

ВРЫ ФАНТАСТИКИ ШЕДЕВРЫ ФАНТАСТИКИ ШЕДЕВРЫ ФАНТ

Джон Эрик
ХОЛМС



*Лабиринт
опасностей*

ВРЫ ФАНТАСТИКИ ШЕДЕВРЫ ФАНТАСТИКИ ШЕДЕВРЫ ФАНТ



Д. Э. ХОЛМС

Лабиринт опасностей

-

Сценарии игр

-

Рассказы

-

Эссе

-

Мистика

-

Космические истории

Джон Эрик

ХОЛМС

*Лабиринт
опасностей*



2023



2023



Из Википедии

Тексты:

- © Джон Эрик Холмс
- © Крис Холмс
- © Аллан Э. Гроэ
- © Артём Собинин
- © Эрик М. Фрейзер
- © Зак Говард

Перевод:

- © Артём Собинин

Dungeons & Dragons (D&D, DnD; Подземелья и драконы) — настольная ролевая игра в жанре фэнтези, разработанная Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном. Впервые была издана в 1974 году компанией «Tactical Studies Rules, Inc.» (TSR).

Изначально Dungeons & Dragons представляла собой дополнение к настольному варгейму «Chainmail». Основным отличием являлось введение в игру различных фантастических существ и волшебных предметов. Впоследствии под управлением игроков оказались не военные отряды, а отдельные персонажи, действие игр было перенесено в подземелья. Ведущий (Dungeon Master) является арбитром и рассказчиком. Игроки создают группу из нескольких персонажей, которая взаимодействует с окружающим миром, разрешает различные конфликты, участвует в сражениях и получает награды.

Присутствие различных фантастических существ позволяет сравнивать Dungeons & Dragons с творчеством Дж. Р. Р. Толкина, хотя Гайгэкс утверждал, что влияние романа «Властелин колец» было незначительным, а использование его элементов — всего лишь маркетинговым ходом. Впоследствии на D&D оказало влияние творчество других писателей (например, Роберта Говарда, Эдгара Берроуза, Майкла Муркока, Роджера Желязны, Пола Андерсона).

В игре участвуют ведущий (так называемый «мастер») и несколько игроков, число которых варьируется в зависимости от редакции и пожеланий участников. Обычно один игрок руководит в игровом мире действиями одного персонажа.

Мастер действует от лица всех неигровых персонажей, описывает окружающую среду и происходящие в ней события.

В течение игры каждый участник задаёт действия для своего персонажа, а результаты действий определяются мастером в соответствии с правилами. Случайные события моделируются броском кубика. Иногда решения мастера могут не соответствовать правилам. Это является Золотым правилом игры: «ДМ всегда прав», так называемым «мастерским произволом».

Иногда для игры используются различные карты, чтобы визуально изобразить ситуации в игре, также могут использоваться фигурки персонажей и их противников. Но основным, а иногда и единственным требованием для игры является наличие листов персонажей и набора кубиков — дайсов — игровых костей с заданным числом сторон (d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100 (процентный кубик)).

Перед началом игры каждый игрок создаёт персонажа — своё воплощение в игровом мире. Для этого в первую очередь определяются его базовые параметры: сила, телосложение, ловкость, интеллект, мудрость и харизма. Классически — броском 3d6 (трёхкратным броском шестигранного кубика), что даёт разброс от 3 до 18, но обычно используется бросок 4d6, причём значение кости, на которой выпало наименьшее число, отбрасывается, а значения остальных складываются. Такой вариант также даёт распределение от 3 до 18, но более смещённое в сторону 18: вероятность появления минимума снижается в 6 раз, а вероятность появления максимума увеличивается в 2 раза. Затем игрок выбирает расу и класс своего персонажа. После этого игрок может выбрать навыки и умения, которыми персонаж будет обладать, а также обозначить его мировоззрение. Возможно также выбрать божество, которому персонаж поклоняется. Под конец игроку необходимо должным образом экипировать персонажа: доспехи и оружие для воина, свитки и магические вещи для волшебника, отмычки и прочие специальные инструменты для вора и так далее.

Также, по согласованию с мастером, игрок может составить *квенту* — биографию персонажа, которая нужна, чтобы персонаж лучше вписывался в игровой мир.

В процессе игры персонаж может изменить свои параметры, улучшить их благодаря полученному опыту.

В течение игры партия (игроки, действующие вместе) путешествует по миру и выполняют различные миссии и задания. В процессе путешествий персонажи по усмотрению ДМ'а получают опыт, который тем или иным способом способствует

улучшению характеристик персонажа. Также персонажи зарабатывают деньги и получают экипировку.

Игра может включать в себя множество более мелких игр, где персонажи переходят из одной в другую. Она может заканчиваться после выполнения определённой миссии, а может продолжаться бесконечно.

Типичная игра Dungeons & Dragons состоит из «приключения», которое примерно эквивалентно одной истории. ДМ может либо создать оригинальное приключение, либо следовать одному из многих готовых приключений (также называемыми «модулями»), которые публикуются на протяжении всей истории Dungeons & Dragons. Опубликованные приключения обычно включают в себя историю, иллюстрации, карты и цели, которые требуется достичь игрокам. Некоторые из них включают описание местоположения и раздаточные материалы.

Связанная серия приключений обычно называется «кампания». Места, где происходят эти приключения, такие как город, страна, планета или вся вымышленная вселенная, называются «сеттингом кампании» или «миром». Сеттинги D&D основаны на различных жанрах фэнтези и имеют различные уровни и типы магии и технологий. Помимо использования готовых сеттингов, ДМ может разрабатывать свои собственные вымышленные миры для использования в качестве сеттинга кампании.



Аллан Т. Гроэ

Вступление

Allan T. Grohe «Introduction»

«Tales of Peril: The Complete Boinger and Zereth Stories» Джона Эрика Холмса — это проект, который долго готовился, прежде чем был реализован. Подготовка его была начата в июле 2010 года, и он включает в себя сорок два года игровой и литературной истории, с тех пор как Джон Эрик Холмс начал в 1975 году свою деятельность, связанную с Dungeons & Dragons. ДЭХ, как я по-доброму сокращаю имя автора, следуя трёхбуквенной традиции ГФЛ, РИГ, КЭС, ЭРБ, ФЖФ и других авторов, чьи работы ДЭХ очень любил. ДЭХ был настоящим человеком эпохи возрождения: врач и учёный, университетский профессор и беллетрист, ветеран Корейской войны и опытный геймер. Результатом его деятельности стали публикация «Базового набора правил» (БНП) игры TSR's 1977 года (известного поклонникам как Holmes Basic), сочинение четырёх небольших рассказов (три из них были опубликованы в Dragon Magazine), короткого романа «Лабиринт опасностей», серии коротких зарисовок (опубликованных в Alarums & Excursions APA magazine) и научно-популярной статьи «Исповедь Мастера Подземелий», которая остаётся весьма полезной для ознакомления с темой тем, кто ещё не играл в D & D, и с ролевыми играми в целом. Всё это включено в данный том.

Я выстроил эту книгу в хронологическом порядке с точки зрения развития Боингера и Зерета как персонажей, поэтому она начинается с «Лабиринта опасностей», где описывается

образование этого дуэта (хотя по дате публикации этот роман был обнаружен последним). Затем мы обращаемся к зарисовкам из A & E. Последний раздел беллетристики — это рассказы из Dragon Magazine с добавлением ранее не публиковавшегося рассказа «Знахарь» (он был написан в соавторстве с Крисом Холмсом). Крис также написал послесловия к «Лабиринту опасностей» и каждому из рассказов.

Раздел эссеистики включает в себя вышеупомянутую «Исповедь» ДЭХ, а также короткое описание Боингера и Зерета и эссе Эрика Фрейзера, друга детства Криса Холмса, который также участвовал в мероприятиях, что Эрик проводил в конце 70-х. Послесловие Криса Холмса завершает том.

Иллюстрации, которыми украшена эта книга, созданы тремя художниками.

Работы покойного Джима Рослофа были напечатаны в первой публикации «Сокровище колдуна» (в Dragon Magazine). Они перепечатываются с любезного разрешения Лауры Рослоф и Wizards of the Coast. Работы Джима отражают свирепые опасности, связанные со спуском в подземелья, в его собственной суровой манере, сосредоточенной на простых действиях по исследованию, спуску по лестнице, произнесению заклинаний и поиске добычи.

Творчество Криса Холмса разбросано по всей книге, вдыхая жизнь в Боингера и Зерета. Крис нарисовал три новые иллюстрации к «Лабиринту опасностей» и по одной к каждому из рассказов. Его более ранние работы, сопровождавшие зарисовки Эрика в A & E, воспроизведены полностью. Оригинальные четыре иллюстрации к «Знахарю», а также оригинальная работа к «Голове тролля» были недоступны, поэтому сканы этих работ были сделаны с копий оригиналов и обработаны Джеймсом Брауном, нашим потрясающим художником-верстальщиком.

Ещё две полностраничные иллюстрации (которые были использованы как для передней и задней части обложек, так и внутри тома) были созданы для романа «Лабиринт опасности» Йеном Бэгли.

И, если вам интересно, какие камни остались не перевёрнутыми в продолжающихся приключениях Боингера и Зерета, то знайте: брат Криса Тристан нашёл летом 2016 года тайник Эрика с оригинальными рукописями и материалами. Если эта книга будет хорошо принята, они могут быть опубликованы в будущем.

А пока, я надеюсь, вам понравится читать истории ДЭХ о приключениях (и злоключениях!) Боингера, Зерета, мага

Мюррея и остальной шайки. Пусть ваши кости всегда падают в вашу пользу, а ваш компьютер никогда ненароком не столкнётся с Ктулху!

*Аллан Э. Гроэ Младший («grodog»)
Уичито, Канзас
Март 2017*

Дополнение

Думаю, не будет лишним добавить немного информации о других иллюстрациях и художниках, оформлявших приключения Зерета, Боингера и Мюррея. Издателям не удалось договориться по поводу включения этих иллюстраций в свой том, но у нас не было этих ограничений, так что читатели могут полюбоваться на два комплекта картинок к трём произведениям.

Роман «Лабиринт опасностей». В первом издании (небольшое издательство Space and Time, ноябрь 1986 года, тираж книги 1 000 экз.) имелось две иллюстрации, выполненные (одна для обложки и ещё одна для текстового блока) Дэном Дэем.

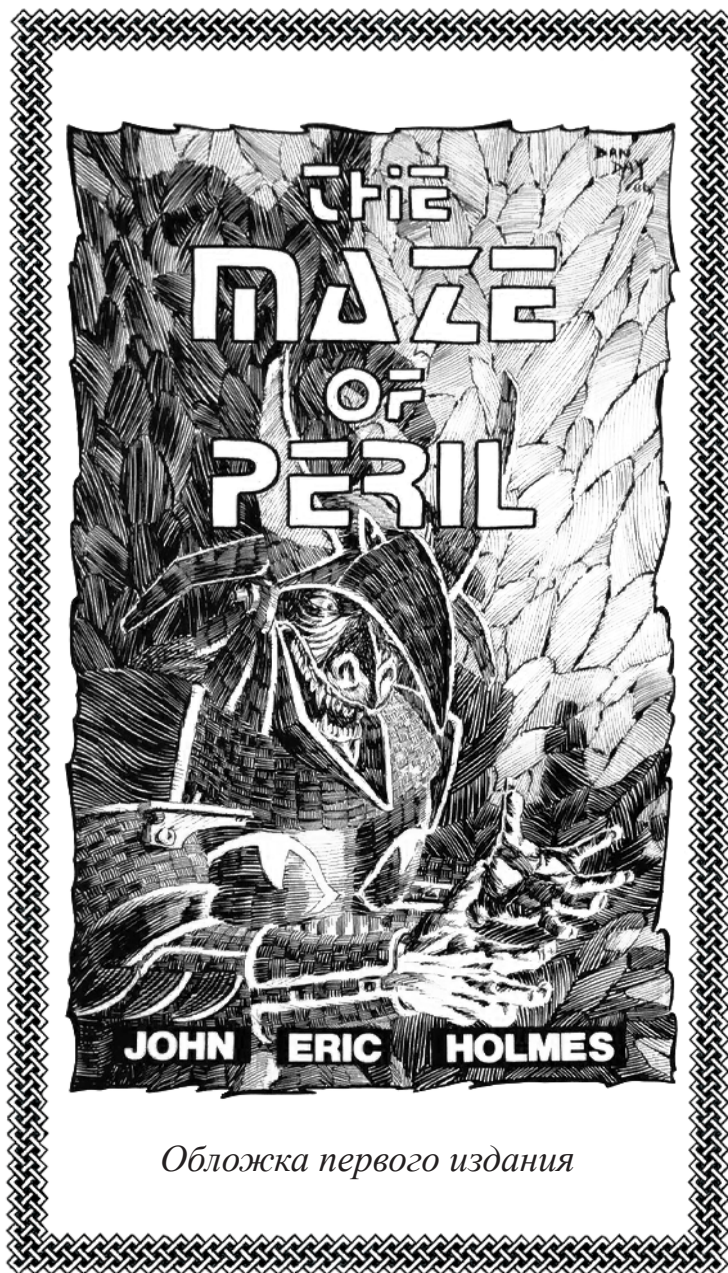
Рассказ «Голова тролля». В первом издании (журнал Dragon Magazine #31, ноябрь 1979 года) помимо одной иллюстрации Криса Холмса присутствовали ещё две иллюстрации (одна из них цветная). К сожалению, не удалось выяснить их автора (или авторов).

Рассказ «В сумке». К первому изданию (журнал Dragon Magazine #58, февраль 1982 года) было нарисовано шесть иллюстраций. Автор — Донна Барр.

Артём Собинин



*Лабиринт
опасностей*



Обложка первого издания



Джон Эрик Холмс

Лабиринт опасностей

John Eric Holmes «The Maze of Peril»

Посвящается Гэри Гайгэксу, который придумал эту игру. Крису, Эрику, Джеффу и другим, создавшим персонажей. Дж. Р. Р. Толкину, Г. Ф. Лавкрафту и Л. Спрэг де Кампу, которые послужили источником литературного вдохновения.

ВХОД

Таверна «Зелёный Дракон» была переполнена, темна, шумна. Несколько свечей и большой камин в центре тускло освещали помещение; толпа мужчин за общим столом частично перегородила вход, вынудив две невысокие фигуры проталкиваться в заднюю часть зала, где высокая фигура сидела в одиночестве за столиком в дальнем углу. Отблески огня от камина играли на его смуглом лице и отбрасывали густые тени на высокие скулы и узкий подбородок. Кончики заострённых ушей возвышались над его чёрными волосами. Его холодные карие глаза принялись изучать новоприбывших из-под припущенных век. Он не сделал никакого жеста узнавания, но пристально взгляделся в глаза каждому из новоприбывших, когда те приблизились.

Тот, что пониже ростом, вежливо поинтересовался:

– Зерет из Лаболлинна?

Смуглый тип кивнул.

– Хорошо. Мы присоединимся к тебе.

Тот, что отзывался на имя Зерет, продолжил сохранять молчание.

Тот, что был поменьше ростом, снял свой серый плащ с капюшоном, обнажив находящуюся под ним кольчугу. Он скользнул на деревянную скамью напротив Зерета — его босые мохнатые ноги в сандалиях и наполовину не доставали до пола.

– Мой друг, — сказал он, указывая правой рукой на коренастую бородатую фигуру позади себя, — гном Бардан из Холодных гор. А я, — он сделал паузу, — хоббит Боингер из Страны Лугов на юге.

Гном Бардан пристроился рядом с хоббитом Боингером. Он снял свой тяжёлый железный шлем с длинным северянским наносником и огладил седую бороду одной рукой.

– Приветствую тебя, друг, — сказал он низким хрипловатым голосом. Он помахал рукой барменше и, когда наконец привлёк её внимание, заказал крепкое пиво и вино «Боллинджер».

Пиво принесли в деревянной кружке. Вино подавалось в роговом кубке с металлическим основанием, удерживающим его вертикально.

– Вы оба забрели далеко от дома, — сказал Зерет.

– А ты нет? Ты ведь родом не именно из Лаболлинна? Ты из Древнего народа?

– Возможно.

– Нам нужно точно знать.

Тёмные глаза Зерета вспыхнули.

Теперь, когда зрение хоббита привыкло к тусклому освещению таверны, он смог разглядеть рваный шрам на левой щеке незнакомца.

– Без обид, — быстро добавил он. — Мы должны знать, что перед нами тот, кто нам нужен. У тебя есть талант?

Рот Зерета скривился в мрачной полуулыбке, обнажив ровные белые зубы. Он потянулся к кубку с вином рукой с тонкими пальцами, и слабое голубое свечение потекло с их кончиков, окружая роговой верх сосуда с вином. Жидкость зашипела и начала пузыриться. От её поверхности поднялись тонкие струйки пара. Зерет убрал руку, и Боингер осторожно поднёс вино к губам, чтобы отведать его.

Хоббит рассмеялся.

– Горячо, хорошо и, если уж на то пошло, это улучшает вкус! Зерет слегка улыбнулся в ответ.

– Убедил? Тогда скажи мне, почему ты ищешь кого-то с талантами Эльфляндии?

– У нас есть предложение.

– Относительно Подземного мира?

– А чего ещё?

Тёмный эльф Зерет набросил на плечи свой плащ и прилонился к стене.

– Говори, — сказал он, — а я послушаю.

На самом деле он уже слышал эти истории, как и каждый в таверне. Слухи о сказочных сокровищах Подземного мира привлекали в этот крошечный городок безрассудных искателей приключений, разбойников, подмастерьев магов, солдат удачи и менее презентабельных типов. Зерет пробыл в Каладане достаточно долго, чтобы отделить зёрна истины от плевел сказок в историях о Подземном мире, и правды оказалось больше, чем он изначально предполагал. Состояния действительно сколачивались и терялись в экспедициях в неведомые глубины. Где-то под поверхностью этой древней земли туннели и проходы некой доисторической расы извивались и переплетались, заглубляясь и зондируя невообразимые глубины к сердцевине мира. Коридоры богатств — они также были туннелями смертельной опасности для многих искателей приключений, что, проникая через тайные проходы в легендарный Подземный мир, так и не вернулись.

Никто не знал, какая раса или несколько рас построили первоначальный лабиринт. По мнению мудрецов и магов о том времени, по мере формирования земной коры, должно быть, образовалось множество слоёв подземелий и преисподних миров, расположенных один поверх другого, так что теперь никто не знал и даже не мог предположить, на сколько уровней они простираются под земной поверхностью.

Но большинство слухов о Подземном мире были ложными наводками. Большинство тех, с кем контактировал Зерет, не знали, как добраться до входов в легендарное царство, или же их преувеличенные заверения оказались схемами, чтобы лишить неосторожного искателя приключений его ресурсов.

– Мы знаем, где один из входов, — сказал хоббит.

– Точнее, это знает наш партнёр, — перебил его гном.

– А, — отреагировал тёмный эльф, — тайный партнёр? Когда я смогу с ним встретиться?

– О, не такой уж тайный, — ответил Боингер. — Это маг Мюррей. Он уже некоторое время живёт здесь, в Каладане,

изучая древние легенды. Он полагает, что обнаружил новый вход, не использованный предыдущими искателями.

— Он пошлёт нас вниз, чтобы выяснить это?

— Нет, он пойдёт с нами. По правде говоря, я думаю, что у него есть ошибочные сомнения в нашей надёжности.

Эльф Зерет повернулся, чтобы посмотреть на гнома (чьё бородатое лицо расплылось в медленной улыбке). На смуглом лице эльфа появилась вторая улыбка за вечер — он редко позволял себе больше их двух, и его низкорослые собеседники коротко хохотнули.

— Хорошо, — сказал Зерет, подавая знак барменше, — я закажу себе вторую порцию. А теперь давайте поговорим о деле.

Хоббит и гном пустились в обсуждение схем магического обнаружения, расстояний, марша, которые необходимо было преодолеть, лошадей, наёмников, складов с припасами и пайками. Однако после третьей порции выпивки барменша принесла им небольшую свёрнутый пергамент.

— Высокий господин в баре попросил передать его тебе, — объявила она, протягивая послание через стол хоббиту.

— Какой высокий господин? Где?

— О, его уже нет, он ушёл.

Хоббит развернул пергамент, вчитался в него. Он хмыкнул.

— Мать Митры! — он поднял взгляд на девушку. — Он был бородатый? Седые волосы, крючковатый нос, высокий голос?

— Я думаю, что да, — беспечно ответила она. — Я вижу так много мужчин, и все они похожи друг на друга. Однако он мне ничего не дал за то, что я передам вам послание, господи.

— В это я могу поверить, — Боингер выудил из кошелька на поясе медяк и бросил его на поднос обслуге. — Мог бы и догадаться, — добавил он и подтолкнул послание по столу в сторону эльфа.

Зерет развернул и прочитал: «Этот подойдёт. Наймите его. За обычную долю. М.» Он передал послание гному.

— Ну, я думаю, это всё решает, — сказал Боингер. — Если только ты не возражаешь работать со старым занудой.

— У меня нет особых вариантов, — ответил эльф. — У меня в мошне осталось всего пять серебряных монет.

Маг Мюррей с трудом слез со своего коня и привязал поводья к кусту. Утренний туман всё ещё висел над лесной поляной, и трава была мокрой от росы. Маг что-то проворчал себе под нос, жалуясь на покрытые росой кусты, которые