

# TALISMAN, или ИСКУШЕНИЕ ИГРОЙ

*Автор материала: Norman Desmond (normandesmond@yandex.ru)*

Если вы думаете, что *Games Workshop* — это только **Warhammer**, то ошибаетесь. Известная английская фирма выпускает также линейку настольных игр.

Самой знаменитой и успешной настолкой 80-х годов был **Talisman** от гейм-дизайнера Роберта Харриса. Это было что-то вроде упрощенного варианта ролевки, типа “РПГ для бедных”. Во-первых, мир фэнтези (со всеми атрибутами — гоблины и призраки, Рунный меч и Чаша Святого Грааля, Пещера Кудесника и Башня Вампира). Во-вторых, набор персонажей (в котором были смешаны понятия классов и рас — дварф, эльф и тролль соседствовали с вором, менестрелем и священником). И в-третьих, цифровые характеристики: Сила (Strength) — для обычной боевки; Ум (Craft) — для магии и псионической боевки; Жизнь (Life) — ясен перец, “хиты”; и Золото (Gold) — для шопинга. Каждому персонажу был присвоен также Характер (Alignment), но хватило трех вариантов: добрый, злой и нейтральный (в процессе игры можно было меняться). Карта мира, она же игровое поле, представляла собой три concentрических круга (области) — Внешний, Средний и Внутренний (каждый — со все большей степенью проходимости). Целью игры было достичь Короны Повеления в центре. По ходу встречались Приключения — около 100 карт 10 типов: звери, чудовища, враги (обычные и духи), странники, попутчики, предметы (обычные и магические), места и события. Ну например: Хобгоблин с силой=3 побить легче, чем Гиганта (6); найденная Святая Пика прибавляла 3 силы в битве с драконами; попутчик Алхимик мог превращать любой предмет в золото; Магический родник увеличивал силу; а нашествие Злой Тьмы заставляло пропускать ход всех, кроме злых. Преодолевать препятствия помогали Приобретения (оружие и предметы) и Чары (карты — “предтечи MTG”: Teleport, Psionic Blast, Counterspell, Healing и т.п.). Попутно можно было сделать еще подлянку противнику — превратить его в жабу (он терял предметы и замедлял ход). А вынесенный в заголовок Талисман был всего лишь ключом, запас которых в игре был — целых 4.

Вспоминает известный отечественный гейм-дизайнер Андрей Вяткин (“Лабиринт Мерлина”, “Тайна замка “Месгрэйв” и др.):

*“Талисман” — купленный, как сейчас помню, в финском городе Тампере — оказал на меня влияние, как книга “Что делать?” на Ленина :)). Ну, во-первых, сразу заработала голова — какой бы отечественный сюжет вставить в бордгейм? Чтобы и классический, и фэнтези, и соперничество... Эврика! Да это же “Руслан и Людмила”! Художник Илья Воронин по моей просьбе даже некоторые карточки стилизовал под “Талисман”. (Но система боя и игровое поле — это все мое.) И во-вторых. Concentрическое поле — это нечто! Когда я стал делать “Незнайку на Луне”, сразу понял — раз Луна внутри пустая, значит, именно такая конфигурация игрового поля единственно возможна. А мой друг Александр Куликов сделал “Монастырь Шао-Линь” с подобным полем: в центре — Шао-Линь, вокруг — средневековый Китай.*

*Однако я вовсе не идеализирую игру Харриса. У нее есть главный недостаток (как и у большинства западных приключенческих бордгеймов) — отсутствие права выбора. Игрок берет карточку или встает на клетку — и должен делать именно то, что там написано. Шаг влево-вправо — “расстрел”, то есть нарушение. Но — даже недостатки игры тоже стимулировали мозги. Так я ввел в “Незнайку” и “Затерянный мир”, если можно так выразиться, “геймбуковский” принцип альтернативных ходов (на Луне — работа, покупка, грабеж или случайность; при встрече с динозавром — бежать, стрелять или прятаться).”*

**Talisman** выдержал 3 издания (в 1983, 1986 и 1995 годах), 6 расширений: Expansion Set, Adventure, Dungeon, Timescape, City и Dragons (с новыми

персонажами, картами приключений и дополнениями к правилам), и компьютерную версию. *Games Workshop* в третьем издании сделал еще шаги по направлению к РПГ: портреты персонажей на подставках были заменены фигурками, и добавлен Опыт (Experience), за счет которого можно было увеличивать прочие характеристики. Дальнейшее усовершенствование рано или поздно привело бы к смене жанров — от board-game к role-playing game. Видимо, поэтому *GW* прекратил издание **Talisman**'а. Хотя фанаты до сих пор придумывают новые карточки и прочие усовершенствования любимой игры — и делятся своими фантазиями на сайте Talisman Island. Там можно увидеть огромное количество дополнений: с героями любимых сериалов (“Звездные войны”, “Звездный путь”, “Зена”), фильмов (“Восставший из ада”, “Монти Пайтон и Святой Грааль”), романов (“Темная башня” Кинга, “Драконово копьё” Мак-Кэфри), комиксов (Супермен и пр.), есть даже Безумный Шляпник из “Алисы в стране чудес”. Наконец, фэны придумали правила использования в **Talisman**'е... карт MTG!

Игра была переведена на 10 языков (кроме русского). Появились также пиратские клоны. Польская фирма *Sfera*, после того как издала оригинальный **Talisman** под названием **Magia i miecz**, выпустила также два подражания — **Magiczny miecz (I и II)**. Были также анонсированы расширения — **Labirynt magow, Miasto** (“Город”) и **Jaskinia** (“Пещера”). Но анонсами дело и ограничилось, после того как *GW* выразил протест. Однако **Magiczny miecz** попал в руки питерским предпринимателям и фанатам РПГ из фирмы “Фантом”. Те, ничтоже сумняшеся, переперли его на родной язык — и так появился в 1995 году ныне почти легендарный “**Магический меч**”. (Я не уверен даже, что они видели оригинальный **Talisman**). Впрочем, я далек от мысли упрекать господина Сергея Водолеева и других энтузиастов-издателей и радеть за авторские права *Games Workshop*. Мы же все привыкли к жизни без выбора — когда Муркока и Ле Гуин могли читать только в любительских переводах, а “Конана-варвара” и “Чужих” — смотреть на пиратских кассетах. (Кстати, “**Магический меч**” очень напоминает пиратскую кассету на английском языке, на который наложен польский перевод, а сверху еще и русский — таких было немало в годы видеобума). Вот только себестоимость изготовления машинописной рукописи или копии с “тряпочной” видеокассеты несопоставима с дороговизной полиграфических услуг, особенно для такой масштабной игры, как **Talisman**. Поэтому “**Магический меч**” остался первой и единственной игрой от “*Фантома*”.

Но “гейм-пираты” выполнили свою миссию — первого знакомства отечественных геймеров с продвинутым образцом западной настольно-печатной игры.