

Dungeons and Dragons — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше информации об игроках, сессиях и мастерском произволе.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.

Dungeons and Dragons (D&D, Подземелья и драконы, ДнД, Дында, Деха) — система правил для настольных ролевых игр от фирмы TSR Inc. Нынче принадлежит фирме **Wizards of the Coast**.



А коробка-то не простая.

Суть такова

D&D — это настольная ролевая игра, как можно догадаться из названия, посвященная подземельям, драконам и фэнтези, **тащемта**. Чтобы к ней приобщиться, участники, состоящие из **гиков** и **нердов** в количестве пяти-шести собираются в заблаговременно оговоренном месте, и начинают обмозговывать книгами правил и кидать игральные кубики ака дайсы. Среди игроков обязательно должен быть один Данжен Мастер, сокращённо ДМ, обладающий наиболее высоким **ЧСВ**, который играет роль местного царя, бога и пахана. Остальные игроки же перенимают на себя управление своими персонажами, задают им параметры, после чего начинают приключаться в воображаемом игровом пространстве.

В целом, для игры каждый из игроков должен иметь (и прочитать. И осознать!) "Руководство игрока" (Players Handbook, РНР, Пыха) и набор кубиков, а ДМ - ещё и "Руководство ДМ-а" (Dungeon Master Guide, DMG) и Энциклопедией Монстров (Monster Manual, Монстряник - содержит описания монстров в терминах игровой системы). Далее к этому набору литературы могут добавляться комплиты - расширенные описания рас и классов, тома дополнительных правил, умений или заклинаний, сеттинги - подробные описания пригодных для приключений миров, модули - подробные описания отдельных разыгрываемых приключений, обрывки страниц из ролевых журналов, Players Options, Net rules, Munchkin Handbook и фиг знает что ещё. В самом нищеводском варианте, игроки могут не иметь ничего кроме доверия к ДМ-у, все броски кубиков и объяснения ситуаций тяжёлым грузом лягут на последнего.

Теперь о кубиках... **Что это! Это кубики? Что-то тут не в порядке.** Кубики D&D, они же дайсы, служат для моделирования случайных ситуаций и воссоздания эффектов **корейского рандома**, из-за чего являются объектом либо НЕНАВИСТИ, либо фетиша. В то время как обычный кубик имеет 6 граней, набор дайсов для игры в D&D состоит из 4, 6, 8, 10, 12 и 20-гранников.

Вернемся к представленному на иллюстрации набору. Десятигранников (d10), как вы могли заметить, целых два. На одном цифры от 0 до 9, а на втором от 00 до 90 с шагом 10. Если их бросать одновременно, то в сумме получается число от 1 до 100. Можно, конечно, бросать один и тот же десятигранник дважды (первый бросок — десятки, второй — единицы), но это откровенное **жлобство**, которое замедляет игру. Для отдельных **ценителей игры** есть и отдельные стогранные **кубики** шарики. Кстати, та шароёбина на картинке справа — всего лишь пятидесятигранник.



Собственно, вот они.



It's dangerous to go alone! Take this.

Данжен Мастер

Гейм-мастер является, собственно, координатором игры, придумывает сюжет и реагирует на действия игрока. Фишка в том, что за любым заявленным действием игрока (будь прыг к пещере к дракону, стриптиз в тронном зале или бросок костей в выгребную яму) следует и его **адекватная** реакция на ситуацию, что кардинально отличает настолки от компьютерных игр, где если заложено, что в замок можно залезть по единственной веревке - все, иные идеи и действия игра просто не поймёт.

Сеттинги

Сеттингом называют придуманную вселенную или мир, в котором разворачиваются действия D&D игр. В принципе, сеттингом можно назвать любой готовый мир, уже придуманный кем-либо, просто исторически так сложилось, что под этим словом понимают именно вымышленный мир ролевых игр.

Сеттингов для проведения сотонинских игр существует много, **тысячи их!** Официальные сеттинги делают нормальными гейм-дизайнерами, которые строят игровой мир вокруг какой-то идеи или на конкретной вселенной раскатывают новые правила игры, как это было с «Темным солнцем» и форсом псионика в оном. Но, поскольку D&D — игра творческая, многие ведущие **не тратят время на изучение** сеттинговой литературы, а, прочитав полторы книги про Дриста, фантастически искажают картину событий в «Мире Забытых Королевств». Другие мастера делают свои **уникальные и неповторимые игровые миры** с нуля. Результат предсказуем, хотя если в ДМы **вам** попался Ё-нёрд, то **его сеттинг** может даже получиться достаточно сбалансированным и с годным сюжетом. Алсо, начиная с 2000 из всех нижеперечисленных^[1] на сегодняшний день официально поддерживаются только три сеттинга — FR, Grayhawk и Ebberon.

Dragonlance



Местный идол.

Говорят отличается слабым здоровьем. Проверять, правда, не советуют.

Сеттинг начинался с ролевой партии Уэйс и Хикмэна, из которой выросла книжная серия «Dragonlance» aka «Сага о Копье». Является одним из классических сеттингов с историей, где обкатывали многие тропы героического, но не совсем «светлого» фэнтези. Что имеется: неидеальный мир по имени Криин, на котором счастливо живут много-много народов, от самых обычных людей-гномов-эльфов до кендеров и драконидов.

Смысл: жили были люди-нелюди, имели веру в некий пантеон богов. Затем приключился **Второй Удар**, в результате которого оперативно исчезли некоторые моря, появились новые, ушли под землю города и все такое прочее в духе **БП**. Люди в процессе хватали адреналин и молили богов о помощи, но те **ничего не сделали**. В итоге люди на них обиделись и придумали себе новых богов, которые должны были быть могущественней, чем старые. Но, как оказалось, старые боги нигде не делись, просто спектрили все это время. Одна из них, Такхизис aka Владычица Тьмы, видя там, внизу, такой пиздец, решила **получить профита и захватить мир** с проксей, уничтожая все, что дышит, дергается и лупает глазами. Однако довольно оперативно следом за ней спустился бог добра, тепла и любви **Паладайн**, для того, чтобы потроллить героев и **оказать им помощь**. Что характерно, повел себя по-паладински в конце.



Алсо, товарищами из **этой страны** был создан мюзикл «Последнее испытание» про мага Рейстлина, который решил выпилить Такхизис, а в итоге устроил **экстерминатус** всего мира. Мюзикл — годнота, можно **слушать** даже не зная фандома.

Основная инфа по сеттингу ДЛ в «Сказаниях Копья».

Также стоит отметить его как родину кендеров - не волосатых, худощавых, ловких и очень вороватых полуросликов.

Forgotten Realms



Наверное самый известный **эльф** Фейруна. Даже несмотря на

то, что **тёмный**.

Данный сеттинг был придуман Эдом Гринвудом и впервые по нему появились работы в 1987 году. Это некая планета, под названием Абер Торил, находящаяся где-то в ебнях бескрайнего космоса. Нам этот сеттинг наиболее известен по большой части материка под названием Фейрун и синезаодому **остроухому** Дриззту До'Урдену. Мир очень велик и (довольно умело) собран из отдельных лоскутков, так что многие из игроков могут вполне комфортно шарились по области стандартных средневековых приключений Берега Мечей, а об местностях с динозаврами и индейскими пирамидами или ниндзя и сёгунами могут даже и не подозревать. Поместилась сюда и средневосточная экзотика (Амн), и эльфятник, и земли некромантов, и кельтские мотивы (острова Лунного Сияния), и даже пара областей а-ля Русс. Одна с берсерками и бабоведьмами, другая с политбюро красных волшебников.

Другая фишка, пошедшая именно отсюда, расположена глубокой под поверхностью. Обширнейшая система глубинных пещер, населенная злобными чернокожими эльфами-дроу, и не менее милыми глубинными дворфами и гномами с зубодобительными именами.

Наряду с Драгонленсом, этот сеттинг стал одним из самых популярных. По нему написана масса книг и выпущено много компьютерных игр.

С выходом четвёртой редакции сеттинг подвергся **весьма серьёзным изменениям**. Была перекроена карта мира, выпилена чуть ли не половина всего пантеона, появились новые расы, изменилась космология. Долбануло так, что вышеуказанный Невервинтер наглухо вымер, но нынче отстроен заново. Бугурт и баттхерт олдфагов были чудовищны, так что с выходом пятерки состояние сеттинга по ряду позиций откатили аж к временам двойки и 'реактуализировали' старые материалы.



Карта Торила (проекция Меркатора)

DarkSun

Не-такой-как-другие постапокалиптический сеттинг, действие происходит в мире Athas после Большого Пиздеца, вызванного злоупотреблением колдунством, а потому и отношение к магам там соответствующее. Одной из вишенок является наличие псионики, которая не магия.

Мир представляет собой практически каноничный **Wasteland** — пустыни с оазисами, городами и караванами. Нету б-гов (жрецы поклоняются стихиям), маги черпают магическую энергию из живых организмов, за что их люто, бешено ненавидят друиды. Сеттинг довольно **мозгоразрывающ**: псионика распространена сильнее, чем в **Вархаммере**, есть безволосые гномы, хоббиты-канибалы, иудокomisсары-храмовники и кровавая гебня, разумные тараканы-мутанты. Некоторые концепции персонажей, наподобие королей-драконов, по заверению самих авторов, были слизаны с конкретных исторических личностей: **Горбачева**, к примеру.

Алсо, известен среди книжных фоннатов благодаря веселенькой же книге «Взлёт и Падение Короля-Дракона». Сюжет на самом деле прост, но градус упоротости доставил всем. ГГ — человек, чью семью вырезали тролли, после чего некий **головастый псих** превратил его в дракона, чтобы тот в ответ выпилил самих троллей. Он уничтожает их вообще как вид (как и ряд других королей-драконов, каждому из которых предназначено **стереть с лица земли** одну из рас — эльфов, гномов и т. д.) и затем уже того, кто его драконом сделал, что оказалось неожиданно сложно. В итоге по вине самого же главгада (уже мертвого) **сошел с ума и сдох**, потеряв всё и при этом **освободившись** от самой жизни. Дух сеттинга данное творение передало на ура.

ЧСХ, ГГ возвращен в 4-й редакции, плюс в сеттинг было добавлено **несколько мелочей**, что сделало ДаркСан **не тем**, что он был прежде, а худло, которое было почти единственным, что нормально описывало исторический бэкграунд, стало нахер **никому не нужно**.

GreyHawk

Дефолт-сеттинг всех редакций вплоть до 4-й и вообще первый официальный сеттинг D&D. Собственно изначально это был просто замок с 13 уровнями довольно унылых подземелий по которым и шаробились первые ролеплееры. Неплохим примером для **не заставших** может служить первый Eye of Beholder, если убрать из него половину фишек. Но в начале 70-х даже это было ново и необычно, игроки писали кипятком и просили ещё. Потому Гарри Гигакс сперва пририсовал к замку городок для обмена тысяч золота на бутылки лечения и хитобойные палочки. А когда ему окончательно осточертело пририсовывать очередной ещё не пройденный левел к данжену — сказал: "Ну, короче, вы заходите на следующий уровень и видите длинную лестницу, по которой и **катитесь, катитесь** … на другую сторону Земли". Поневоле пришлось рисовать Другую Страну и всё прочее. За основу был взят несколько покореженный наш родной глобус, при этом сам замок и городок Грейхок обосновались где-то в районе Чикаго.

Сеттинг видел самое начало становления игровой системы, за что был с ностальгией вспоминаем седомудрыми олдфагами как пример Того Самого Изначального Ролеплея, которого всякие там нубы и не нохали. Именно здесь появились «именные» заклинания Melf’s acid arrow, Bigby’s Hand, Tenser’s transformation.

По той же причине своей экспериментальности имел кучу кривостей, устаревших, дисбалансных или откровенно идиотских моментов. Сюда же накладывался "фирменный стиль модулей от Гарри Гигакса", по способам развлечения недалеко ушедший от того первого данжен кроулера.

В результате, к концу 80-х сеттинг сильно осточертел и подавляющее большинство игроков перешли на новые, более разнообразные миры, вроде Драгонленса для эпического героизма или Забытых Королевств для "стандартно интересных приключений не без толики героизма". В результате чего сеттинг стали помнить по большей части только западные олдфаги, хранящие старые запыленные рулбуки. В конце 90-х новый хозяин системы попытался сэкономить себе немножко золота путем принятия старого забытого сеттинга в качестве базового новья для третьей редакции D&D. Не сказать что особо удачно.

Примечателен тем, что по нему нет толком никакой конкретной информации, либо она издается отдельно. В период засилья третьей редакции приходилось по всем книжкам тщательно выискивать крупницы знаний об организациях, географии и пр.

Planescape

Метасеттинг, который должен был связать сотни других сеттингов воедино, а также удовлетворить потребности манчкинов в убермонстрах и убойных вундервафлях, и задротов, переигравших по 9000 квестов в каждом из вышеперечисленных миров. На деле это получилось **не очень**, так как создатели явно работали под сильными веществами, и Planescape доступен к пониманию где-то 3,5 фоннатам D&D. Тем не менее, с первой задачей он полностью справлялся до четвёртой редакции правил, когда стройную космологию выпилили для возможности приобщения к D&D **95%** населения. Однако новая "Мировая Ось" оказалась настолько убогой, что в пятой редакции Плейнскейп вернули на место.

Более подробно под катом Каноничный Planescape добавлял внутренние (стихийные) планы в размере 18 штук (потом порезали до 6), внешние (мировозренческие) в размере 17 штук, а также эфирный, астральный, несколько метапланов и лавкрафтовое Запределье. На первый взгляд - раздолье, но реальность несколько печальнее.

Внутренние планы - планы первородной материи, воплощающая первоосновы, стихии и энергии. Кроме классической четвёрки первооснов огня-воздуха-воды-земли, в них присутствуют также магические и эфирные планы.	Внешние планы - планы, созданные в результате взаимодействия с другими мирами, в том числе с другими планетами.
На границах этих шести базовых планов образуются шесть парастихийных планов — промежуточные между двумя стихийными (огонь+земля дают план магмы, вода+земля — план жизни и т. д.).	Внешние планы представляют собой круги, и во внешнем мире они взаимодействуют с другими планетами.
"Население" планов скудно и довольно уныло. Впрочем, несмотря на заявленную бездуховность, кроме всяческих элементалей (именно отсюда их призывают волшебники) тут можно встретить и особь жив существ, которые пытаются взаимодействовать с жителями планов.	Внешние планы представляют собой круги, и во внешнем мире они взаимодействуют с другими планетами.

На внутренних планах 99% игроков немедленно поддыхают из-за климатических условий (на большинстве планов тупо нет воздуха), а если каким то чудом не поддыхают - их убивает местная живность и аборигены, а если не убивает, то делать там всё равно нечего: на каждом плане от силы пара слабо описанных городов с недружелюбным населением и несколько убер-боссов, так что кроме как для коротеньких квестовых визитов они ни на что не годны.

Смешиваясь и переплетаясь внутренние планы создают "над" собою **Первичный Материальный План**, иначе говоря — Прайм, в котором и располагаются все остальные планы (в том числе и внешние).

Мыслящие Прайма создают своими мыслями и чаяниями **Астрал** и Внешние Планы - чисто духовный план побуждений, магии и абстрактных концепций, в котором живут боги. Духи мыслящих могут попасть сюда

В серебристой пустоте астрала нет ни гравитации, ни времени и пространства как такового, колдуется настолько легко, что волшебники могут потерять чувство меры и цели, дрейфуют тела мёртвых богов и шастают всякие жутки вроде гитанок или Астральных Дредноутов.

Из астрала можно пробраться дальше, в один из **Внешних Планов**. Эти Планы связаны с верой и философией, и они служат домом для Сил Планов — тех, кого смертные называют богами, а также воплощений тех или иных идей — ангелов, демонов и подобных им существ. Когда смертный умирает, его душа попадает на Внешний План, в царство божества, которому он поклонялся. Существует 17 Внешних Планов: семь Верхних Планов Добра, семь Нижних Планов Зла и три Связующих Плана Нейтральности. Они образуют Великое Колесо — каждый план связан с двумя соседними, кроме Внешних Земель — Плана Полного Равновесия, расположенного «в центре» колеса и связанного со всеми другими Внешними Планами.

На внешних планах ситуация лучше: на большей части из них игроки могут жить приличное время (по крайней мере на добрых и нейтральных планах), там есть какая-никакая цивилизация, но прописаны они тоже весьма слабо. Единственным исключением является истинно нейтральные Серые Земли вообще и город Сигил в частности, где и проводят 99% игр по Пленскейп.

Где-то даже "за" Внешними планами расположено **Запределье** - непостижимое лавкрафтианское пространство непонятной размерности, населённое всяким запредельным чу-чу, зачастую даже не трёхмерным. Запределье глубоко чуждо обычным существам, оно быстро или медленно сведёт приключенцев с ума, и по факту нужно лишь одному престиж-классу колдунов, берущих силу от запредельных ктулх.

;

Eberron

Некогда фоннадский сеттинг, после победы на конкурсе, проводимом в 2004 году, обрел большую популярность. Эберрон затачивался под D&D 3,5 под девизом «все, что есть в D&D — есть в Эберроне». Магопанк, мрачность, пафос, летающие корабли на тяге воздушных элементалей, кареты, скорее всего, **на силе земли**, киборги, раса **путешественников по чужим снам**, алхимики, политика. В общем, все там есть — мир весьма эклектичен. Некоторые специфические для сеттинга вещи, наподобие расы киборгов (warforged) и класса алхимика-шмоточника (artificer), настолько полюбили широкой публике, что были впоследствии **интегрированы** в обычную Дынду. Ныне портирована под 4-ую редакцию.

Гайгэксианское подземелье

"Один из пионеров ролевого хобби Гэри Гайгэкс был известен тем, что проектировал подземелья в определённом стиле, что сделало его имя нарицательным. Гайгэксианский данжен напоминает эдакое шоу, в котором партия переходит из комнаты в комнату, и за каждой дверью их ждёт или монстр, или ловушка (причём иногда с неминуемой смертью), или сокровище.

У гайгэксианского подземелья следующие отличительные черты:

- Подземелье очевидно было спроектировано ради того, чтобы приключенцы его зачищали — как противоположность чему-то построенному для разумной цели и затем забытому, заброшенному или переориентированному.
- Подземелье наполняют монстры, у которых нет никакой причины находиться на своих местах и которые давно бы повymiрали, если бы не постоянный поток натыкающихся на них приключенцев — например, они «живут» в тупиковой комнате за запертой секретной дверью.
- Специальные анти-персонажные монстры — например, метамоф, принимающий вид сундука с сокровищами.
- Обилие весьма смертоносных ловушек, которые «наказывают» персонажей за случайные, безобидные или даже логические действия — например, трон, немедленно убивающий любого персонажа, который садится на него без надетой короны и скипетра в руках.
- Ловушки, несущие смерть в случае даже мельчайшей оплошности — например, **наземли** и **в воде** **пробивающиеся** **плечи** **клуча**.
- Наличие среди сокровищ проклятых **волшебных предметов**, которые **нормально** работают до самого последнего момента и подводят в трудную минуту, например убивая или навсегда калеча пытающегося ими воспользоваться персонажа, но никак не позволяют определить надвигающиеся проблемы.
- Описание подземелья напыщенным стилем с искусственным расширенным **словарным запасом** (с гайгэксианской прозой).

Ravenloft

Готичный сеттинг, в котором светлым паладинам полагается выпиливать вампиров, вервольфов и прочих тёмных личностей, но делать это печально и обреченно.

Мир представляет собой лоскутное одеяло доменов, каждое из которых отделено непроницаемым туманом и представляет собой персональный **АдЪ** для наиболее интересных личностей, как правило, владельцев оных доменов. Владельцы, в отличие от простого люда, пересечь границу не могут, но внутри обладают почти абсолютной властью, чем с успехом и пользуются, особенно радуясь когда удастся подстроить с помощью людшек пакость властелину соседнего домена.

ТруЪ-ролевики утверждают, что, играя по Равенлофту, мотивом приключений персонажей игроков должны быть страдания вечной души и постепенный отказ от идеалов добра и света. Но из-за того, что на психологизм всем **как всегда**, тяжёлые моральные выборы в процессе игры перед игроками почти никогда не стоят. Специально введенная процедура проверок на страх и безумие была сташена из BRP и созданного на её основе Call of **Cthulhu**.

Discworld

Собственно, по книгам Терри **Пратчетта**. Презабавнейший сеттинг дает возможность побегать по улицам Анк-Морпорка.

Spelljammer

"Battlefleet Gothic" вселенной AD&D. Прекрасные космические шлюпы и галеоны, бороздящие просторы дикого флогистона, берущие на бордаж другие суда, и заходящие с экзотическими товарами в крошечные искорки хрустальных сфер других сеттингов. Именно тут живут самые дружелюбные мозгоеды, и именно отсюда пошли Гигантские Космические Хомяки.

Генезис

«— Сэр Гийом, почему Вы жертвуете церкви 10% всех своих доходов?

— Потому что мой отец, тоже доблестный рыцарь, сам всю жизнь жертвовал именно столько и мне завещал.

— А почему он жертвовал?

— Потому что он был по Второй редакции!

»

— *Philigon the Kender*

Доисторические времена:

- _____. В конце далёких 60-х не столь уж молодой американец Гарри Гигагс (ну, или Гэри Гайгагс, если желаете) развлекал себя игрой в средневековые варгеймы. Рано или поздно гоняние отрядов кавалеристов, мечников и лучников ему осточертело и он начал вводить в игру всякие средневеково-фэнтезийные вундервафли. "Пусть это будет великан, атакующий как отряд пикинеров, а тут — архимаг, атакующий файрболлом как баллиста, а тут — летающая НЕХ с глазами и тентаклями, атакующая как дракон!". В конце концов, в 71-ом году всё это непотребство было собрано в отдельную книгу правил скирмиш-варгейма Chainmail ("Кольчуга"). Теперь с великанами и драконами!

В это же время другой интересный человек, Дейв Арнесон тоже искал чем бы поразвлечься. Варгеймы ему, в конце концов, наскучили, но совершенно другим образом, и он перешел от них к приключениям группы игроков в населенном монстрами замке Блэкмур. Правила были надерганы из варгеймов, домашних заготовок, а потом к ним был добавлен и Гигагсовский Chainmail, в результате чего появилась новая система с хитпойнтами и арморклассом! Где-то в конце 72-го года он пересекся с Гигагсом, тот быстро нарисовал своей дожде с монстрами и сокровищами и ему понравилось. Скооперировавшись они решили выпустить небольшой довесочек к Chainmail... который получил оглушительный успех.

- D&D**, (Original) Dungeons and Dragons, OD&D (1974) — оригинальная система достаточно простых правил для **воображаемого путешествия** по подземельям с драконами. Изначально выпущенная тонкая книжка правил не содержала такого класса как "вор", зато имела классы "дwarf", "elf" и "полурослик". Максимальный уровень персонажа был не выше смешного на наше время десятого, а полурослик например был вообще ограничен четвертым. Стандартная поставка включала полсотни довольно странных спеллов, пару типов волшебных палочек с аж сотней зарядов, пару десятков надёрганных откуда не попадя типов противников от эльфов до дервишей (причем первые могли набить группыми до 300 рыл), небольшую кучку из смеси унылых и читерских артефактов, и медиклизные иллюстрации. Правила во многом ссылались на Chainmail и заметно отличались от последующих. Присутствие всем известных фэнтезийных существ давало повод троллить создателей обвинениями в плагиате с **Толкина**, хотя Гигагс утверждал, что влияние Профессора было минимальным.

В 70-х ДнД была **молодой, динамично развивающейся** системой, вслед за первыми тремя книгами вышло дополнение BlackMoog по системе Арнесона и ещё с полудожину различных дополнений и расширений. Таким образом, к концу 70-х система представляла собой мешанину книжек с данными и правилами не просто не согласующимися друг с другом, а, что называется, высосанными из совершенно разных пальцев. С этим надо было что-то делать. В результате чего появилась

- AD&D**, (Advanced) Dungeons and Dragons (1978) — налепленная поверх громоздкая детальная система правил на все случаи жизни и смерти. Система была причесана, в основном наведен порядок в правилах и данных, которые были сведены в несколько книг. Однако базовая система D&D не была **выброшена на мороз**, а выходила вплоть до 1999 года. Корпоративные игры по кондовым правилам D&D вполне писались и в начале 90-х.

Но TSR не уставало **радовать** поклонников системы выпуском все новых и новых **дополнений, сеттингов, комплитов и сборников правил**. В результате к концу 80-х гик, скупивший на корню всю литературу, теоретически имел набор правил на любой случай, требующий лишь небольшого допиливания большим напильником, а практически — набор частую противоречившей друг другу макулатуры. Плюс продажи уже выпущенных книг падали, а новые креативы на тему точного игромеханического учета заболеваемости дизентерией друу Андердака давались со все большим трудом. С этим надо было что-то делать.

Железный век, или Та Самая AD&D:

- AD&D2**, AD&D 2nd Ed (2nd Edition), двушка (1989) — объединение двух ранних подвариантов в один, шлифовка острых углов. На выходе еще не совсем система, но уже больше, чем «набор правил». В нее немало одлфагов продолжают играть и сейчас как в «последнюю Тру», ну а фигли — **симуляционизм**. Также, когда школьник говорит об АДнД, он имеет в виду именно сие творение.

Век рок-н-ролла:

- D&D 3rd Ed** (3rd Edition), трёшка, триэд (2000) — система была существенно перепилена и расширена. Как в хорошем, так и в плохом направлении. Провели унификацию классово-уровневой механики, был поставлен с головы на ноги пресловутый THACO вместе с отрицательным армор классом и прочим. Была кардинально переделана система спас-бросков, ставшая более стройной и логичной — во второй редакции список зависел целиком от уровня и класса персонажа и странного разделения самого эффекта ("от волшебных жезлов"/"от смерти"/"от окаменения" ???), в третьей же зависимостью сделали производной от более стройного списка эффектов, от которого спасаемся и статов персонажа. В систему были введены opposite checks (не просто проверка абилки, а соревнование твоей абилки с абилкой противника), куча умений, разнообразившая игру различных классов, особенной файтеров, престиж-классы, являвшиеся усложнением стандартных классов, стройная система включения персонажей других рас, стройная система учета влияния статов и брони, метаматгия. Вместе с тем, хорошие стороны системы шли с большой бочкой дёгтя. Усложнение игровой системы привело к перекосу игры от отыгрыша в "математику", "закидыванию кубиками", накрутке скиллов и соревнованию мегаскиллов с мегaproблемами, заключающиеся в тупом бросании кубиков. Трудности балансирования умений - к бесполезности многих умений, или наоборот, появлению "бойцов-с-мешком-крыс" и прочих Пун-Пунов. Умения и заклинания создавались механистически, квадратно-гнездовым методом. Например, если в двойке равные по уровню заклинания Огненного Шара, Молнии и Кислотных Брызг сильно отличались по применению, то тройка давала заклинания Огненного Шара, Кислотного Шара, Ледяного Шара и Молниевое Шара, отличавшиеся только типом дамага. Расширение классического заклинания Защиты от Зла на заклинания Защиты от Зла, Защиты от Добра, Хаоса, Порядка и Нейтральности(!) было вообще за гранью этого самого добра и зла. Некоторые нововведения, вроде пробования "запредельным" дамагом, или *потеря* опыта при создании маг. экипировки были не то чтоб плохи сами по себе, но сильно нарушали устоявшуюся картину. Линейная система требований экспы на левелап вместе с непонятками назначения опыта, тоже вносила путаницу в систему. Была похерена система дуал-классов. А выданные на замену престиж-классы быстро превратились в огромную свалку из 200+ классов, часть из которых была тупо бесполезна, а часть - генерировала Пун-Пунов. Кроме того, при постулировании "углубления отыгрыша", возможность их комбинировать приводила к череде жутких пун-пунных химер, всяких там "воин 3/ вор 1/монах 1/ волшебный лучник 3/ нинзя школы дракона 4/ чебуратор 7/пун-пун 3/...". Отдельное охрещение игроков и ДМ-ов было связано с тем, что стат Харизмы, ранее "неудобный" для отыгрыша, ибо совсем напрямую не влиял на боевку, в тройке стал базовым для целого ряда классов. Включая те, которые к харизме-то и отнести было трудно. Отсюда пошла едкая шутка, что в тройке паладины - это просто вояки, уговорившие своей харизмой бога на плюшки.
- D&D Revised 3rd Ed**, D&D 3.5, триспалавиной (2003) — фактически, набор багфиксов для трешки, патч, обновивший версию до 3.5. Под нее тоже наклепали множество материала, посредством которого теперь в рамках фэнтезийной ДнД можно оцифровать с натязкой ЛЮБОГО персонажа откуда угодно. Что интересно, в эпоху широкого распространения модемов купить новую книжку было не только проще, но и дешевле скачивания всех



I shall smite thee with my mighty blade!

Bag-of-rats fighter

В системе D&D 3.0 использование фита Whirlwind Attack позволяет воину вместо однократно всех противников в пределах досягаемости его оружия вне зависимости от их количества, размеров и расположения. Использование фита Cleave позволяет перенаправлять каждую атаку, убившую или уронившую врага наземь, в другого противника в пределах досягаемости (с точки зрения игромеханики персонаж получает дополнительную атаку против любого подобного противника). Буквальное толкование этого породило следующий прием: вооружённый двуручным мечом или иным мощным оружием боец носит с собой мешок с большим количеством крыс или иных мелких животных. При встрече с серьёзным противником мешок опорожняется, после чего производится whirlwind attack, с перенацеливанием всех дополнительных атак от Cleave в противника. Так как удар меча гарантированно убивает крысу, противник получает в раунд дополнительно несколько десятков ударов двуручным мечом.

Пун-Пун

Пун-Пун — персонаж, созданный по системе D&D редакции 3.5, кобольд 5-го уровня, обладающий следующими качествами:

патчей к старой.

- D20 System** (2000) — построенные на базе грешки правила для ролевых игр По Всему На Свете. То есть без обязательных **маскотов** серии — подземелий и драконов. Главной особенностью было радикальное упрощение зоопрака кубиков - для всех бросков предполагалось использование лишь двадцатиградника (d20), "перекос на броски двадцатки" был замечен уже в тройке. D20 **зохавала** кучу прекраснейших самобытных систем, поскольку была **«интуитивна понятна массам»**. Собственно, идея использовать одну и ту же механику и для магии-эльфов-легалов, и для общения с *Ктулху*, и для полетов в космосе, уже была не нова. Однако успехи D20 в **огвнении** всего и вся были воистину феноменальны. Из значимых систем необходимо отметить **Star Wars** d20 и Modern d20.

Тёмные века

- D&D 4th Ed**, четверка (2008) — **частью игроков** называется настольным WoW (OMFG D&D4E is WoW!), из-за того, что теперь в системе нормально реализовано командное взаимодействие и роли в партии. Кстати, теперь, постаравшись, можно играть молча и даже без ведущего (!), что требует, тем не менее, хорошо собранной игровой группы. Часть же пипла нововведениям **щасстлива**. По мнению **других игроков**, D&D 4 является отличным развитием системы, очень сильно сместив её как раз в сторону ролевой игры и уведя от трэшного **манчкинизма** и цифрочерчества. К примеру, вместо жутких таблиц, «что когда кидать, если слепой персонаж атакует, пада с лошади в условиях лютого гололеда», была введена единая таблица сложности и препятствий, которая, на удивление, исправно работает.
- Pathfinder**, Путешатель, Следипыт (2007—2008 гг.) — узнав, что WotC сворачивает разработку материалов по 3,5 редакции и переключается на четвертую, компания Paizo Publishing, смекнув, что олдафаги этого не оценят, выпустила свою Днд по лицензии, назвавшись **«духовной наследницей Днд 3,5»**. **ИЧСХ**, им это удалось. Pathfinder сохранил «дух системы», устранил некоторые жуткие глюки, добавил новые, и оказался обратом совместим с оригинальной игрой. Ныне очень активно развивается, у буржух последние годы занимает первые места в соответствующем топе игр, но на просторах СНГ популярности **не снискал**. Однако при этом именно на территории России сейчас разрабатывается игра по Пэтфайндеру, причём в сценаристах не какие-то там фикрайтеры, а аж целый **Крис Авеллон**.

Ренессанс

- D&D 5** — луч света во тьме, новейшая редакция D&D, собравшая правда несколько неоднозначные отзывы у олдафагов. Система сфокусирована на упрощение игры и меняет немало базовых установок D&D, правда в основном в лучшую сторону. Многие из нововведений называли чуть ли не с первой версии. Довольно стройная система классов, каждый из которых делится на 3-4 подкласса-вариации, множество полезных мелочей облегчающих игру и делающих её менее механистичной, вроде полного хит-дайка на первом уровне, процедуры краткого и длительного отдыха в течении дня (маги могут восполнить часть слотов заклинаний, воины - подлечиться и восполнить часть фитов), слотовая система магии и действенные кантрипы у магов, лыбопытная система преимуществ/неудобств - многое в новой системе вызывает положительные эмоции. Предоставлено больше возможностей восполнения хитов без clericческих лемиулк. Тактика боевки тоже получила неплохие дополнения вроде фланговых ударов. Вместе с тем, упрощение сопроводилось нерфом и закучиванием гаек. "Плюсатость" оружия ограничена +3, а защиты и того меньше. Не зачарованный полный доспех стоит огромных денег, а "плюсатые" вещи - и того дороже. С более-менее крутыми волшебными вещами перед пользованием надо "договариваться", и одновременно пользоваться разрешается не более тремя. Многие скиллы, имевшие ранее необычные способы использования "прибиты гвоздями" - строго сказано что вот такое вот использование запрещено вообще/в бою/в каких-то нужных условиях. Юзайте тупо так как предлагают авторы и не шагу в сторону. Особо сильно были понерфлены маги. Заклинания сделаны базово несколько более сильными, но они не масштабируются с уровнем, хочешь его усилить - трать более "дорогой" слот. Заклинание длительного действия, типа Каменной Кожы, или Бычей Силы волшебник может поддерживать одновременно только одно(!). Эффекты многих заклинаний также "прибиты гвоздями". В итоге, маг скорее превращается в эрзац лунника - пулятора дамаджашими кантрипами(вот их дамаг с уровнем мага масштабируется), который иногда может что-то колдануть посылнее в помощь. На фоне такого нерфа даже невнятный класс нововедённого чернокожника смотрится не так уж убого. Это дополняется тем, что монстры заметно подросли в хитах, и бои несколько перекашиваются в "строгание" оных. Умения подклассов тоже во многом "прибиты гвоздями", что облегчает труд ДМ-ов и создателей модулей, но отупляет игровой процесс, направляя его по заведённому образцу. А вот маразмы типа "Сегодня вы можете совершить ещё 5 подсечек. И один подкат в неделю." - расцвели ещё более пышным цветом Впрочем, выходящие дополнения к системе содержат уже немало "престижных" подклассов, нарушающих эту стройную систему развешивания по гвоздикам и дающие надежду, что мы ещё увидим новое поколение пун-пуов.

Компьютерные игры

На основе правил D&D было выпущено много игр. Из-за того, что сама система заточена под фентези, большинство этих игр про магию и махание мечом. Но есть и исключения, например, вынравная серия Star Wars: Knights of the Old Republic. В этой игре использовалась система d20 на основе D&D 3 редакции. Самые **популярные** серии игр по D&D — это **Baldur’s Gate** и Neverwinter Nights. Самая специфическая — **Planescape: Torment**. Самая альтернативно одаренная — The Temple of Elemental Evil: она сделана полностью по правилам, без существенных отступлений в угоду геймплее, и по фирменному модулю того самого дедушки Гигакаса, поэтому нормально играть в неё можно лишь истинные **ценители**. Но, учитывая что игру делали в страшной спешке, анонимус негодую из-за багов (кои присутствовали в ранних версиях, ночью всё работает стабильно — In patch we trust!), коими игра наполнена более чем наполовину и общей унылости предлагаемой развлекухи. Выход первой «идеологически дндшной» ММОРПГ «Neverwinter» показал, что четвертой редакции в НВО кот наплакал. Как видно, многие из игр базировались на разных редакциях Днд, так что будьте осторожны: выученный ПХБ 3,5 вам не подскажет стратегий прокачки вашего мегоногегатора в Icewind Dale.

D&D Online заслуживает отдельного упоминания как первая относительно нормальная и коммерчески успешная ММОРПГ, эксплуатирующая франшизу D&D. Реалтайм, донат, буржу — все это делает игру довольно непопулярной в Рашке, особенно если учесть, что она никогда не локализовалась и европейских серверов у нее вроде бы нет. Помимо CRPG выпускаются так или иначе связанные с D&D игры (как правило официальными сеттингами) из тех, которые еще более-менее актуальны для **казуала**.

- Forgotten Realms: Demon Stone — слешер с элементами эрпoge и элементами той же D&D (мечи +X, перчатки мощи ога и т. д.), действие которой разворачивается в Забытых Царствах. Для не-дндщины ценности представляет мало, но под пюв идет довольно неплохо.
- Dungeons & Dragons: Dragonshard. «First RTS experience», как заявляли разработчики. Как и ожидалось, фёрст блин вышел комом, зато можно составить представление о сеттинге Эбберон.
- Dungeons & Dragons: Daggerdale. Слешер-эрпoge, вышедший на консолях и PC в 2011. Игра настолько отвратительна и **уныла**, что и добавить нечего.
- Pillars of Eternity — детище Obsidian (бывших сотрудников Black Isle и Troika Games, работавших над Planescape: Torment, Icewind Dale 1-2, Temple of Elemental Evil и Neverwinter Nights 2), достаточно неплохо продвинувшее сабж. Во-первых, оригинал послали лесом: сеттинг тут прописан с нуля, хотя хвосты торчат отовсюду (ксаурпины - это кобольды, фалмеры - вампиры, а богоподобные - плейнтачед). Во вторых - полностью переписали ролевую систему, исходя из концепции "каждый параметр полезен". Получилось довольно маразматично, например магу можно качать силу (хотя с учётом описания характеристики (физическая и *духовная* мощь), это какой-то смысл имеет), отчего его спелы займут вдвое меньшую площадь, зато уебт так, что даже самые толстые мобы задумаются о вечном, а варвару, напротив, нужен интеллект (интеллект варвару, Карл!) - это поможет ему загасить одним ударом как можно больше мобов. Во-третьих - это РПГ в духе Планшкафа и Врат Бальдра. В-четвёртых, заимела собственные лаги и кучу багов. Ну, и в пятых- весьма имбалансная система классов: маги овладевают остальными, еще и маго-дамагер Сайфер, копящий ману в бою.

IRL

На самом деле, сложной и хардкорной D&D может показаться только человеку, который никаких ролевых игр кроме компьютерных в жизни не видел. В мире настолок D&D прочно занимает нишу самой что ни на есть кондовой **попсы**. А есть ещё GURPS, в который тоже играют не 6-7 весть какие интеллектуалы и небидло. Рьяльные же пацаны угорают по FATAL, но тут ведь не место холиварам, правда? Для того, чтобы играть в D&D, как и в небезвестную русскую систему-игру Эра Водолея, не требуется не только знание матана, но и наличие какого-либо мозга вообще. Достаточно всего лишь **межушного нервного узла**, а ДМ все за игроков сделает и посчитает, даже скажет, какое число надо выкинуть, чтобы достичь того-то результата. Впрочем, именно благодаря этому игра стала в глазах масс сферической настольной ролевой игрой в вакууме, к которой обращаются если нужно сделать отсылки или пародии к ролевикам.

Модули

Рельсы — ДМ не позволяет партии отклониться от заданного курса и ведёт игроков по последовательности сюжетообразующих событий, как по рельсам. Отсюда и название. Рельсы делятся на резиновые, когда, скажем, не важны промежуточные значения сюжетной последовательности и **чугунные**, самые фимозные, порой не позволяющие героям даже вернуться в предыдущую комнату — дверь закрыта **мастерским произволом**.

Песочница — ДМ создает локацию, прописывает неписей, монстров по пещерам, квесты, но ничего партии не дает напрямую, — просто запускает игроков в этот мир, и они исследуют его так, как захотят.

Данженкровля, калка с английского. Есть данж, там есть что-то важное для персонажей игроков, но там злые монстры. Партия спускается и рубит всех, иногда попадая в ловушки, или избегая их. Все тупо, как в Дьябле, только задача перекидать дайсами ДМ-а.

Социалка. Тут играть надо с умом, ибо все НПС важны для решения модуля. В целом, представляет собой неэбически закученный детектив с интригами и примесью мыльной оперы, так как взаимоотношения между НПС уходят корнями в троюродных бабок по дедушкиной линии брата мужа двоюродной сестры младшего сына, но не того, который потерял память, второго советника шестого с краю заместителя лорда нахрен никому не сдавшейся провинции где-то в ебениах на заюпных карты. При этом, все эти взаимоотношения и позволяют угадать, что «Бля, я же говорил, что Глав Гад — вот тот чувак, как его там на Б…», да верно Мартин, ну тот который бродил по замку с окровавленным двуручом в ночь убийства». Стоит сказать, что социалка это основной тип модулей для тех, кто больше любит думать и отыгрывать PC, нежели кидать в тупую дайсы и считать дэмагу, однако ввиду того, что социальный аспект в системе этой редакции оцифрован очень хуево, — в конце концов эти модули скатываются к эпичному тактическому бою с Глав Гадом же. D&D очень плохо подходит для детективов — лучше используйте для них другую систему.

Хоррор. Для достижения лучшего эффекта играть ночью, задача ДМ держать партию в напряжении и пытаться завалить партию самым готичным способом. В идеале ДМ должен страшить, а партия должна бояться. В жизни выходит редко. В худшем случае под улюлюканье и гам, партия выносит всех присутствующих мобов. Не забывая

- Бесконечный (сколь угодно большой) показатель силы
- Бесконечные показатели других базовых характеристик, в том числе
 - Бесконечный урон
 - Бесконечный бонус к атаке
 - Бесконечный класс брони
- Способность колдовать любые заклинания как spell-like abilities
- Примерно в 4 раза больший набор действий каждый раунд, чем у обычного персонажа, и ещё стандартное действие сверху
- Все полезные фиты
- Произвольно большое значение Fast Healing каждый раунд
- Неуязвимость к урону оружием
- Регенерация Тарраски
- Неуязвимость ко всем стихиям
- Иммунитет ко всему, против чего в D&D существует иммунитет

Также Пун-Пун способен приобрести постоянный первый божественный ранг, делающий его полубогом. А также неограниченное число божественных способностей.

Кроме того, Пун-Пун может неограниченно долго обкастовываться в течении одного раунда и обладает другими относительно слабыми способностями, но их полный список тяжело привести в этих заметках.



Типичная партия. Обратите внимание на одухотворённые лица.

на выходе заграбастать из мрачного, поросшего плющом, готичного замка все люстры с канделябрами. Обязательными атрибутами является любое англостое пространство, которое нельзя покинуть, ночь, гром с молнией, дождь, туман, а также вороны и атмосфера медленно крадущегося **пиздеца**. При хорошем ДМ-стве и нормальной партии можно получить те же впечатления, что и от ночного просмотра годного ужастика одному в чужой квартире.

Магический реализм. Тут все сложно, так как построено на высших материях магии. Модули особо опасны из-за большой вероятности получения **ФГМ**. Суть приключения лежит в нарушении тонкого **астрального** баланса визардарной и соркелярной магии, либо во внезапной нехватке на складе помета летучих мышей и прочих компонентов, либо даже в сплюснутой истории вокруг избрения нового спелла. Магический эфир переполняется всякой поебенью, фаерболы не кажутся, новые спеллы тоже. Задача ясна и партия отправляется в **ебенья** что бы починить какой-то там агрегат по производству маны. Из-за чрезмерной магичности некастеры чувствуют себя отбросами общества, а кастеры тешат свое ЧСВ. Из-за риска обретения состояния **«Я никуя не понял»** и постоянной отсылки ДМа «зис из мэйджик» на любое нелогичное событие, играется не так часто, а с учетом того, что кроме второй редакции порядка 80% спеллов для любого кастера ориентированы на контроль боевого поля и дамак — **ну ты понел**.

Military campaign. Немного отличается от **данженкровла**. Вместо данжа — поле боя, вместо мовов — вражеские солдаты, вместо принцессы — отвага и честь! Сводится к тактическим боям, реализация **бугуртов** на бумаге, грабежу корованов с припасами, боевой магии. В отличие же от ползанья по лабиринтам отличается повышенной таки динамикой и каким-никаким социальным взаимодействием.

Исследование. Объединяет в себе все возможные вышеуказанные варианты. Сначала сходить в подземелье, найти там агрегат по производству маны, починить, узнать, кто стоял за поломкой, выследить и нагнуть саботажника, узнать, что он работает на короля иного государства, прийти на прием в посольство и нагнуть посла, сразиться с вызванным им Ктулху и наложить в штаны от страха, затем отправиться грабить **корованы** вражеского государства — ну и дальше по пунктам.

Эпика. **Специально заточенный для манчкинов** модуль. Непонятно для кого вообще создаваемые модули, так как в принципе неиграбельны. В них персонажи неимоверно круты, их уровни зашкаливают за отметку в 20, бонуса ко всему, чему только можно, стремятся к +80 (и это не предел), **фаерболы** изюют как средство для разжигания костров, мобы слабы и идут на убой строго взвешенными партиями, так чтобы партия только запыхалась и не потеряла хоть каплю своего ЧСВ. Глав Гад у нас в виде дракона или чего то там еще, может быть и в виде Черного Властелина который на самом деле дракон, сути не имеет, ибо, несмотря ни на что, выплывает за пару раундов. Неиграбельность заключается в том, что на таких уровнях силы крутость монстра, оцениваемая параметром **CR**, ничего не значит. Любой эпический маг п урвня в гордом одиночестве способен раскатать кого-нибудь с CR = n+6-7 за раунд. Любые хитросоюзные ходы ДМа обламываются из-за доступа партии к полетам, заморозке времени, вишам, телепортации, **доминированию** и проричанию. Ситуация в четвертой редакции чуть лучше, благодаря отсутствию в ней таких эффектов, как «save or die», но все же ненамного. Так что, либо Дьябла, либо Варкрафт, только больше парфоса и неадекват.

Фильмы

- В 2000 году вышел **унылый** (очень-очень, честно-честно) фильм Dungeons & Dragons (в **этой стране** «Подземелье Драконов»), а в 2005 его ещё более уныло продолжение (как ни странно, назвали его «Dungeon & Dragons 2»). Фильмы доставляли, разве что лютым **поклонникам** серии и тупым **пиндосам**, ибо на 95% состоят из бессмысленной и беспощадной ролевки на выезде + быдлоспецеффекты. Всё CGI было выполнено на **3DS MAX**, но бедная софтина в том не виновата: во-первых, тогда она просто не была предназначена для кинопродукции (да и сейчас не очень), а, во-вторых, эффекты, по ходу, делали упоротые D&Dфаги, после двух недель ебли мануалов. Они же писали сценарий и подбирали актёров. Актёрская игра в фильме настолько убоищная, что вызывает не отвращение, а обезьяний смех. Почти все актёры ходят с каменными лицами и говорят абсолютно не выражая эмоции. За исключением Джейреми Айронса. Он так переигрывает и лезет из кожи, что Джим Керри и Джерри Льюис позавидовали бы. Такие дела.
 - в 2005 его вышло продолжение, степень унылости которого является поводом для слабых холиворов между задротами. По мнению большинства зрителей, вне зависимости от принадлежности к DnD-игрокам фильм гораздо более унылый из-за низкопробного бюджета, крохотных декораций и очень слабеньких спецэффектов. Особенно уныло, то что громаднейшая столица Империи Измер, которая даже при взгляде с высоченной башни простиралась от горизонта до горизонта, продолжении превратилась в неслишком большой замок, чьё подворье призвано изображать городскую площадь.
 - на данный момент есть и третья часть, являющаяся наименее унылой из всех. Прилагаются сисгье, кровича и кошерная компьютерная графика. Сюжет оригинальностью не блещет, хотя на фоне предыдущих частей — шедевр. Повествует о паладине, затесавшемся и ивельную партию и пытающемся (в основном, фейлово) противостоять искушениям.
- Также был абсолютно самостоятельный фильм «the Gamers» с продолжениями, имеющийся на **тыТрубе**, состоящий из ролевого юмора. Тем, кто в теме хотя бы на 5%, стоит посмотреть. Лулзы в духе «медленно поднимающегося гнома» составляют весь основной костяк фильма.
- А ещё был **одноимённый мультсериал восьмидесятых** про группу **школьников**, решивших покатаются на одноименном же аттракционе и в результате попавшим в фантази-мир, где каждый из них получил особые артефакты, дающие способности соответствующих D&D классов, и теперь, для возвращения домой, им нужно пройти много опасных приключений... ну, все как положено. Детишкам «помогает» повелитель подземелий — обычно тем, что дает туманные советы, после чего съезбывает. Относительно смотрибельный мультик (8.0 на IMDb), в **Этой** демонстрировался под названием «Драконы Подземелий» в начале **девянтых**.
- Кстати о птичках. Знаменитый световой лук из «**Звёздных войн**» обязан своим существованием именно предыдущему пункту, о чём в своё время **афецально заявил диснейский продюсер Додик Филонян**.
- Суть также можно уловить в полудокументальных фильмах Fear of Girls в двух частях.
- Фильм-серия Футурамы «Игра **Бендера**» на 75% состоит из **лютого, бешеного** стеба над D&Dшниками (хотя само название — отсылка к **Ender's Game**).
- Есть древний фильм с Томом Хэнксом «**Лабиринты и монстры**» (чтоб не нарушать авторских прав, лол) о том, до чего может довести такого рода фагготрия. (*спойлер*: Герой Хэнкса **СХОДИТ С УМА**, есличо.) Фильм является порождением пиндосского ФГМа, на основе чего и был справедливо обесран Спуни aka Spoonu, дружком **Ностальгирующего Критика**. Процесс обсирания заинтерелен и рекомендуется к просмотру, луркайте.
- Шкарный мультфильм *Flight of Dragons* тоже рассказывает нам о днд.
- Годный мультсериал/**реалити-шоу** *Harmon Quest*, одинакого показывающий мир DnD с обеих сторон: **ИРЛ** и **игровой мир**. Назван в честь ГГ-ведущего, который кстати был одним из идейных создателей этого вашего **рика** и **морти**. Крайне меметичен.

Внезапно Open Source

Имея на руках и без того популярную D&D, шаманам с побережья никак не давала покоя идея абсолютного порабощения мозгов юных задротов. Выпустив систему D20, они потрудились написать к ней Open Game License или OGL сокращённо. Суть в том, что чуть менее, чем вся ДнД 3-й редакции отдавалась безвозмездно, то есть даром! В конечном продукте отсутствовали именные заклинания, особо меметичные монстры (вроде Beholder), инструкции по созданию персонажа и таблицы начисления опыта, что с одной стороны потеря ошущимая, **но народу как всегда...** Всё это называлось D20 SRD. Мякотка была в том, что теперь любой желающий мог использовать сей материал для написания собственного креатива (от унылейшего модуля до своей собственной ДнД с подкидным и блудницами — так, собственно, и появился Pathfinder) и не платя отчислений Визардам невозбранно издать его под собственным именем. Единственным условием было наличие на обложке эмблемы D20 System. Такой подход оправдал себя чуть более, чем полностью — ушлые писатели приняли публиковать свои мапнун орус для и без того известной системы, похерив при этом другие не менее известные системы, которые всё-таки требовали лицензионных отчислений авторам. Результат немного предсказуем. На волне успеха был выпущен D20 Modern SRD, приспособивший ДнДшную механику для современных и HF сеттингов и призванный окончательно подчинить ролевую индустрию. Впрочем, несмотря на успех, после зохавывания прибрежной конторы игрушечным гигантом Hasbro менеджеры решили, что хватит с людей халаягы и 4-ую редакцию опубликовали под новой лицензией GSL. На это раз в ней не содержалось никакого игрового материала, а только ссылки на страницы в книге игрока 4-й редакции. Возможность печататься нахалаягы была оставлена, но только с одобрения Hasbro. И, наконец, по новым правилам материал, опубликованный под GSL, не мог быть опубликован под OGL. Таки Fail! Алсо другие компания дружно подхватили OGL, дабы сделать свои системы не менее, а то и более открытыми. Так, например, Mongoose Publishing для своей винрарной sci-fi системы Traveller разрешила не только свободную публикацию игрового материала, но и художественных произведений, при условии, что их события будут происходить в определённом секторе галактики, причём такая писанина будет считаться каноном. Также чуть менее, чем все основные книги кошерной системы D6 от почившей West End Games выложены как Open Source. Однозначный вин! Также стоит различать Open Source и Freeware в мире настолок! Так, например, основные правила GURPS и ArsMagica доступны для бесплатного скачивания, но опенсорсом не являются.

Меметичность

- Кроме игрушек известна, в основном, благодаря **винрарнейшей** таблице **мировоззрения**, которая рискует пережить саму систему. Винрарна она, правда, именно что как мем, а как элемент игромеханики является, по мнению **некоторых**, говном, в связи с тем, что **не поощряет игроков за хороший отыгрыш и не наказывает в обратном случае** (А про то что **это работа мастера** все забыли), просто дает возможность элайнменту соответствовать. Игрок может невозбранно выбрать СЕ (хаотично-злого) персонажа, но строго следовать своему мировоззрению он в большинстве случаев не будет, так как практически никто не может себе представить психологию поведения такого человека, эльфа или гнома. То есть полный психа, разрушающего всё на своём пути, отыграть может мало кто. В четвёртой редакции её наконец перепилили на радость ненавистникам, оставив лишь несколько комбинаций, так что **теперь она не значит практически ничего**.
- Также на основе настольных игр родился мем **паладин и газебо**.
- Систему, как и игры на её основе, периодически называют богоухольственной. Смотри, например, статью «**AD&D — игра Сотоны!**» — **вброс** на тему (нетрудно заметить, что автор сам хорошо знает AD&D). Началось всё ещё с первой редакции, где были демоны и дьяволы. В связи с недовольством некоторых групп верующих людей, их потом на время второй редакции переименовали в **танар'ри** и **баатезу** соответственно. Теперь же на это **забили** и вернули привычные названия обратно, также оставив и новые.

Тролинг и поводы для срачей

- «Dungeons & Dragons won't make you cool». Самое простое, что можно сделать, это объявить, что все эти ваши игры — для прыщавых лузеров, которые IRL ничего из себя не представляют и хотят быть крутыми хотя бы в вымышленном мире. Толсто и сердито. Работает с переменным успехом.
- Илитосрач. Постулат о вытеснении ЧСВ ДнДшников взят вовсе не из воздуха. Дело в том, что настольные ролевые игры в большинстве своем — форма досуга, доступная **немногим**. В самом деле: D&D требует знания английского языка, немало кол-ва свободного времени, воображения и способности к импровизации. Ясен пень, круг потенциальных игроков сужается по сравнению с компьютерными играми или «Монополией», к примеру. Неудивительно, что некоторые игроки в силу своей

Nostalgia Critic - Подземелья и Драконы (Dungeons&Dragons) **рус.** озвучка. Nostalgia Critic раскрываэ. Подземелье Драконов DVDrip Xvid AC3 Фильм.

The Gamers (2002) **RUS** «The Gamers» (2002). Tom et ses chums! Farador D&D [Part: 2 of 2] Суть™ D&D задротства в расово французском видео #1.

Tom et ses chums! Farador D&D [Part: 1 of 2] Суть™ D&D задротства в расово французском видео #2.

Tom et ses chums! Farador D&D [Part: 2 of 2] Суть™ D&D задротства в расово французском видео #3.

Fear Of Girls - russian Fear of Girls #1. Fear of girls 2 (первая часть русской версии) Fear of Girls #2. Fear of girls 2 (вторая часть русской версии) Fear of Girls #3. The Spoony — Mazes and Monsters [RUS sub] Обзор Спуни на «Пим».



Кадр из второго фильма наглядно демонстрирует уровень компьютерной графики.

- малочисленности и **сектантских** наклонностей начинают считать себя иллитой. Особенно этому подвержены олдраги, которые сидят на AD&D только лишь потому, что раньше драконы были зелене, дайсы звонче, а воображение было самобытнее и не скатывалось к воспроизведению похождений **Геральта Ривского** по пятому разу.
- Балансочрач. Сама система никак не рассчитана на паритет различных классов, или хотя бы на стандартную схему «**камень-ножницы-бумага**» — тут кастеры, за очень редкими исключениями, уделяют всех, плюс есть узкоспециализированные престижи, которые сосут у всех остальных. Как раз ДнДшники очень чувствительны к равенству внутриигровых возможностей, а отсутствие оных в системе рождает нытье «маги — имба, нерфить!» и **хливары** «клерик-маг, кто круче?». Соответственно, зная правила в достаточной мере, троллить игроков не просто, а очень просто.
- Терминосрач. Это очень благодатная тема для хливаров, срачей и троллинга, так как даже опытные ролевики, испробовавшие множество стилей ведения (передача нарративных прав, «story now» и т. д.) и собственно систем, не могут прийти к единому мнению по части терминологии. Скажем, все по-разному понимают вышеуказанный термин *рельсы*, от слова *нарративизм* многие падают в обморок, также за словами *отыгрыш* и собственно *ролевая игра* стоит множество понятий, в которых путаются все. Особенно ДнДшники, которые вне своих рублуквок ничего понять не в состоянии.
- «Такой-то элемент такой-то редакции — говно». Основной аргумент в подборных спорах — «недостаточно реалистично». Скажем, хитпойнты не отражают функциональное состояние персонажа. Будучи в одном хитпойнте из сотни, он по прежнему будет бодро карабкаться по стенам, рубить в капусту бехолдеров и кастовать направо и налево лучи поноса. Набор контрится предложением ввести адекватный хоумрул или изучить более реалистичную систему и играть по ней. В самом деле, ДнДшники — это в подавляющем большинстве случаев ленивые ролевики-**новички**, которые не хотят изучать более адекватные системы. Это тоже может служить основой для троллинга.
- «Такая-то редакция целиком — говно». **Нуфф** сказано, адепты своей любимой редакции будут защищать ее до конца. Редко прокатывает против бывалых ролевиков, знающих множество иных игр и систем, но в сообществах чисто ДнДшников приносит жирную еду.
- Некогда модная тема для хливаров на форумах — «может ли ДМ водить за деньги». Один удачный вброс на данную тему может породить многостраничный срач, переключающийся в вечные темы про искусство (ДнД-то, лол?) vs. бабло, фалометрию и небылдотреды. Ныне не столь актуальна.
- Манчкинов** можно троллить высканиванием слабых мест в их билдах, можно откинуться на спинку кресла и слушать как они будут **распинаться в ответ**. Представителей слабых классов и **тру**-ролевиков, жалующихся на слабость своих классов и трудный кач хорошо осаживать тем, что они ведь тру-РП, зачем им для **отыгрыша** мега-папка, отыгрывать ведь можно даже жутким гипном. Для любого толстога троллинга можно просто намекнуть на криворукость такого игрока и нежизнеспособность его билда. К сожалению, сам набрасывающий может быть затроллен, так как уже все комбинации уже давно обсчитаны и выверены, поэтому на любое возражение против предложенного билда или обнаружения изъяна в оном, он получит лаконичный ответ типа «визард 20» или «**Эшкрау**», на чем и будет окончен разговор.

Вышеописанное, кстати, прекрасно иллюстрирует один известный факт, а именно то, что большинство игроков в D&D закилены на манчкинизме. То есть на бешеном **фате** на циферки. Это по большей части касается поклонников третьей редакции и четвертой, в силу упора этих систем на **геймистскую** [1] агенду и большее количество «кранча» по сравнению с AD&D и классической двущкой — там просто нет такой комбинаторики и тенденций оцифровки чего угодно. С другой стороны манчкинов обвинять сложно: ну а чего еще ожидать от поклонников системы, в самой концепции коей заложен тактический бой, бедная оцифровка небоевых взаимодействий и костыльная система **элайментов**, которая для многих чуть ли не абсолют. Манчкинизм поощряется системой с её «экспой» и уровневой механикой, ибо расценки на монстров есть, а на «квесты» и «отыгрыш» — (по факту) нет.

- Поскольку многие игроки являются фимозниками чуть более, чем наполовину, всегда можно зайти на какой-нибудь форум или канал чата и что-нибудь **вбросить** эдакое, типа «а что такое d20» или «а я читал правила и никакой диван меты не видел». Поначалу вас могут игнорить, но, если сильно постараться, можно получить отборный вброс говна, а в противном случае просто бан. К сожалению, игроки они такие. Цыничные (**sic!**) и биспащадные. Так что успешный троллинг в общем-то зависит от знания предмета самим троллем и грамотной игры на **ЧСВ** поинентов, которое у них вызывает стрелку нахрен из **прибора** при попытке измерения. В крайнем случае, всегда срабатывает переход на личности, так как многие **игроки**, проводя бессонные ночи за штудированием рублуквок, балансированием персонажа и мастерением игр на форумах, начинают чересчур вживаться в образ и потихоньку терять связь с реальностью. Так что можно сказать какому-нибудь игроку, отыгрывающему какого-нибудь **СЕ воена 4/вора 10/архимага 2/дивайн чемпиона 3** и так далее, друу 27 урвня, что он бесцердечная тварь и такой же тупой зарпот по жизни, как вы **Тут Же** соизволил убедиться, что это не так, и что данный человек обладает широчайшей душой и всегда готов проявить искреннее **уважение** к любому близкому. Вот так. Анонимус лично имел возможность причаститься к этому, когда после продолжительного присутствия на **IRC**-канале в ответ на простые вопросы искренне ищущего человека был игнорируем, а затем после одного неудачно сказанного слова просто получил бан.
- Задавать вопросы, отвечать на чужие вопросы же и советовать билды, используя переведенные на русский язык игромеханические термины. Третью редакцию переводили настолько ущербные **надмозги**, что тираж русской ПХБ не превысил 6000 экземпляров и дальше этой книги ничего не выходило, а там и D&D 4 подошла. Так вот, русскоязычными понятиями можно ввести в заблуждение кого угодно, особенно если начнете доказывать свою правоту, ссылаясь на страницы из *переведенной* книги, которую нормальные люди из сети не качали даже за **бесплатно**.

Немного искромётного юмора и тонкой иронии

Кодекс чести Игрока

- Не спорь с мастером. Понятно, мастер всегда козел. Но имей совесть, ему вести игру гораздо сложнее, чем тебе с ним ругаться. Если совсем не нравится — выйди из игры, твои нервы стоят того, чтобы их беречь.
- Не спорь с кубиком. Это еще хуже, чем спорить с мастером, кубик — тварь бессловесная.
- Отыгрыш. Полезно помнить, что герой, которого ты отыгрываешь, вероятно, никогда не бывал там, где живешь ты, а следовательно, пользуется собственной лексикой (как правило игровой), чего в игре и Вам жалаем. Тем более, какой-нибудь сэр Галахад был бы несколько удивлен, если бы кто-то выскочил на дорогу и обзовал его Колей, Васей, Петей…
- Играй и дай играть другим. Если ты хочешь доказать всему миру, что ты крут, поверь, никто и не думает в этом сомневаться. Блестяще решить поставленную мастером задачу намного почетнее и приятнее чем растоптать другого игрока. Нет сомнений, что кое-кого и следовало бы скормить муравьям еще в самом начале, но будь джентльменом. Удовольствие от игры должны получать все, а не ты один (к Вам, леги, это тоже относится). Господа игроки и мастера! Если вам попадет такой эгоистичный Альфонс — мочите его, он гнусный тип!
- Герой должен вести себя прилично. Поставь себя на место героя. Навряд ли ты будешь бродить по миру, делая конец жизни всем, кого ни встретишь. Сомнительно, что ты станешь без нужды чистить зубы крокодилу, надеясь, что мастер тебе как-нибудь не даст пропасть. Побьемся об заклад? Нет? Жаль.
- Если мастер что-то забыл — напомни ему. Согласись, некрасиво, когда один персонаж волочит ножку из-за лишней пластины в доспехе, а другой танцует кадрили, обвешанный зенитной батареей.
- Привыкай думать самостоятельно. До каких пор мастер будет подсказывать тебе каждый шаг? Чай, большой уже, вон в какие игры играешь. Не лезь ты постоянно за котровериями, тоже мне любимец богов. Действуй, и кто сказал, что ты сам придумал хуже?
- Не ори на весь континент. Очень мило. Герои находятся в разных концах света, да еще и знать не знают друг друга, зато один игрок всю наушает другого, что ему делать, подает наводящие реплики типа «Козел», «Болван», «Молодец»… Что, барон, изобрели радио за семьсот лет до Попова? А не сожгут? Хочешь подсказать неопытному игроку — пожалуйста, но спроси сначала разрешения у мастера.
- Шпионь по игре, а не по жизни. Если в твоём присутствии мастер сказал другому игроку то, чего твой герой знать не может, — выбрось это из головы. Ты этого не знаешь. Особенно не имей привычки подслушивать, если мастер специально отошел с игроком в сторонку. Вспомни участь любопытной Варвары и закрой лапой нос.
- Развивайся. Часто игроку позволено пользоваться пожизненными знаниями, поэтому знания, которые ты получишь в любой области, могут оказаться полезными. Если же тебе приходится объяснять, чем отличается Перун от шестопера, это раздражает и снижает твои шансы. Иногда невежество приносит больше вреда, чем реактивный снаряд.

Кодекс чести Мастера

- Игру, как и революцию, нужно готовить. Прежде, чем начать игру ее следует, как минимум, придумать. Игра, как и салат, считается хорошей, если в ней есть все — и побегать и подумать и помахать кулаками… Притом цель игры и основные закулисные действия должны быть продуманы заранее, а то «иди туда, незнамо куда» интересно только первые сорок пять минут. Стоит заранее продумать характеры некоторых персонажей, чтобы потом они не были похожи друг на друга, и все — на тебя. Если же ты сам не знаешь ничего о тех условиях, в которые попадут игроки , то вообще не лезь мастерить. Пусть лучше будет скучно, чем стыдно.
- Не топи утопающих. Мастер, который специально топит игроков, еще даже, чем игрок, который топит всех, возмеличивая себя. Ты-то чего добиваешься? Еще возьми и начни кому-нибудь подыгрывать, и никто не скажет, что ему будет недовоставать тебе, как мастера…
- Мастерскому произволу — бой по почкам! Ты, конечно царь и бог в одном лице, как египетский фараон, но не забывай прислушиваться к мнению игроков. Это удивительно, но они иногда бьются правы.
- Будь беспристрастен. Самое сложное в жизни мастера это беспристрастие, особенно, если возникает конфликтная ситуация между героями. В таких случаях очень сложно доказать (в том числе и себе), что ты не оказал кому-то особого предпочтения. Здесь полезно применять четкую систему, по которой игроки сами смогут понять, кто из них победил, и спихнуть большую часть своей ответственности на кубик. Для поединков между героями строго рекомендуется подобная система. Каждому мастеру следует на всякий пожарный разработать ее или найти готовую.
- Мастерский персонаж**. Дабы скрасить себе жизнь, мастер может ввести в игру персонажа, которого незримо отыгрывает он сам. Но давайте иметь совесть, мастерский персонаж может быть крут, но не может быть не мерян, если ты понимаешь, о чем речь. Он тоже должен иметь слабые места и его судьба тоже должна решаться по закону вероятностей. А еще он может влиять на исход игры только вместе с персонажами игроков.
- Играй со всеми. Элементарные правила приличия подсказывают нам, что в большинстве случаев мастер должен оказывать одинаковое внимание всем играющим, так как играть обычно хотят все. Зациклившись на ком-нибудь, потом храп остальных будет отвлекать и мешать.
- Ты должен растолкать вечный двигатель. С какими бы опытными игроками ты ни имел дело, инициатива должна исходить и от тебя тоже. Не игроки придумывали твою игру, поэтому не удивляйся, если даже самый классный игрок ведет себя как дитё. Тебе сверху все кажется проще. Периодически давай игрокам пинка в нужном направлении (ну или хоть в каком-нибудь, если не хочешь в нужном), а выпавшую чельсть пусть уже подбирают сами.
- Что ты им нянька что ли?
- Храни тайну игрока. В идеале игроки должны знать только то, что они должны знать и не больше. Поэтому будь внимателен и постарайся не заложить одних игроков перед другими. «Путай следы», договорись об условных фразах, отводи игроков в сторону и отыгрывай с ними отдельно, в общем, крутись, как умеешь. Гораздо проще сделать так, чтобы человек чего-либо не узнал, чем потом убедить его в том, что он этого не знает.
- Развивайся. Есть смысл объяснять нафта попу гармонию, а мастеру — эрудиция? Не понимаешь, зачем гармонию? Как и следовало ожидать, по второму вопросу возражений не будет. Зачем эрудиция? Если до сих пор не ясно, помастери, а потом перечитай это место снова.

Галерея



В Советской
России игры
играют в тебя.

Примечания

- 1 И не названных, коих ещё целая гора

Ссылки

- [Комикс по сабжу.](#)
- [Винрарнейший комикс о жизни гоблинов в сабже](#)



Ролевые игры

Alignment BDSM Dungeons and Dragons Greg MMORPG RPG Vampire: the Masquerade Блэки Борьба Бобра с Ослом Вампиры Вархаммер Гозирага
Грибные Эльфы Конные арбалетчики Куковлев Манчкин Орки Паладин Реконструкторы Ролевики Рыцарь Стёганки у викингов Толкинисты
Фаербол Файтеры Хоумрул Штаны Арагорна Эльф Эскапизм



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum
Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget
Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike
Crimsonland Crisis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo
Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D
Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout
Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic
Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld
I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

w:Dungeons & Dragons ae:Dungeons & Dragons