



ГЕЙМ-МАСТЕРА

История настольных
ролевых игр в комиксах

СЦЕНАРИЙ
Фред ван Ленте

РИСУНОК
Том Фаулер

ЦВЕТ
Билл Крабтри

Перед вами не просто комикс. Это генеалогическое древо нашего с вами хобби. Корни его уходят глубоко в историю, в те времена, когда философы объясняли войну с помощью фигурок на кожаной доске, а короли теряли империи, увлечшись партией в шахматы.

Меня, Даню Сники Дайса, часто спрашивают: «Как ты решил снимать контент про ролёвки?». Открывайте этот комикс – и вот ваш ответ на бесчисленных страницах с невероятными иллюстрациями. Наши ролёвки – прямой наследник древнейших интеллектуальных практик человечества. Мы не просто «кидаем дайсы», мы продолжаем дело стратегов, тактиков, философов и великих деятелей прошлого!

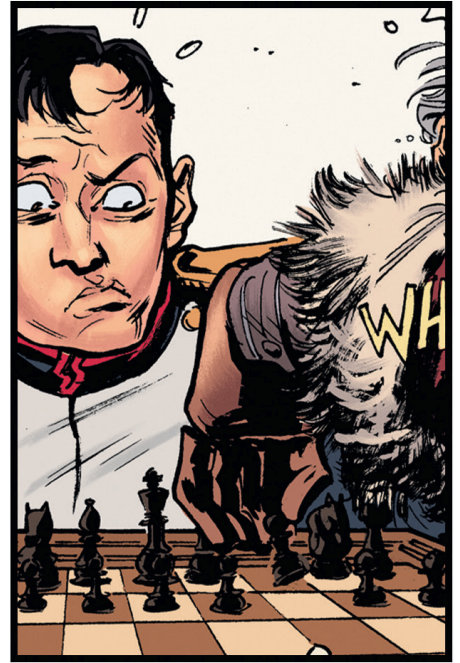
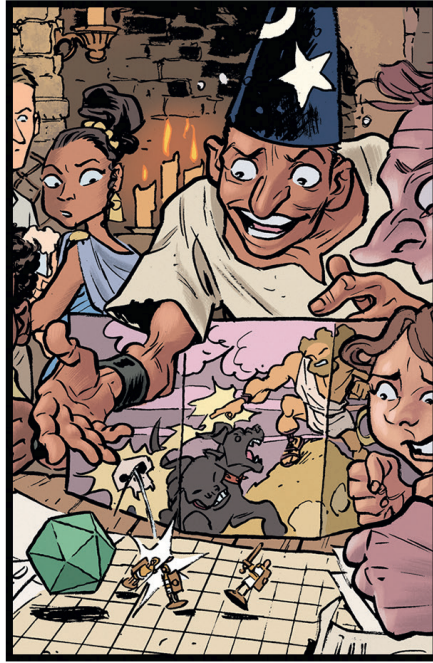
Этот комикс – выстрел по мифу о том, что НРИ только для гиков. Это летопись гениев, которые смешивали математику, литературу и театр, чтобы подарить миру новый вид искусства. Искусство совместного творчества!

И моя миссия заключается в стирании грани между «гиком» и «нормальным человеком». Показать, что каждый, кто любит истории, уже готов стать мастером или игроком. Вы только взгляните: наше хобби пережило войны, цензуру, суды и телевизионные скандалы. И не просто пережило, а стало сильнее, породив целые вселенные в кино, играх и литературе.

Так что читайте. Вдохновляйтесь. А потом обязательно собирайте свою партию. Мир ждёт ваших историй. Давайте писать их вместе!

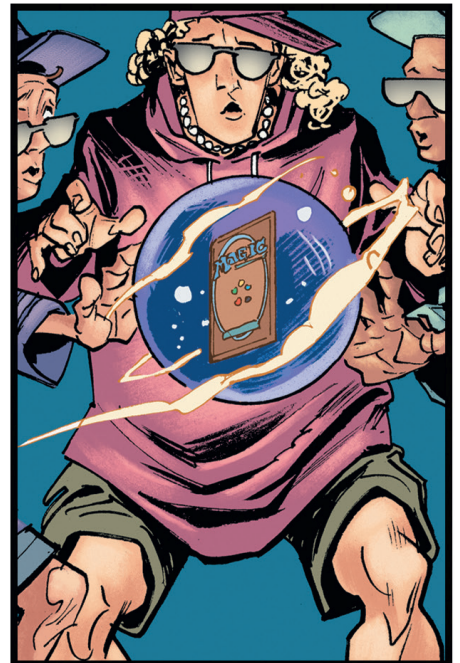
Ваш проводник в ролевые миры, Сники Дайс





ГЕЙМ-МАСТЕРА

История настольных
ролевых игр в комиксах



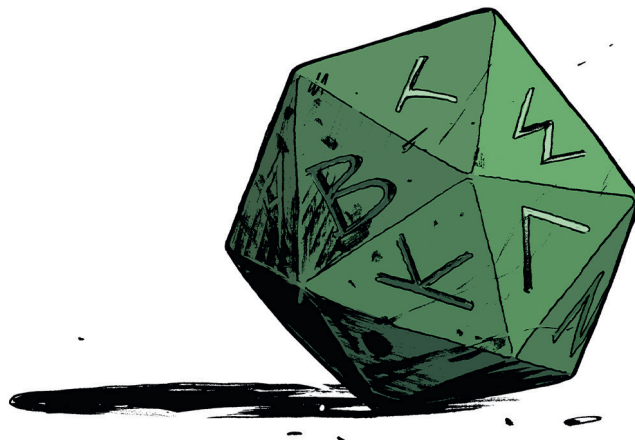
1

БЕСКРОВНАЯ ВОЙНА

МЫ ТОЧНО НЕ ЗНАЕМ,
КОГДА ПОЯВИЛАСЬ
ПЕРВАЯ НАСТОЛЬНАЯ
ИГРА. ВОЗМОЖНО,
РАНЬШЕ САМИХ
СТОЛОВ.

ИГРА — ОДНО
ИЗ **СТАРЕЙШИХ**
ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ
ЗАНЯТИЙ.

КАЖДАЯ ДЕСЯТАЯ АРХЕОЛОГИЧЕСКАЯ
НАХОДКА В МОХЕНДЖО-ДАРО **СВЯЗАНА**
С ИГРАМИ. А САМ ДРЕВНИЙ ГОРОД, МЕЖДУ
ПРОЧИМ, ВОЗНИК В БРОНЗОВОМ ВЕКЕ,
НА ТЕРРИТОРИИ СОВРЕМЕННОГО ПАКИСТАНА,
ОК. 2600 ГОДА ДО Н. Э.



НА РАСКОПКАХ В ЕГИПТЕ
АРХЕОЛОГИ НАШЛИ ОБОЖАЕМЫЙ
СОВРЕМЕННЫМИ ИГРОКАМИ
ДВАДЦАТИГРАННЫЙ КУБИК,
ОТНОСЯЩИЙСЯ ЕЩЕ К РИМ-
СКИМ И ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИМ
ВРЕМЕНАМ.



НО, ВО ЧТО БЫ ИМ
НИ ИГРАЛИ, ПРАВИЛА,
К СОЖАЛЕНИЮ, УТЕРЯНЫ.



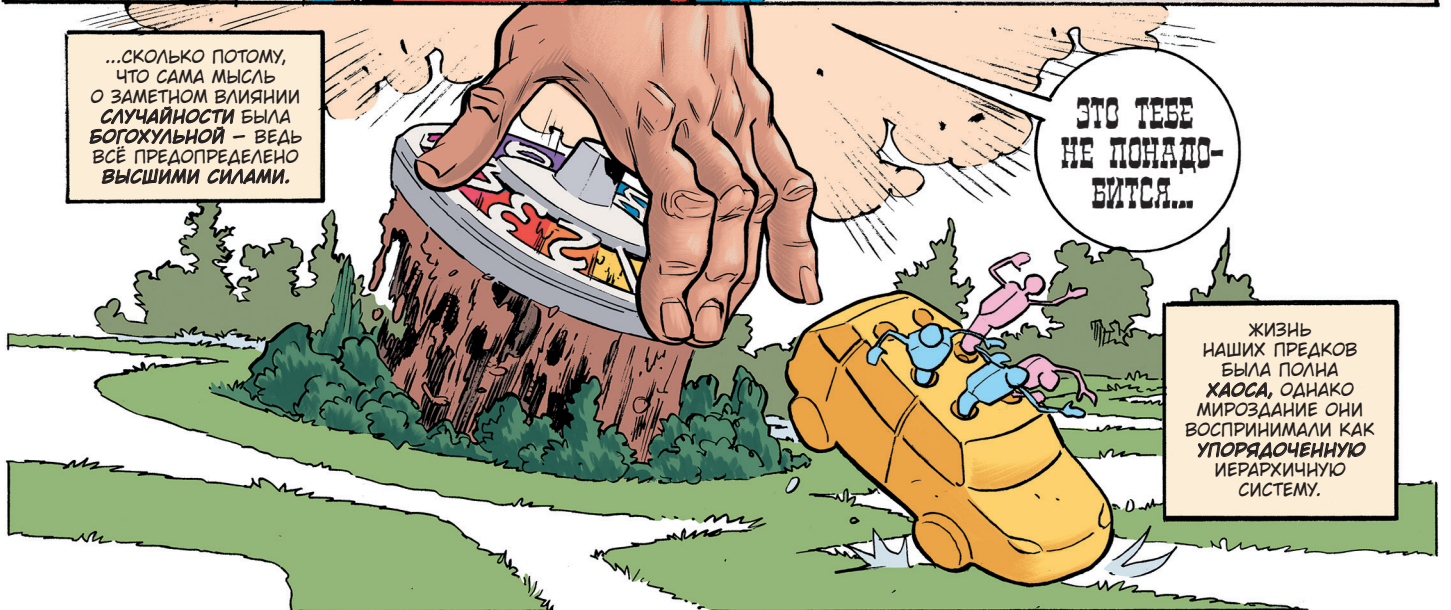
ВЕРОЯТНО, ДЕЛО БЫЛО
В ОТНОШЕНИИ ВЛАСТЬ
ИМУЩИХ К ИГРАМ НА УДАЧУ.
НЕ СТОЛЬКО ПОТОМУ, ЧТО
ОНИ **АЗАРТНЫЕ...**

И НЕ ВОЗВРА-
ЩАЙСЯ!



...СКОЛЬКО ПОТОМУ,
ЧТО САМА МЫСЛЬ
О ЗАМЕТНОМ ВЛИЯНИИ
СЛУЧАЙНОСТИ БЫЛА
БОГОКУЛЬНОЙ – ВЕДЬ
ВСЁ ПРЕОПРЕДЕЛЕНО
ВЫШШИМИ СИЛАМИ.

ЭТО ТЕБЕ
НЕ ПОНАДО-
БИТСЯ...



ЖИЗНЬ
НАШИХ ПРЕДКОВ
БЫЛА ПОЛНА
ХАОСА, ОДНАКО
МИРОЗДАНИЕ ОНИ
ВОСПРИНИМАЛИ КАК
УПОРЯДОЧЕННУЮ
ИЕРАРХИЧНУЮ
СИСТЕМУ.

ПОЖАЛУЙ, ПОЭТОМУ НАИБОЛЕЕ
ВЛИЯТЕЛЬНОЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРОЙ В
ИСТОРИИ БЫЛА ПРИШЕДШАЯ ИЗ ИНДИЙСКОГО
ГОСУДАРСТВА ГУПТОВ ЧАТУРАНГА, ЧЬИ
КОРНИ ВОСХОДЯТ
К ШЕСТОМУ ВЕКУ.

В ПЕРЕВОДЕ С САНСКРИТА СЛОВО
«ЧАТУРАНГА» ОЗНАЧАЕТ «ЧЕТЫРЁХ-
СОСТАВНЫЙ». НА РАСЧЕРЧЕННОЙ ДОСКЕ
ВЫСТАВЛЯЛИСЬ СПЕЦИАЛЬНЫЕ **ФИГУРЫ**
ЧЕТЫРЁХ ТИПОВ, КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ
ОЛИЦЕТВОРЯЛ ОДИН ИЗ РОДОВ ВОЙСК.

ПЕХОТА
ХОДИЛА ВПЕРЁД
НА ОДНУ КЛЕТКУ.

БОЕВЫЕ СЛОНЫ
ПЕРЕМЕЩАЛИСЬ
ПО ДИАГОНАЛИ.

ПРОСИДЕВ
ТРИ ДНЯ В МОЛЧАНИИ,
МУДРЕЦ ПОПРОСИЛ
ПЛОТНИКА ВЫРЕЗАТЬ ЭТИ
ФИГУРЫ – ВМЕСТЕ С ДВУМЯ
«КОРОЛЯМИ» И ДВУМЯ
«СОВЕТНИКАМИ».

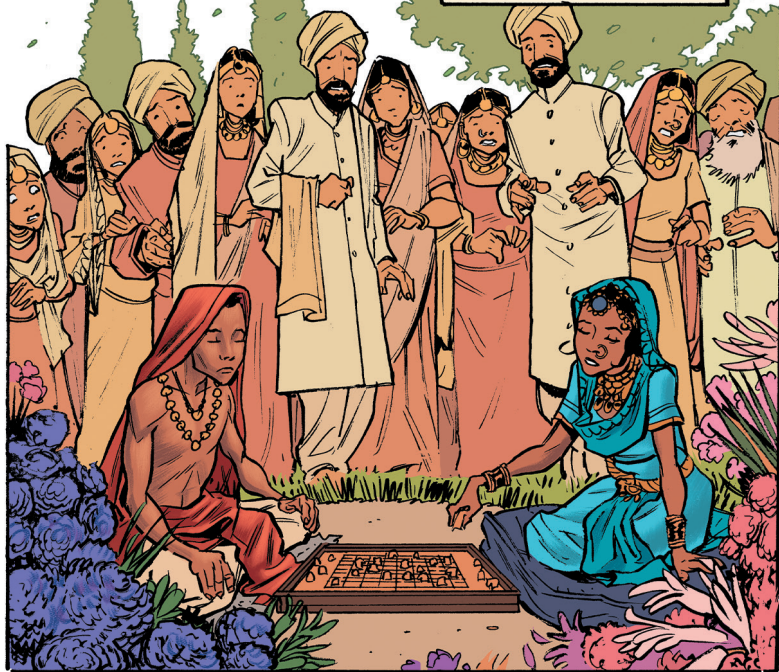
ПО ОДНОЙ ИЗ ЛЕГЕНД,
ЧАТУРАНГУ ПРИДУМАЛ **ФИЛОСОФ**,
КОТОРОМУ ПОРУЧИЛИ СООБЩИТЬ
ЦАРСТВУЮЩЕЙ ИМПЕРАТРИЦЕ
ОБ УБИЙСТВЕ ЕЁ ЕДИНСТВЕННОГО
НАСЛЕДНИКА.

КОЛЕСНИЦЫ КАТИ-
ЛИСЬ ГОРИЗОНТАЛЬНО
ИЛИ ВЕРТИКАЛЬНО
ПО НЕЗАНЯТЫМ
КЛЕТКАМ.

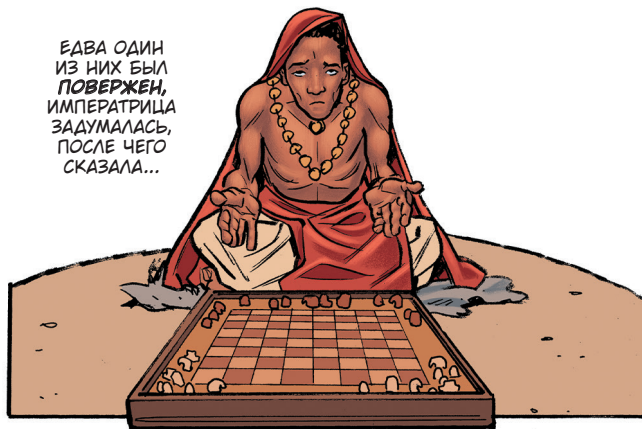
А КАВАЛЕРИЯ
СОВЕРШАЛА Г-ОБРАЗНЫЕ
МАНЁВРЫ.

ОН РАССТАВИЛ ИХ
НА КОЖАНОМ ПОЛЕ, ПРЕД-
СТАВИВ ИГРУ КОРОЛЕВЕ КАК
«БЕСКРОВНУЮ ВОЙНУ».

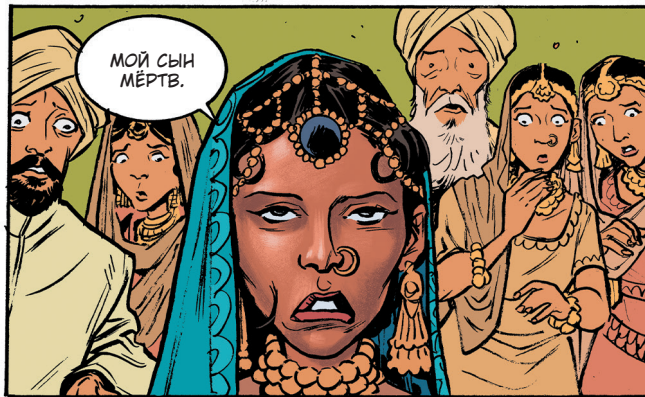
ЗАТЕМ ОНИ КАКОЕ-ТО
ВРЕМЯ «СРАЖАЛИСЬ»,
СТАРАЯСЬ ЗАГНАТЬ
ВРАЖЕСКОГО КОРОЛЯ
В УГОЛ.



ЕДАВА ОДИН
ИЗ НИХ БЫЛ
ПОВЕРЖЕН,
ИМПЕРАТРИЦА
ЗАДУМАЛАСЬ,
ПОСЛЕ ЧЕГО
СКАЗАЛА...



МОЙ СЫН
МЁРТВ.

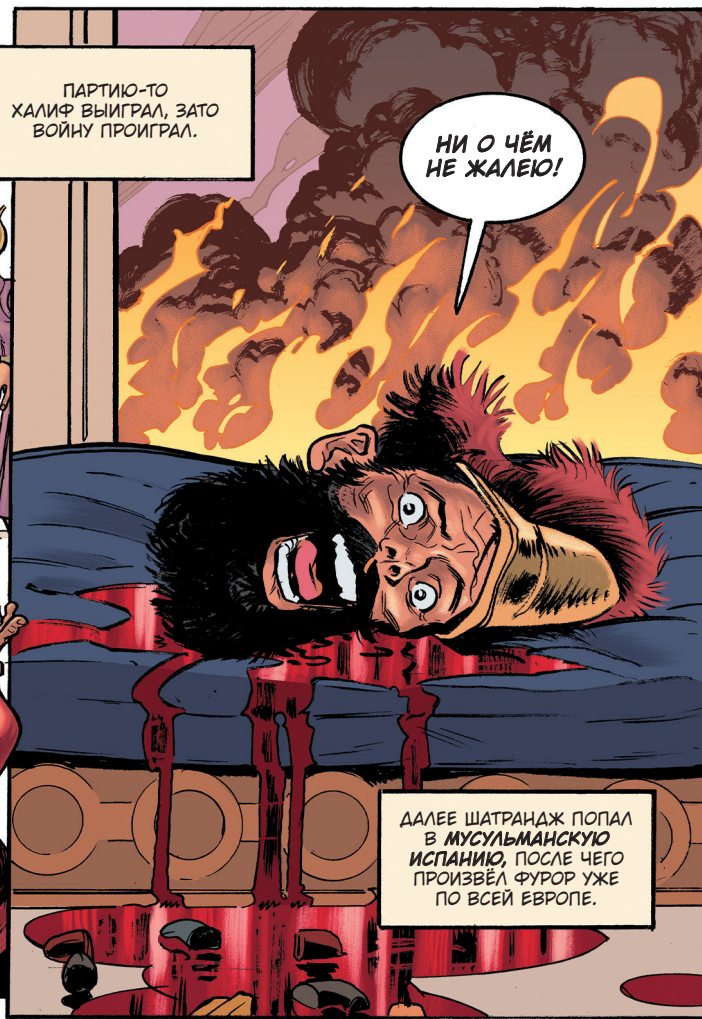
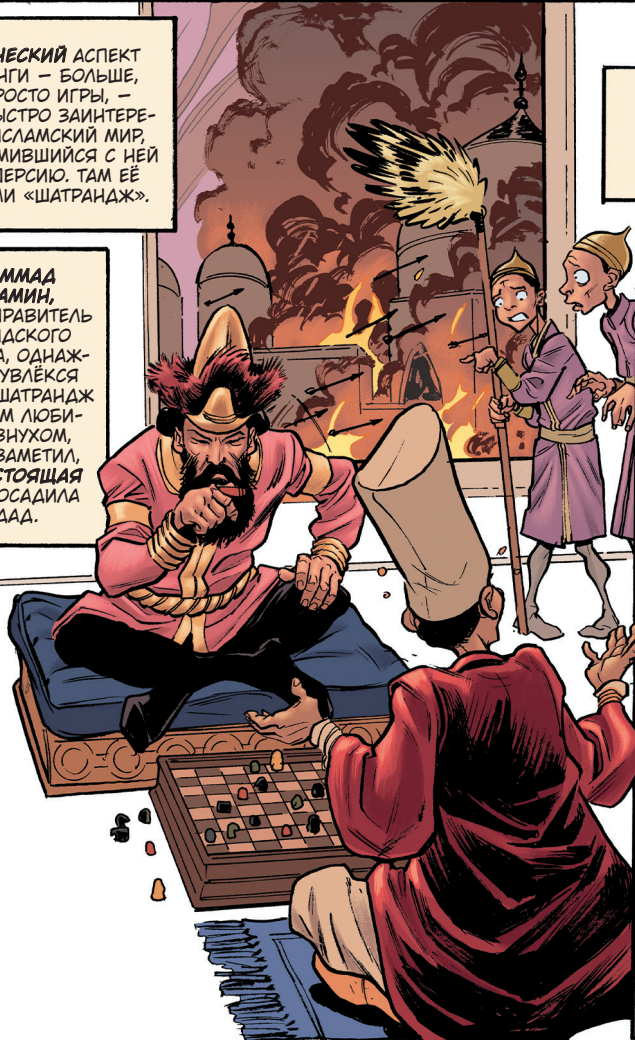


МИСТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ
ЧАТУРАНГИ — БОЛЬШЕ,
ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ, —
ОЧЕНЬ БЫСТРО ЗАИНТЕРЕ-
СОВАЛ ИСЛАМСКИЙ МИР,
ПОЗНАКОМИВШИЙСЯ С НЕЙ
ЧЕРЕЗ ПЕРСИЮ. ТАМ ЕЁ
НАЗЫВАЛИ «ШАТРАНДЖ».

МУХАММАД
АЛЬ-АМИН,
ШЕСТОЙ ПРАВИТЕЛЬ
АББАСИДСКОГО
ХАЛИФАТА, ОДНАЖ-
ДЫ ТАК УВЛЕКСЯ
ИГРОЙ В ШАТРАНДЖ
СО СВОИМ ЛЮБИ-
МЫМ ЕВНУХОМ,
ЧТО НЕ ЗАМЕТИЛ,
КАК НАСТОЯЩАЯ
АРМИЯ ОСАДИЛА
БАГДАД.

ПАРТИЮ-ТО
ХАЛИФ ВЫИГРАЛ, ЗАТО
ВОЙНУ ПРОИГРАЛ.

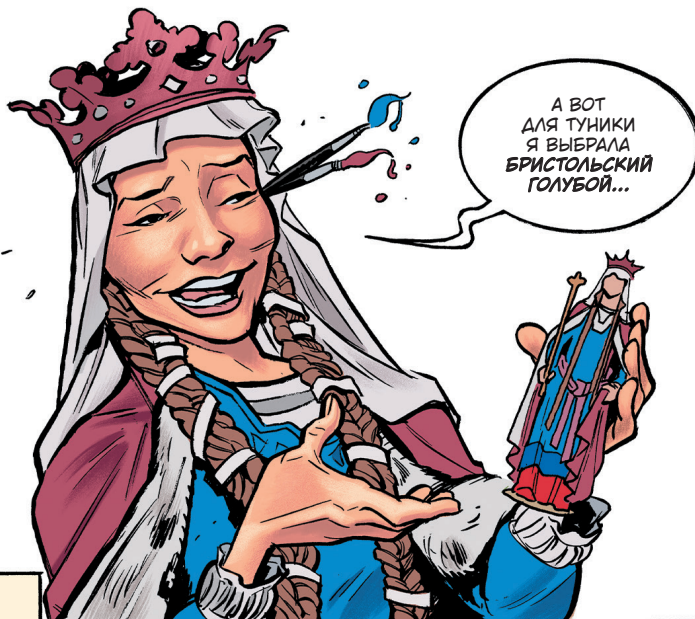
НИ О ЧЁМ
НЕ ЖАЛЕЮ!



ДАЛЕЕ ШАТРАНДЖ ПОПАЛ
В МУСУЛЬМАНСКУЮ
ИСПАНИЮ, ПОСЛЕ ЧЕГО
ПРОИЗВЕЛ ФУРОР УЖЕ
ПО ВСЕЙ ЕВРОПЕ.

ТАМ ИГРА ПОЛУЧИЛА СВОЁ СОВРЕМЕННОЕ НАЗВАНИЕ, А ФИГУРЫ ОБНОВИЛИ ПОД СТАТЬ ВРЕМЕНАМ И МЕСТУ.

БОЕВЫЕ СЛОНЫ СТАЛИ ХРИСТИАНСКИМИ **ЕПИСКОПАМИ**, КАВАЛЕРИЯ ПРЕВРАТИЛАСЬ В **РЫЦАРЕЙ**, КОЛЕСНИЦЫ ОБЕРНУЛИСЬ ЗАМКАМИ ИЛИ **ЛАДЬЯМИ**, А МОГУЩЕСТВЕННЫЙ СОВЕТНИК, ГЛАВНЫЙ ЗАЩИТНИК КОРОЛЯ*...

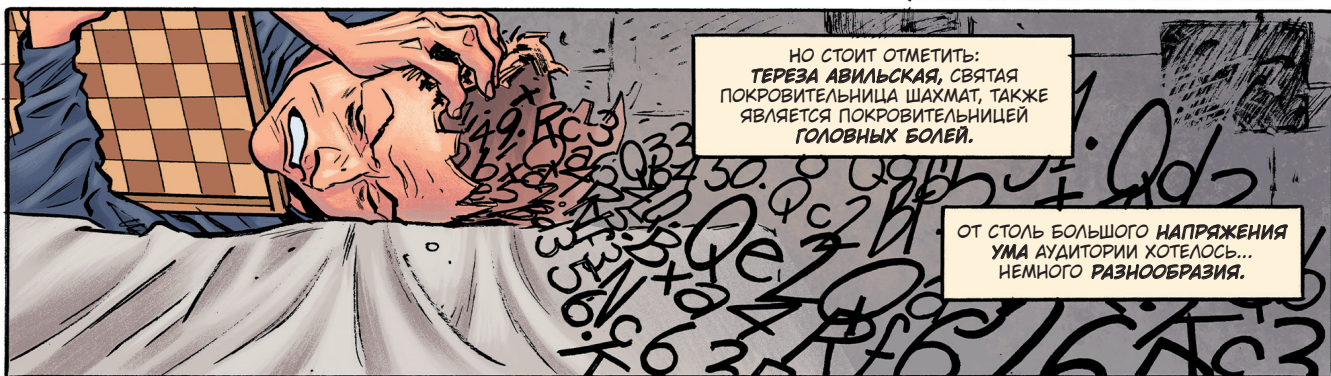


...СТАЛ **КОРОЛЕВОЙ****. ВЕРОЯТНО, ЭТО БЫЛО СВЯЗАНО С ПОЯВЛЕНИЕМ МОГУЩЕСТВЕННЫХ ЖЕНЩИН-МОНАРХОВ ВРОДЕ **АДЕЛЬГЕЙДЫ БУРГУНДСКОЙ**, КОРОЛЕВЫ ГЕРМАНИИ И ИТАЛИИ, ИМПЕРАТРИЦЫ СВЯЩЕННОЙ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ В X ВЕКЕ.

В ЦЕЛОМ НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО СРЕДНЕВЕКОВЫЕ ПРАВИТЕЛИ-МОНОТЕИСТЫ ТАК ПООЩРЯЛИ ШАХМАТЫ, — ЖЁСТКАЯ **КАСТОВАЯ СИСТЕМА** ИГРЫ ОТРАЖАЛА ИЕРАРХИЮ ТОГДАШНЕГО ОБЩЕСТВА.



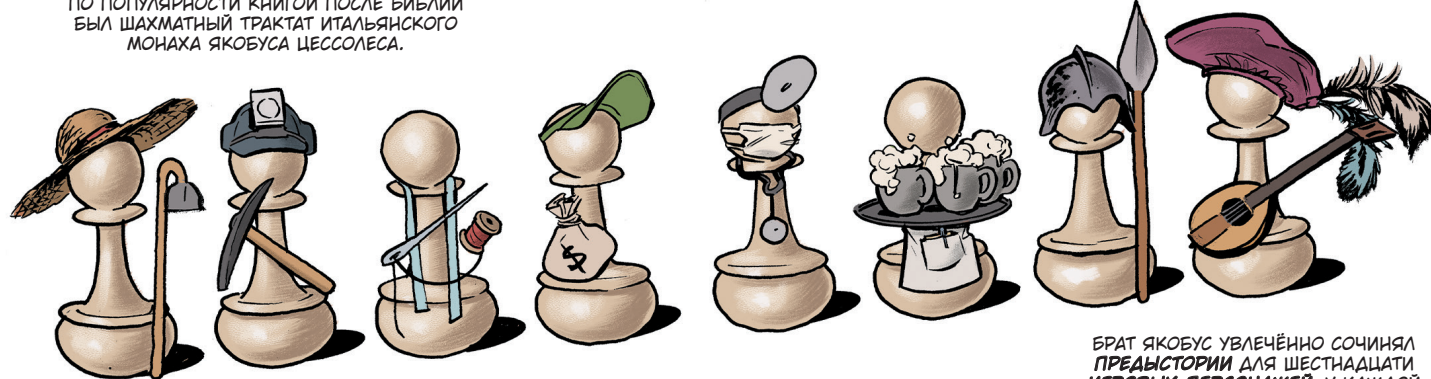
И **КУБИКОВ** ЗДЕСЬ **НЕТ** — ПОСЕМУ ШАХМАТЫ ВОСПРИНИМАЛИСЬ КАК СОСТЯЗАНИЕ НЕ В **УДАЧЕ**, НО В **УМЕНИИ**, ТО ЕСТЬ АБСОЛЮТНО ПРИЕМЛЕМОЕ ЗАНЯТИЕ. ОТСУТСТВИЕ РАНДОМА ОЗНАЧАЛО, ЧТО БОГ ОДОБРЯЕТ ТАКОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ.



НО СТОИТ ОТМЕТИТЬ: **ТЕРЕЗА АВИЛЬСКАЯ**, СВЯТАЯ ПОКРОВИТЕЛЬНИЦА ШАХМАТ, ТАКЖЕ ЯВЛЯЕТСЯ ПОКРОВИТЕЛЬНИЦЕЙ **ГОЛОВНЫХ БОЛЕЙ**.

ОТ СТОЛЬ БОЛЬШОГО **НАПРЯЖЕНИЯ** УМА АУДИТОРИИ ХОТЕЛОСЬ... НЕМНОГО **РАЗНООБРАЗИЯ**.

В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЕВРОПЕ ВТОРОЙ ПО ПОПУЛЯРНОСТИ КНИГОЙ ПОСЛЕ БИБЛИИ БЫЛ ШАХМАТНЫЙ ТРАКТАТ ИТАЛЬЯНСКОГО МОНАХА **ЯКОБУСА ЦЕССОЛЕСА**.



БРАТ ЯКОБУС УВЛЕЧЁННО СОЧИНЯЛ **ПРЕДЫСТОРИИ** ДЛЯ ШЕСТНАДЦАТИ **ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ**. У КАЖДОЙ ПЕШКИ БЫЛО СВОЁ РЕМЕСЛО: КРЕСТЬЯНИН, ПОРТНОЙ, КУПЕЦ И ТАК ДАЛЕЕ.

* В НАШИХ ШИРОТАХ НАЗВАНИЯ СТАЛИ НЕСКОЛЬКО ДРУГИМИ. БОЕВЫЕ СЛОНЫ ТАК И ОСТАЛИСЬ СЛОНАМИ (ХОТЯ ЕСТЬ И ВАРИАНТ «ОФИЦЕРА»), КАВАЛЕРИЯ СТАЛА НАЗЫВАТЬСЯ «КОНЁМ». КОЛЕСНИЦА, КАК И В ЕВРОПЕ, НАЗЫВАЕТСЯ «ЛАДЬЕЙ», ХОТЯ ЕСТЬ И ВАРИАНТ «ТУРА» (ОТ ЛАТИНСКОГО TURRIS — «БАШНЯ»). — ПРИМ. ПЕР.
 ** ФЕРЗЁМ ПО-НАШЕМУ. — ПРИМ. ПЕР.

ПОЖАЛУЙ, ЯРЧАЙШИМ ПРИМЕРОМ СТРЕМЛЕНИЯ НАСЫТИТЬ ШАХМАТЫ ФАНТАСТИЧЕСКИМИ ЭЛЕМЕНТАМИ СТАЛ РОБОТ, СОЗДАННЫЙ ВЕНГЕРСКИМ ИЗОБРЕТАТЕЛЕМ ВОЛЬФГАНГОМ ФОН КЕМПЕЛЕНОМ В 1770 ГОДУ. НАЗЫВАЛСЯ ОН «МЕХАНИЧЕСКИЙ ТУРОК» — ИЛИ ПРОСТО «ТУРОК».

КЕМПЕЛЕН ДЕМОНИСТРИРОВАЛ ЕГО ПО ВСЕЙ ЕВРОПЕ, И АВТОМАТ ОЧЕНЬ ЧАСТО ОДЕРЖИВАЛ ПОБЕДУ, ДАЖЕ ОБЫГРАВ НЕСКОЛЬКО НАИБОЛЕЕ ТАЛАНТЛИВЫХ ИГРОКОВ СО ВСЕГО МИРА.

ПЕРЕД КАЖДОЙ ПАРТИЕЙ СОЗДАТЕЛЬ ПОКАЗЫВАЛ ЕГО СЛОЖНОЕ МЕХАНИЧЕСКОЕ НУТРО, СОСТОЯЩЕЕ ИЗ ШЕСТЕРЁНОК И РЫЧАГОВ...

...ЧТОБЫ ДОКАЗАТЬ, ЧТО ВНУТРИ НЕ ПОМЕСТИТСЯ ЧЕЛОВЕК.

ПОСЛЕ СМЕРТИ КЕМПЕЛЕНА В 1804 ГОДУ МАШИНА ПЕРЕШЛА В РУКИ ЕГО КОЛЛЕГИ-РОБОТОТЕХНИКА ИОГАННА МЕЛЬЦЕЛЯ.

В 1809 ГОДУ МЕЛЬЦЕЛЬ ПРЕДЛОЖИЛ ВЫСТАВИТЬ ТУРКА ПРОТИВ ШАХМАТНОГО ЧЕМПИОНА, В ТУ ПОРУ ПРОЖИВАВШЕГО В ВЕНСКОМ ЗАМКЕ ШЁНБРУНН...

А ИМЕННО **НАПОЛЕОНА БОНАПАРТА**, К ТОМУ МОМЕНТУ ЗАВОЕВАВШЕГО БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ НЕМЕЦКОГОВОРЯЩЕГО МИРА.

ОДЕРЖИМЫЙ ШАХМАТАМИ ИМПЕРАТОР, КОТОРЫЙ В ОФИЦЕРСКИЕ ГОДЫ КРУГЛЫМИ СУТКАМИ СОСТЯЗАЛСЯ В ГЛАВНОМ ПАРИЖСКОМ ШАХМАТНОМ КЛУБЕ, «КАФЕ ДЕ ЛЯ РЕЖАНС», ЖАЖДАЛ **ПОМЕРИТЬСЯ УМОМ** С ЛЕГЕНДАРНОЙ МАШИНОЙ.

