечом Эйнехаст никогда не дрался. Ходили слухи, что его меч обладает страшной магической силой.

- Тогда, возможно, она есть и у этого кинжала.

- Тут ничего не могу сказать. Я оружейник, а не маг.

- И вы не знаете, что за сила была в мече Эйнехаста.

- Не знаю. Спросите у местных колдунов – может, они что подскажут.

Тампрен выглядел усталым. Неверно было думать, что разговор утомил его, нет. Просто он слишком глубоко погрузился в воспоминания... а возвращаться оттуда всегда тяжело. Мегон и Тагия переглянулись. Явно пора было уходить. Мегон поблагодарил старика за помощь. На прощание Тампрен сказал: "позаботьтесь там о Заркеле!" И Мегон уже засомневался, а справится ли Тигеас?

На улице было совсем темно. Проходя по узким улочкам, Мегон ощущал знакомый холодок опасности. Ему казалось, что опасность грозит отовсюду, незримая и неизвестная. Город жил ночной жизнью. Крики и неясный шум, иногда напоминавший звон оружия, раздавались то далеко, то совсем близко. По словам Тагии, ночью в городе не спали только крысы. То, что многие из них по виду напоминали людей, сути не меняло. "В чем дело", – подумал Мегон, – "я не боюсь крыс". Холодок опасности все равно не исчез. Добравшись до таверны, Мегон вздохнул с облегчением. Чем-то ему нравился "Пьяный кот". Казалось, что вездесущее зло не проникает сюда, оставляя маленький островок нормальной жизни. "Надо же", – удивилась Тагия, заходя в таверну – "здесь все как в старые добрые времена". К сожалению не все, и Мегон с Тагией скоро в этом убедились. Они как раз сели поужинать, когда за соседним столиком зашел разговор о последних событиях в Ктануре. Мегон надеялся узнать свежие новости, но то, что он услышал, его разочаровало.

"А еще говорят, что страшные чудовища убили всех в городе, и во всех деревнях рядом. Такие жуткие – как орк, и еще с рогами и длинными кривыми когтями на лапах. Они съедают все внутренности у человека, а кожу надевают на себя, только рога и когти торчат. Они ходят так и смеются".

В другое время Мегон сам бы посмеялся над такими историями. Но сейчас ему было не смешно. Он чувствовал – тьма на подходе.

Властелин стратегический

Речь у нас сегодня пойдет не только о хоббитах, но и о новом варгейме Games Workshop, сделанном по мотивам фильма "The Lord of the Rings". Еще год назад стало известно, что New Line Cinema, заключающая контракты на выпуск настольных игр, базирующихся на сюжете их грандиозного фильма-трилогии, изобретателей разработчиков варгеймов выбрала самого-самого признанного лидера, а именно английскую компанию Games Workshop. Разработку нового проекта возглавил Рик Пристли, отец-основатель Вселенной Боевого Молота, который великолепно понимал, какой грандиозный шанс судьба подарила ему лично и его прославленной фирме.

Не секрет, что именно книги профессора Толкина послужили основой для создания мира Warhammer Fantasy Battles. Однако с самого начала проекта было ясно, что варгейм The Lord of the Rings будет базироваться на своем оригинальном модельном ряде. Все миниатюры должны были быть максимально похожи на своих прототипов - актеров из фильма. Такого было одно из основных требований New Line Cinema. Кроме того, требовалось максимально близко по духу отразить характер боевых столкновений из книги и фильма. Это и поединки Героев Светлых сил с силами Тьмы; это и столкновения небольших отрядов, и, наконец, эпические схватки с участием нескольких сотен бойцов.

Решено было разработать три игры, три разных варгейма, базирующихся на одном модельном ряде. Первая из них, The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, приуроченная к выходу первой части кинотрилогии, 4 ноября 2001 г. поступила в продажу и именно ей посвящен этот обзор. Отрадно отметить тот факт, что Россия оказалась в числе тех стран, где проводилась официальная презентация нового варгейма. 27 октября в Москве представитель Games Workshop на территории Восточной Европы при участии компании "Алегрис" провел красочную и впечатляющую презентацию The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Можно сказать, что это исторический факт, так как Рик Пристли и Ко умудрились сделать новую, совершенно оригинальную, фактически революционную игру.

Война в Средиземье

"Властелин Колец: Братство Кольца" изначально рассчитан на широкую аудиторию, варгеймеров от 12 лет и старше. А посему правила для удобства ознакомления разбиты на отдельные разделы таким образом, что сначала можно просто ознакомиться с основами ведения боя. Потом вводятся расширенные правила: психология бойцов, Герои и специальные варианты для оружия.

Пожалуй, "Братство Кольца" - наилучший способ начать играть в варгеймы, так как механика боя проста, понятна и логична. В 128-страничной Книге Правил особое место отведено секретам покраски и конверсии миниатюр, есть мастер-класс по изготовлению рельефа местности, где будут вестись боевые действия - все это очень наглядно (Книга Правил полностью цветная). Есть также подробное описание всех персонажей книги-фильма и воинов воюющих сторон. В отличие от Warhammer Fantasy Battles, где разнообразие армий заставляет делать нелегкий выбор, во "Властелине Колец" все очень просто: вы можете взять под командование Светлые Силы (эльфы, лесные эльфы, воины Гондора, Братство Кольца) или Силы Тьмы (гоблины Мории, орки, урук-хаи и назгулы с Барлагом).

Сценарии можно условно разбить на две группы: знаменитые события из книги и фильма (атака назгулов на горе Заверть, бой у могилы Балина в Мории, схватка с Барлагом на мосту Казад-Дум и засада у Амон Хен) и те, что описываются в книге вскользь, намеками (Засада на Исилдуре, атака гоблинов Мории на Лорриен). Это могут быть и небольшие бои, красочно и подробно описанные в книге: Атака на Заверть - пять назгулов против Арагорна, Фродо, Сэма, Мерри и Пиппина. Возможно и гигантское сражение: против Последнего Союза во главе с Гил-Гэладом и Элэндилом в бой устремляется сразу 240 орков!

Особенности боя раннего Средневековья

The Lord of the Rings не имеет ничего общего с Warhammer, кроме авторов, мастеров-модельщиков и кубика d6. Во всем остальном это крайне оригинальная игра.

Рисунок боя, как говорилось, сильно изменился. Начинают Светлые Силы, если это специально не оговорено Правилами Сценария. В дальнейшем, в начале каждого хода игроки разыгрывают преимущество - кто будет ходить первым. Затем оба игрока двигают свои боевые формирования, сначала тот, у кого сейчас есть стратегическое преимущество, затем его соперник. Очередность ходов значительно отличается от Warhammer и больше похожа на классические исторические варгеймы. Во всяком случае, характер движения бойцов отображает боевые схватки раннего Средневековья, описанные в скандинавских сагах - то, что по духу ближе всего к творчеству Толкина. Воины и герои ведут себя соответственно их экипировке и оружию. Это может быть или стремительное сближение (для тех, кто вооружен мечами, топорами и копьями), или "отбегание" назад (для лучников). В фазе движения маги могут читать заклинания.

Следующая фаза - стрельба, где первым огонь открывает игрок, получивший преимущество. Затем стреляют выжившие стрелки его противника. Заключительная фаза боя - рукопашная схватка, где все распадается на ряд отдельных поединков. Тут необходимо отметить, что любой рядовой боец - воин Гондора или гоблин из Мории - характеризуются рядом боевых параметров. Всего их шесть: боевое мастерство, сила, защита, число атак, число ранений и такое особое

WARGAMES

качество, как храбрость (заменяющая лидерство из Warhammer). Рукопашный бой прост и жесток, каким ему и подобает быть. У кого выше результат броска на d6 - тот и отбросил противника на дюйм назад (наряду с дюймами, кстати, используется и альтернативное измерение расстояний в сантиметрах).

Но есть ряд особенностей и оружия, превращающих эту немудреную систему в настоящий рукопашный бой с элементами фехтования. Воин со щитом может сконцентрироваться на защите, отбивая вражеские удары; воину с копьем не обязательно касаться подставки противника - длина копья позволяет наносить удары из-за плеча собрата по оружию. Двуручный меч позволяет наносить мощнейшие удары, а кинжал разит врага не так сильно, как обычный меч. В сочетании с дополнительными правилами на лазанье (по скалистым отвесным склонам), прыжки (через расщелины) и даже прятки (в кустах), сражение во "Властелине Колец" настолько разнообразно, что напoleonает боевую часть ролевой игры. При этом все бесхитростно и быстро отыгрывается.

"Воитель храбрый, духом сильный..."

Все известные персонажи "Властелина Колец" получили заслуженное звание Героев. Они имеют тот же список боевых характеристик, что и рядовые бойцы, но обладают также героической силой, волей и судьбой. Героическая сила позволяет нашему другу Фродо улучшать свои боевые характеристики, воля дает возможность Гэндальфу колдовать, а судьба позволяет герою вырваться из лап смерти, позволяя отвести в сторону фатальный удар.

Заклинания "Властелина Колец" заметно отличаются от яркого фейерверка WFB в сторону спокойной суровой практичности - парализовать врага, обездвигить его, напугать. В этом игровом мире гораздо эффективнее швыряния файерболла будет ситуация, в которой Гэндальф освещает посохом темную пещеру, позволяя Леголасу всадить три стрелы в глаз Пещерному Троллю. В целом игра реалистична, если это выражение вообще применимо к военно-тактической игре. Эльфийский лучник чаще попадает в цель, чем гоблин, но щит хорош против любой стрелы...

Воины Средиземья

Стартовый бокс "Братства Кольца" содержит Книгу Правил, 4 кубика и две пластиковые мини-армии: 24 гоблина из Мории (8 с копьями, 8 с луками и 8 с мечами и щитами), 8 мечников Гондора с символом Древа и семи звезд на щитах, 8 эльфов с ужасающими двуручными мечами и 8 эльфов-лучников. Плюс древние развалины из пластика. Стартовый бокс создавался с расчетом, что к нему вы сможете докупить полюбившийся набор с Героями из следующего списка:

"Бегство из Ортханка" (Саруман, Гэндальф и царь орлов Гвахир);

"Битва в Казад-Думе" (Гэндальф и Барлог);

"Засада на горе Заверть" (Арагорн, четверка хоббитов и пятерка назгулов во главе с Королем-Назгулом);

и собственно "Братство Кольца" - все девять великолепных Героев (попытайтесь сами вспомнить, кто входит в их число).

Если вам будет мало рядовых бойцов, то пригодится набор "Воины Средиземья" (12 гоблинов, 4 гондорца, 8 эльфов). В скором будущем появится масса блистеров с орками, гоблинами, урук-хаями, лесными эльфами, обычными эльфами и гондорцами. Есть также такая "прелсссссть", как набор с фирменными красками для начинающих, оформленный в стиле LotR.

Возвращение Короля?

Хочется сделать несколько выводов. "Властелин Колец: Братство Кольца" задуман и выполнен Games Workshop как массовый варгейм для всех почитателей книги и фильма. Большинство игроков наверняка понравятся именно красивые миниатюры, но сама игра, ее механика заслуживают отдельной похвалы. Новый варгейм стал наследником традиции "skirmish"-варгеймов, таких как Mordheim или Chainmail, но значительно расширил эти рамки. Получилось нечто неуловимо близкое к боевой части настольной ролевой игры, но при этом простое и быстрое в отыгрыше.

Для "Братства Кольца" непросто найти аналоги. На мой взгляд, наиболее близкая по духу игра - компьютерный варгейм "Миф: Падшие Лорды". Многих хардкорных варгеймеров может оттолкнуть кажущаяся простота "Властелина", однако за простыми правилами стоит великолепно сбалансированная игровая система. В общем, вместо того, чтобы быстренько сляпать игру на злобу дня и подзаработать, дизайнеры из Games Workshop умудрились сделать уникальную тактическую игру для всех возрастов. Ниша "народного варгейма" еще не занята, и у "Властелина Колец: Братство Кольца" есть все шансы занять вакантное место.

Chaos Lord

(Статья впервые опубликована в журнале "Игромания", №1 за 2002 г.)

Вестник выходит каждое первое воскресенье месяца.

e-mail редакции: route29@ala-rpg.org

Мнение редакции не всегда совпадает с мнением авторов.

Редакция оставляет за собой право корректировать материалы, не меняя общего смысла.

© Маршрут №29. Коммерческое использование материалов запрещено без разрешения авторов.

Информационная поддержка: www.ala-rpg.org