Величайшие ДМы в Мире: Гэри Гайгэкс

Гэри Гайгэкс 1938-2008

Это пятая запись в моей серии о величайших мастерах подземелий всех времен, и в ней фигурирует, пожалуй, самое легендарное имя в истории RPG: Гэри Гайгэкс.

В этой статье я расскажу об основах кампании Гэри, а затем во второй половине я расскажу несколько историй из оригинальной кампании Castle Greyhawk, некоторые из которых были взяты из статей журнала Gary's dragon magazine, другие взяты из онлайн-постов Гэри и его бывших игроков.

Я не эксперт по Гэри Гайгэксу. Большая часть этой информации пришла ко мне, когда я, несколько лет назад, планировал кампанию Castle Greyhawk, которую я до этого никогда не проводил. Поэтому, пожалуйста, простите меня, если я что-то упустил из виду или допустил ошибку в деталях.

Еще в начале 70-х Дэйв Арнесон ввел в действие всю концепцию ролевых игр с Castle Blackmoor, и как только Гэри Гигакс пронюхал об игре Арнесона, он засучил рукава и усовершенствовал ее с помощью своего собственного Castle Greyhawk.

Оба мужчины были членами общества военных игр, поэтому правила игры выросли из них. Кампания Gygax's Castle Greyhawk усовершенствовала и определила правила игры, которой суждено было стать Dungeons & Dragons.

Игроками Гэри были люди, с которыми он играл в военные игры, а также его соседи и дети. Многие персонажи его кампаний стали частью знаний о D&D, многие из их имен выбиты на заклинаниях или магических предметах.

Джон Питерсон написал фантастическую статью о том, как Gygax потерял контроль над своей собственной компанией. По сути, в начале 80-х у TSR было много денег, и они сделали несколько неудачных решений (покупка компании по производству игл была самой печально известной). Гэри и Блюмам было нелегко управлять компанией, которая расширялась безумно быстрыми темпами. Напряженность накалилась, и акции были проданы.

В этих колонках я сосредоточен на деятельности ДМов, а не на их жизни или стиле. Это блог о Мастерах Подземелий, и нет ничего более увлекательного и познавательного, чем слушать об играх великого ДМа, особенно когда это игра, которая буквально сформировала Dungeons & Dragons и ролевые игры в целом.

Мир кампании

Грейхок находится к югу от Нир Дива

Карта мира была основана на реальном регионе Лейк-Дженива. Планета была известна как "Эрт" (Oerth), что многие люди произносили как "Земля" (Earth). Видимо, Гэри произносил это как: "ОЙ-Т".

Отображение

В его играх было много карт подземелий. По мере того, как герои исследовали подземелья, один игрок должен был нарисовать то, что описал Гэри, на миллиметровой бумаге. Часть игры заключалась в попытке определить, когда проход был пологим. Такие идеи, как вылить немного воды на землю и посмотреть, куда она стекает, помогали, пока у Гэри не начала просачиваться вода во множество трещин в полу. Игроки должны были сделать все правильно, основываясь на описаниях Гэри. Заблудиться в замке Грейхок было вполне реально.

Как Гэри проводил свои игры

По словам бывшего игрока по имени Майк Морнард, они играли в кабинете Гэри. Гэри открывал шкафы и выдвижные ящики, чтобы игроки не могли его видеть, только слышать. Один игрок был назначен "вызывающим" (caller) - он объявлял о том, что сделала группа. Другие игроки не должны были разговаривать или болтать между собой. Это было равносильно самоубийству персонажа. Очевидно, это был очень напряженный опыт. Я не думаю, что Гэри долго проводил свои игры "за ширмой", но, очевидно, он делал это какое-то время.

Кроме того, с кобольдами шутки плохи. У них была привычка хранить магические предметы убитых ими персонажей. Насколько это круто? Из-за регулярного притока в подземелье умерших персонажей у кобольдов было много добычи, которую они могли использовать против будущих ПК.

Замок Грейхок проходил очень интересным способом. Была группа из примерно 30 человек и тот кто приходил на игру и спускался в подземелье. Обычно группа состояла из 12-20 игроков, хотя со временем стало "круто" играть в одиночку.

Мастерство игрока

Вот отличный анекдот из блога Холдинга:

"Когда Майк Морнард проводил нам данжен кроул по коричневой книге OD&D, он немного рассказал нам о навыках игроков. Видимо из оригинальных игроков в приключение про Замок Грейхок Роб Кунц был хорош в D&D. Он был достаточно хорош, что мог путешествовать в одиночку, даже не беря с собой приспешников, и выживал в ситуациях, которые угрожали бы целым группам менее опытных игроков. Как только Кунц начал исследовать подземелья в одиночку, это стало привычным делом даже для других игроков, у которых не было таких навыков, как у Кунца.

Майк рассказал нам историю об одном из младших игроков Гэри, который решил отправиться на поиски приключений в одиночку. Он наткнулся на комнату, наполненную драгоценными камнями. Очевидно, он не подозревал, что Гэри замышляет что-то хитрое: он вбежал в комнату и начал наслаждаться своим сокровищем. "Это здорово!" - сказал Гэри (предположительно, из-за своего картотечного шкафа). "Ты в драгоценных камнях по щиколотку!"

Игрок осыпал себя драгоценностями, как Даффи Дак. "Я независимо богат!" (Как одноразовый получатель кэша случайных драгоценных камней, я могу понять радость игрока.) "Это здорово!" - сказал Гэри. "Ты в самоцветах по колено!" Игрок сгреб самоцветы в свою колоду. "Это здорово!" - сказал Гэри. "Ты в самоцветах по пояс!" Я уверен, вы понимаете, к чему ведет эта история. Когда игрок попытался уйти, он обнаружил, что тонет в зыбучих песках, покрытых тремя дюймами драгоценных камней."

Замок Грейхоук, величайшее приключение, которого никогда не было

Люди всегда хотели, чтобы Гэри опубликовал Castle Greyhawk в качестве официального продукта D&D. Было предпринято несколько попыток:

Castle Greyhawk: Опубликовано TSR в 1985 году, сразу после того, как Гайгэкса выгнали из его собственной компании. Это приключение было пародией, в нем были такие вещи, как Голем из теста Пиллсбери и Удивительный человек-Драйдер. Некоторые считают, что это была намеренная пощечина Гэри, в то время как другие считают, что это была просто действительно глупая идея.

Greyhawk Ruins: Это был плотный коробочный набор, изданный Блейком Мобли для второго издания AD&D. Это приключение, которое некоторым нравится, а другим кажется довольно скучным.

Expedition to Castle Greyhawk: Это версия 3-го издания, содержащая несколько отличных карт, о которых многие отзываются весьма высоко. Подземелье не полное, в этой книге просто подробно описаны некоторые разделы. Лично мне нравятся подробности о городе Грейхок.

Castle Zagyg: Перед тем, как Гэри скончался, он начал публиковать свое подземелье без номеров серии. К сожалению, он скончался до того, как оно было завершено.

Gord the Rogue: Гэри написал серию романов с участием Горда Разбойника, действие которых происходит в Грейхоке. Вы узнаете довольно много подробностей о замке Грейхок и всевозможных других вещах, связанных с D&D, для которых Гэри намеревался создать материал, включая "Страну теней" (Гэри, очевидно, дал Скипу Уильямсу заметки о создании приключения в стране теней для публикации TSR, но этого так и не произошло).

Bottle City: Роб Кунц был со-ДМом Castle Greyhawk. Он опубликовал несколько версий своих областей подземелья. Бутылочный город - довольно потрясающее олдскульное приключение.

Персонажи Гэри

Морденкайнен

Морденкайнен

Сам Гэри управлял персонажами, когда Роб Кунц был ДМ. Роб иногда управлял замком Грейхок, а также своим собственным подземельем El Raja Key, расположенным в его мире Калибрун (Kalibruhn). Замок Роба был увековечен в официально опубликованном приключении D&D "Фантастическое приключение Морденкайнена" (Mordenkainen's Fantastic Adventure). Исправленная / расширенная версия замка была опубликована в выпусках журнала Dungeon под названием "Замок Мор" (Maure Castle).

Самый известный персонаж Гэри - маг Морденкайнен. Среди его приспешников были: Зигби (карлик), Ригби (священнослужитель), Сигби Григгбисон (боец), Нигби (ученик Бигби) и Дигби Дигби.

Гэри заставил своих персонажей и неигровых персонажей сформировать группу, известную как "Круг восьми". В официальных продуктах D&D есть Круг восьми, но в нем разные участники. В круг восьмерых (+1) Гэри Гигакса входят: Морденкайнен (владелец двух красных драконов по имени "Горки" (Gorky) и "Порки" (Porky)), Бигби, Ираг (боец, первый персонаж Гэри), Риггби, Фелнорит (боец, коллекционирующий мечи), Сигби Григбисон (боец)., Зиггби (лидер 300 гномьих последователей Морденкайнена), Вин и Врам (близнецы-эльфы). Они жили в месте, сделанном из обсидиана, которое называлось "Цитадель восьми". Эта информация была почерпнута из Dragonsfoot.

Герои замка Грейхок

Лорд Робилар

Лорд Робилар

Многие из этих имен очень узнаваемы и фигурировали во всевозможных официальных продуктах. Это неполный список некоторых наиболее известных имен. Они начинались как обычные персонажи, такие же, как ваши или мои:

Кузен Эрака (Эрни Гигакс)

Мелф Брайтфлейм (Люк Гигакс) Лидер рыцарей Луны. Симпатичный, наивный, любит дам.

Лорд Робилар (Роб Кунц) Утверждает, что ничего и никого не боится.

Терик (Терри Кунц) Брат Робилара, враг Морденкайнена.

Мурлинд (Дон Кей) Волшебник, который в итоге отправился в путешествие на старый запад

Тенсер (Эрни Гигакс) Любит рукопашный бой.

Айелерах (Марк Ратнер) Боец, компаньон Кузена Эрака, случайно помог освободить Фрейз-Урб'луу.

Монах без имени (Терри Кунц) - Сжигает и крадет из жадности, имеет посыльных-белок. Разработал сложную схему шантажа, направленную против Айелераха.

Лесснард (Майк Морнард)

Рари - (Брайан Блюм) На форумах Dragonsfoot Гэри Гигакс написал: "Рари был низкоуровневым персонажем Брайана Блюма. Он хотел, чтобы он сделал его среднеуровневым, чтобы говорить что он Medium Rary (что созвучно с medium rare - средняя прожарка мяса - прим. пер.). Вот как был сыгран этот персонаж... если это можно так назвать".

Леомунд (Лен Лакофка)

Дравмидж (Джим Уорд)

Подземелья в замке Грейхок

В старом замке Грейхок было 13 уровней и множество боковых уровней или подуровней:

Первый уровень: Простое подземелье, полное вводных комнат.

Второй уровень: Было две специальные локации, бассейн никси и фонтан змей.

Третий уровень: Тюрьма с камерами пыток.

Четвертый уровень: Склепы и нежить.

Пятый уровень: Множество горгулий и купель черного огня.

Шестой уровень: Повторяющийся лабиринт, полный диких свиней. Также кабаны-оборотни.

Седьмой уровень: Лабиринт и огромная улица, полная огров.

Уровни восьмой-десятый: Пещеры с троллями, гигантскими жуками и телепортационный узел, охраняемый злым волшебником.

Уровень одиннадцатый: Здесь жил самый могущественный волшебник в замке Грейхок. У него были слуги-балроги (сейчас мы называем их балоры - прим. пер.). Также было много белых обезьян с Марса (Марс Эдгара Райса Берроуза).

Двенадцатый уровень: Полно драконов!

Тринадцатый уровень: Это дно подземелья, в котором есть очень забавная горка. В более поздних продуктах в этой области есть "ловушка для богов", которую безумный волшебник по имени Загиг использовал, чтобы выкачивать силу из божеств.

Дворф Обми

Гэри написал об Обми в журнале Dragon Magazine #287. Обми был злодеем, дворфом в сапогах скорости и дварфским метателем. У него также была машина, которая стреляла лучом света, который заставлял тех, кого он поражал, бежать в противоположном направлении. Герои преследовали его и дважды были отбиты. В третий раз они уничтожили его машину, но пришли в ярость, когда он использовал свои ботинки скорости, чтобы убежать.

Герои поклялись выследить его, и он стал первым главным злодеем Замка Грейхока. В конечном итоге Гэри использовал Обми в своих книгах "Gord the Rogue" и в серии модулей "Against the Giants".

Человек в драгоценностях

Иногда герои натыкались на этого человека, сделанного из золота, инкрустированного драгоценными камнями. Он явно стоил целое состояние. И не забывайте - в этой версии игры золото давало вам очки опыта! Сокровища могли буквально повысить вам уровень!

Жадные игроки выслеживали таинственного человека, но неизбежно попадали в ловушку или в орду монстров. Герои начинали становиться параноиками и собственниками:

"Чтобы отразить отношение персонажей, было естественно использовать намеки на то, что тот или иной персонаж планировал захватить Человека в драгоценностях в одиночку. С тех пор одиночные приключения среди наиболее способных игроков были редкостью, поскольку их сверстники не желали давать кому-либо из них шанс поймать Человека с драгоценностями в одиночку."

Кузен Эрака

Сначала был Эрак, волшебник, который оказался заперт один в комнате в подземелье. Там не было выходов. Потолок был расписан в виде звездного неба. Он так и не придумал, как выбраться, и умер от голода.

Затем игрок создал нового персонажа, кузена Эрака. Он никогда никому не говорил своего настоящего имени. Он разграбил труп своего двоюродного брата и разгадал загадку комнаты (секретные слова в звездах). Позже коллега-констебль по имени Бомбадил обманом заставил его передать могущественные магические предметы.

Вернувшись в замок Грейхок, он провалился через портал в Страну чудес. Он обменял какие-то предметы Твидл Ди и Твидл Дам в обмен на первый в истории D&D вострый меч (vorpal sword). В итоге он нашел второй вострый меч в замке Грейхок. С тех пор его стратегия состояла в том, чтобы призывать монстров, использовать несколько дальнобойных заклинаний, а затем вступать в ближний бой со своими двуручными вострыми мечами.

Гэри, наконец, это надоело, и он придумал сложный план, как избавиться от этих могущественных магических предметов. Повелитель демонов Фраз'уб'луу обманом заставил героев освободить его. Искатели приключений призвали Зевса.. да, ЗЕВСА.., чтобы помочь им сразиться с повелителем демонов. Но, к их ужасу, Зевс проигнорировал их. Фраз'ур'блуу бросил их в темницу, высосал магию из мечей и пытал их, пока они каким-то образом не сбежали.

Возможно, больше всего он известен тем, что побывал на Марсе. В то время Гэри хотел проверить некоторые научно-фантастические правила. Кузен Эрака обнаружил, что магия там не работает, поэтому он начал набирать уровни бойца, сражаясь с каннибалами и зелеными марсианами. Больше всего он был встревожен, когда вернулся на Эрт голым, без каких-либо потрясающих сокровищ, добытых им на Марсе. Как только он вернется к приключениям в Замке Грейхок, он объявит, когда в приключении он будет воином или заклинателем, и будет пользоваться правилами этого класса.

Спуск в Китай

Так что же находится у подножия замка Грейхок? Спуск, который перенесет вас на другой конец света - в Китай! Не спрашивайте меня. Только три персонажа достигли нижнего уровня - Робилар, Тенсер и Терик. Им пришлось вернуться из Китая (который, возможно, был переименован в "Катай" (Cathay)) по правилам "приключений на природе". Гэри немного рассказал об этом здесь:

"Подорвался на моей собственной петарде! Эти трое, по отдельности, достигли надира (самого низа - прим. пер.) в подземелье и благодаря Загигу были отправлены "сквозь землю" в далекую страну. Посеяв семена собственной гибели, как я мог жаловаться? Итак, я столкнулся с крупными секциями импровизации, когда один за другим эти персонажи (для справки, Робилар, Тенсер и Терик) разъезжались по всему миру, стремясь воссоединиться в поисках своей собственной родины. В то время как я был доволен тем, что они наслаждались приключением, это было менее приемлемо для вождения. Так получилось, что каждый персонаж выбрал свой маршрут для своего путешествия. Моя способность придумывать интересный, непохожий и захватывающий материал на месте была доведена до предела длинной серией приключений одного персонажа, и я решил никогда больше не проходить через подобное испытание. Итак, по мере того, как триумфальное трио персонажей, проникших на самый нижний уровень замка Грейхок и выживших после того, как их отправили оттуда так далеко, как только позволял мир, получало заслуженные лавры от своих менее предприимчивых собратьев, как ДМ, я лихорадочно занимался строительством мира".

Роб Кунц говорит:

"Робилар был одним из первых, кто обошел Эрт. Спустившись на самый нижний уровень замка Грейхок, он с помощью волшебной горки перенесся на территорию, которая теперь называется "Китаем" (China). Терик и Тенсер последовали за ним, так как пропустили его возвращение на первый уровень Замка, над которым, как команда, властвовало это трио. Они догнали его с помощью гадания и закончили приключение вместе. Позже они все разделились - Терик посетил юго-восточную область вокруг Морских баронов (он искал районы типа вуду), Тенсер отправился домой, а Робилар отправился в южные джунгли, далеко за пределы досягаемости работорговцев Морского принца."

Храм стихийного зла

Когда Гэри писал классическое приключение "Temple of Elemental Evil", он пригласил Роба Кунца протестировать его. Персонаж Роба, лорд Робилар, был довольно высокого уровня, и он основательно уничтожил монстров в подземелье, к ужасу Гэри. Гэри, очевидно, отомстил, отправив огромную армию в погоню за Робиларом, который бежал в пустыню.

Роб написал об этом в Oerth Journal #7:

"В 575 году Робилар отправился со своими приспешниками Киджем и Магом Отто в Храм Стихийного Зла. Робилар путешествовал на своем ковре-самолете, а Киджем и Отто следовали за ним на грифонах. Робилар вошел в храмовый комплекс вместе с Отто, оставив Квиджа охранять грифонов и ковер-самолет.

В то время как другие искатели приключений совершили набег на храм, а затем отступили, Робилар вошел в храм и пробился сквозь него. В течение двух дней он убивал всех, с кем сталкивался. В конце концов Робилар освободил демонессу Зуггтмой, которая была заключена в тюрьму под храмовым комплексом. (В "Artifact of Evil" утверждается, что Морденкайнен присутствовал и целенаправленно помогал "освобождать" Зуггтмой в рамках некоей схемы, разработанной для сохранения равновесия. Это было более позднее литературное дополнение Э. Гэри Гигакса.)

Зуггтмой

Почему Робилар освободил Зуггтмой? Робилар намеренно освободил демонессу, потому что вокруг происходило слишком много хорошего. В некотором смысле, чтобы сбалансировать ход событий. Встревоженные "освобождением" демонессы, Силы Добра устремились к храмовому комплексу в попытке вернуть демоницу и наказать ее освободителей. Прибыли Тенсер и его соратники, а также Берн, Руфус, Отис и большое войско эльфов, паладинов и единорогов. Увидев разрушение своего храмового комплекса и собирающуюся Силу Добра, Зуггтмой отбыла в большой спешке. Робилар и Отто бежали обратно в свой замок, а Силы Добра преследовали их по горячим следам. Друид Джару в облике сокола следовал за Робиларом и Отто более 200 миль до замка Робилара. После того, как им сообщили о его местонахождении, партия доброй войны в конце концов собралась за пределами замка Робилара. Робилар и Отто покинули замок, и он перешел в руки Сил Добра."

Другие источники

Существует множество интересных источников для историй о Грейхоке:

У Grodog есть отличный список колонок Гэри в журнале Dragon Magazine

У Роберта Кунца, похоже, фантастическая память, и он рассказал много замечательных историй о замке Грейхок.

В Dragonsfoot есть много замечательного материала, включая истории с сессий Castle Greyhawk, которые Гэри вел в 2005 году.

Если вы хотите прочитать больше о Замке Грейхок, ознакомьтесь с этой статьей, где я подробно описываю кучу крутых энкаунтеров Гэри Гигакса в Замке Грейхок.

Оригинальная статья

https://teletype.in/@wizardnotes/6\_8115oe5uJ