

Злодеи меча и магии

похождения тролля Никифора в поисках ратной славы и блестящих штучек

В романтической поэтике активный герой, строитель сюжета, был героем зла. Именно он - демон, падший ангел - присваивал себе свободу нарушать установленные Богом законы. Активность мыслилась как активность злой воли. Аморальный в глазах толпы герой, однако, был не аморален, а внеморален. Ценой безграничного одиночества он покупал величие и право быть выше нравственного суда других людей.

Лотман Ю.М., «Сюжетное пространство русского романа XIX столетия».

В детстве всё оценивается чуточку чересчур прямолинейно. Хочется простой бесшабашной активности, яркой плакатной героики, главных ролей и ярких софитов. И вот, мы наперегонки бежим пинать мяч, дерёмся за место в рядах «отважных индейцев», рвёмся играть рыцарей и принцев... Никто не хочет стоять на воротах, охранять «стада» с другими ковбоями, выходить на сцену в костюме волка или колдуна. Понимание роли антагониста – равным образом в процессе, в истории и в мифе – если и приходит, то много позже.

Некоторым, бывает, везёт – они сызмальства ощущают, что в хорошей сказке без Кощея никуда. Действуя не столько головой (там ещё совсем пусто), сколько чутьём, они старательно идут наперекор всеобщим устремлениям: охотно отбивают мячи, увлечённо чинят краснокожим препятствия, засады и ловушки, вдохновенно чудят и кривляются в серой плюшевой шкуре, ломая «четвёртую стену» и шаблоны проведения утренников. Их немцы частенько вяжут всех партизан, татары – коварным образом берут «на копьё» снежную крепость. За подобные выкрутасы их равным образом недолюбливают и в школе, и во дворе – но в компанию всегда зовут: они делают игру интересной.

Посиделки за «Heroes of Might and Magic II», престижный досуг времён старшей школы, не могли стать исключением из описанного правила – общеизвестно, что в столкновении меча и магии всех побеждают титаны и чёрные драконы. Мало кто охотно брал не шибко популярного Варвара, тем более – на больших картах. Степной городок, в меру симпатично нарисованный, не выделялся ни скоростью отрядов, ни мощью героев, ни разнообразием стратегий, и потому полуголого хиппаря на соловой лошадёнке всерьёз не воспринимали... Далее, ближе концу первой недели, приходило осознание, что циклопы – дешевейший отряд шестого уровня в игре, что 20% шанс на паралич – сила, магия ослепления – банище, и что накопить 5000 золотых, когда в твои шахты регулярно гадит призраками приткий вражеский диверсант, чрезвычайно сложно.

Одну из первых скрипок в данном концерте заслуженно играли боевые тролли – пожалуй, лучшие стрелки в игре после Титанов и Архимагов. Кряжистые, губастые, неожиданно проворные и удивительно живучие, они позволяли на раннем этапе уничтожать охрану сундуков и шахт вообще без потерь, обеспечивая варвару хороший отрыв по опыту и ресурсам от медленно запрягающих чародеев. Варвары троллей уважали – и уважение это было взаимным. В годину испытаний

именно тролли первыми протягивали степным вождям лапу помощи, принося с собой мудрость предков, фартуки из грубой кожи и булыжники. Много булыжников.

Конец эпохи

В кинематографе вещи наделяются самостоятельностью поведения и приобретают свойства личности, становясь иногда субъектом действия. В одном из ранних фильмов братьев Люмьер зрители были поражены тем, что на заднем фоне деревья колышутся от ветра: они привыкли к неподвижным декорациям. Движущиеся деревья как бы становятся действующими лицами.

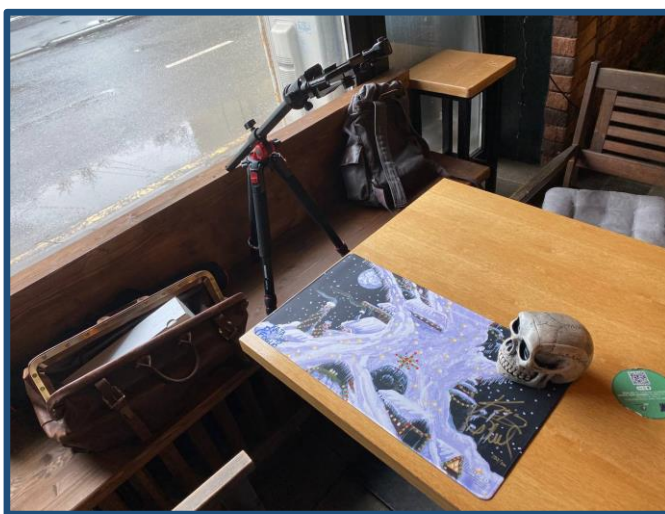
Лотман Ю.М., «Сюжетное пространство русского романа XIX столетия».



Ведомо, что троллям обитать под мостом полагается. Троль без моста сплошное безобразие есть да позор прѣдкам. Молодёжь нынче на придумки всячѣские падка – ан и то тѣ, что потолковее, под северным али южным мостом системной платы хоронятся, ибо в том истая тролля сѣть.

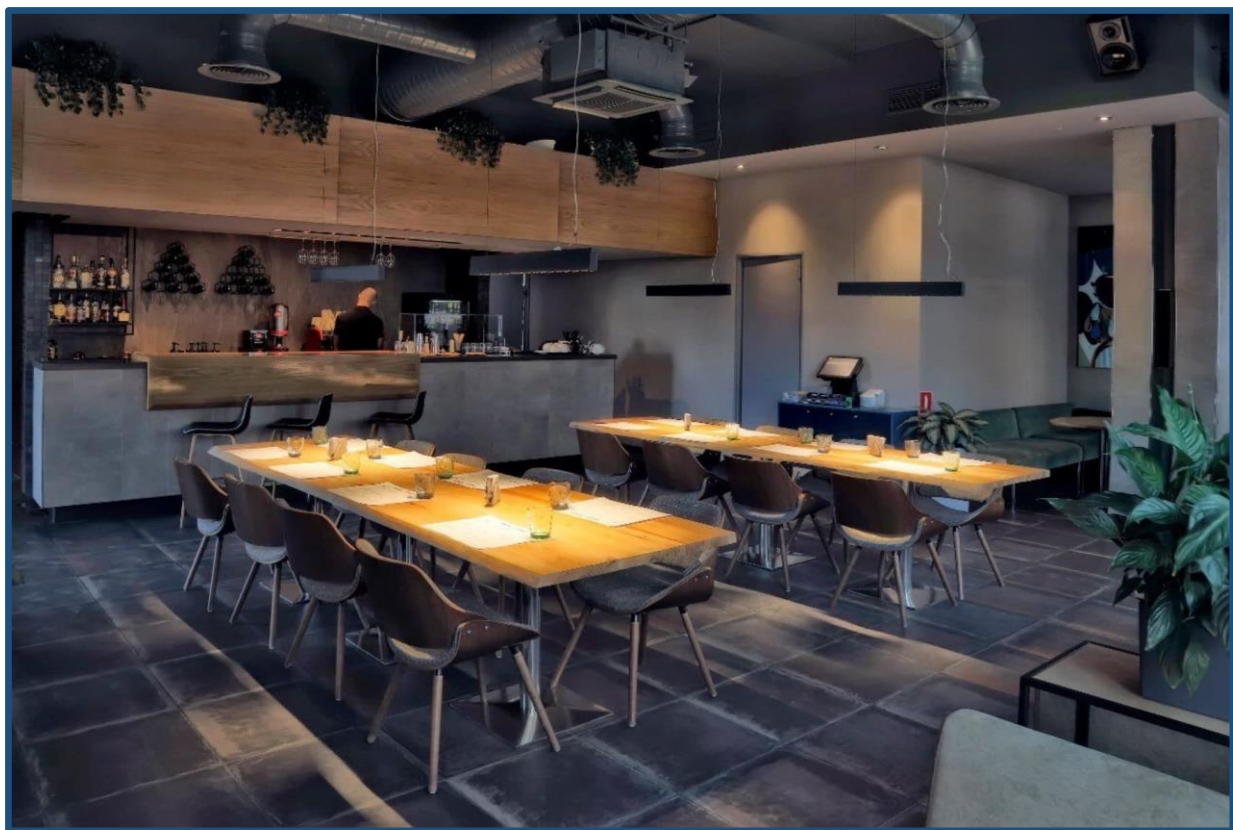
Никифор.

Стоящие истории начинаются с конца: монотеизма – с исхода евреев из Египта, Pax Romana – с падения Трои, освоения космоса человеком – с дела РНИИ... Наша история, увы, тоже чего-то да стоит: начинается она с конца эпохи «Баркрафта». Заведение в цокольном этаже сталинской высотки не просто было прибежищем столичных олдскульных магов – стильный интерьер, вместительное помещение, неизменно гостеприимный персонал, прекрасная пивная карта цементировали ту удивительную атмосферу, которой так славились московские посиделки. *He's no more, my prince*. Нет больше доски с манящими меловыми иероглифами – во всю стену, чуть выцветшей по углам... нет заполненного разнокалиберным бутылочным холодильника, нет ехидного бармена с его гениальной алкоинтуицией, нет уютных широких столов, нет скрипучей деревенской калитки в дальнем конце зала. Обыкновенная история, *рыночек порешил*, образно выражаясь.



Агентурные сведения о том, что стеклянные двери закрылись навсегда, появились 25 апреля вечером, что дало организаторам время скорректировать планы, а простым смертным – поплакать о бренности бытия. И, хотя периодически всплывали интригующие названия наподобие Howard Loves Craft, Guns&Bears Pub или «Лиса и Гусь», детали высокой кухни для большинства так и остались секретом – просто Олег ~~оое~~ Сергеевич со свойственным ему тактом заявил, что турнир определённо состоится, что конкретное место зависит от

Не секрет, что я не люблю салонных обсуждений принятых решений – организация любого процесса, в который вовлечены посторонние homo sapiens, неизменно обращается в тяжкий неблагодарный труд с непредсказуемым результатом, так что устроители, собиратели и подсчитатели всегда по умолчанию молодцы. У них своя логика, включающая резервирование столов, изготовление призов, сбор участников и прочую светотень. И – трудно отрицать, что «Павлик» весьма удобно, по московским меркам, расположен (как то: близко к крупным магистралям, к центру города, к станциям метрополитена ... и к месту постоянного обитания Сергея Ламзина), а равно и что там имеются длинные столы, яркий свет и пашот. Но с точки зрения атмосферности и очков стиля это *никак*. В остальном же ещё хуже, чем никак – *нормально. Обычно.*

[illegible]

Конечно же, как справедливо отметил выше Никифор, тролль без моста – безобразие, и в отсутствие пристойной замшелой каменной арки бетонированная эстакада тоже сойдёт. Но осадочек остался – родом, отчасти, ещё из времён старшей школы. Нас не воспринимают всерьёз. Посмеиваются над нами в долгую

уютную окладистую бороду, плятятся снисходительно через плечо, поверх плаща из чёрных чешуек. Изгибают губки, возводят глазки горе, машут бледной лапкой, глядя на стены из песчаника и саманные хижины, фыркают при виде коротконогой нашей лошадки. Рука потянулась к верному топору...

В этот миг в дверь вежливо и носато поскреблись когтями. «Вождь – послышалось многоголосие, слегка приглушённое толстой сталью полотна – мы булыжни принесли!».

A-hunting we will go

От «внутренних туток» Добролюбова до рассуждений Сухова-Кобылина: «Было на землю нашу три нашествия: набегали Татары, находил Француз, а теперь чиновники облегли» - проходит единая нить отождествления внутренней гибели с внешним вторжением. Последнее же, по свежей памяти Отечественной войны 1812 г., прежде всего ассоциировалось с Наполеоном.

Лотман Ю.М., «Сюжетное пространство русского романа XIX столетия».



В обиходе коли лучится какой излишек: али кож, али костей, али чѣшүн, али мяс крысьих, али бус стеклянных, али падалицы иной – тролль толковый смотрит да смѣчает. Понеже и обрески живут, и остатки ко всему пригождаются, а в торгѹ устанешь прибираючи в то лицо.

Никифор.

Если раньше недостаток игрального картона на нашей стороне приходилось компенсировать изобретательностью, нахальством и эффектом микроволновой печи – штуковинами полезными, но, мягко говоря, ненадёжными – то теперь в нашем распоряжении весьма широкий спектр сильнейших карт формата. Более того, по мере проведения широкомасштабных раскопок в шкафу обнаружилось столько всего интересного, что вопрос «барин, чем играть-то будем?» встал в полный рост.



Девичья беда «два шкафа шмоток, а надеть нечего» смотрится забавно ровно до того момента, пока не упрёшься в неё носом: времени до турнира от силы неделя, разложенные карты заняли два стола, тумбочку и большую часть ковра, работа съедает *длинные выходные* час за часом, сочно чавкая... Вот в таких экстремальных условиях и зародился лист, условно поименованный «*Barbaric Burn*», **BarB**.

Варвар, как уже было упомянуто ранее, играет от скорости, агрессии и высокого качества отдельных отрядов; он не гнушается диверсий, не полагается на высокоуровневую магию и всюю пользуется тактикой «бей-беги», благо неплохо умеет и первое, и второе. Исходный лист Б/Р бурна, подготовленный для прошлого турнира, уже в элементах содержал всё потребное: дешёвую эффективную боевую магию (Lightning Bolt, Chain Lightning, Paralyze), средства экономического давления (Hymn to Tourach), а также местных троллей (Sedge Troll). Необходимая нотка бытовой хитрости и тактической сметки принесла с собой синий цвет – и вот, мы снова (хотя и нехоженым ранее маршрутом) пришли к трёхцветному сочетанию BRu, Гриксису славному, православному. Очевидно, судьба.

Становой хребет колоды **BarB** – отнюдь не Power9, а мощная чёрная магия, ломающая оппоненту расклады, ресурсы и стабильность психики. Отсюда – крайняя требовательность к манабазе: мы всегда хотим иметь на первых ходах BB, BR, BU и в отдельных случаях (постсайд) – RR, то есть парк земель, не бьющих противнику лицо, должен состоять строго из дуалок и City of Brass. При этом мы обязаны смириться с имплицитной уязвимостью к Луне и принять далеко ненулевую возможность проигрыша из-за неудачных раскладов по мане. Моксы чуть улучшают ситуацию, виртуально работая базовыми землями – но ожидать от них многого не стоит, ибо Disenchant в столичной мете по популярности уступает разве что Болтам.



Обилие двойных чёрных – очевидный риск, но в данном случае мотивы просты: варвар, который не умеет давить ресурсы, погибает, прожаренный Цепной молнией или простреленный Архимагами. И Гимн, и Sinkhole отбрасывают противника на ход назад, бонусом убирая чересчур больших существ (с руки) и вражеские Фабрики (со стола). Также, поскольку мы не играем белым цветом, данные восемь карт – единственный способ бороться с вражескими чарами: если нет ман – их не поставят, если чары предварительно скинуть – тем более.



Коль скоро манабаза у нас уже перекошена в сторону чёрного цвета, нет причин не играть преимущественно чёрными существами. Лучшими чёрными существами. Неотвеченный Спектр на ранних ходах – ~~белт-тест~~ приговор для большинства колод, реализовать свой план из-под стабильного сильного давления можно только чудом. Вампир – мощный счётчик, о способности которого расти за тушки распотрошённых регулярно забывают. Тролли, очевидно – лучшее нечёрное чёрное существо, с редкой способностью к регенерации, солидными характеристиками и умением надёжно держать либо давить по земле. Именно комплект Sedge Troll придаёт колоде ту тактическую гибкость, которая не раз выручала нас в ходе турнира.



А вот наша магия прямого урона. Chain Lightning – не самое подходящее для варвара заклинание, дотащить гильдию магов до соответствующего уровня довольно проблематично, да и навык Мудрости на степняков с неба не падает, так сказать. В реалиях oldschool MTG дело обстоит схожим образом: «чайники» неторопливы, не убивают существ в ответ на раскачку Pendellhaven / Giant Growth / Berserk, не вредят Mishra's Factory и в ряде случаев уверенно летят в обратку... Плохая молния, плохая! Фу!!

Вопрос, играть тут в два или в три Psionic Blast – дискуссионный. Бласт шикарен: он устраняет подавляющее большинство угроз в формате, разрывает оппоненту 1/5 лица и отлично исполняется при полном отсутствии красной маны. Тем не менее, он весьма негативно сказывается на нашем собственном здоровье, забивает сильно перегруженную скамейку 3 КМК и ломается об одну из самых популярных сайдовых карт (Red Elemental Blast). Если УР и No-Green к подобным рискам, слава Counterspell, готовы, то нам подобная роскошь недоступна.

Шесть штук артефактных источников урона – узкое место колоды и дань физической невозможности играть чем-то лучшим, в конкретной мете и формате. Анкх или Copper Tablet? Таблетка жжётся слабо но стабильно, на короткой дистанции просаживает нас меньше, а в затянувшейся партии не даёт противнику избегать урона, соля земли на руке. Анкх запирает развитие противника, очень сильно просаживает здоровье в начале партии и лишает манёвра как контроля, так и ряд комбоколод. В нашем случае решающим обстоятельством стал тот факт, что мы не пользуемся Атогами: если урон от Ankh of Mishra худо-бедно контролируем, то об автоматически полыхающую табличку недолго и стереться – а оппонент способен ещё и сыграть на этом, благо урон наносится предсказуемо. Битва же Black Vise VS The Rack продолжалась едва ли не до утра понедельника.



Конструкция получалась занятная, но уж больно неустойчивая, поэтому для сборки колоды в единое целое пришлось применять *суперклею* – те самые легендарные карты из числа Р9, призванные своей чистой мощью скомпенсировать перекосы исходного листа. В отличие от Arabian Aggro мы не можем себе позволить все пять Моксов, поскольку белая и зелёная мана для нас не просто бесполезна, а откровенно вредна: занимает место источников дефицитной, чёрной. Ancestral Recall, Time Walk и Timetwister вкупе с парой Бластов дают пять карт в третий цвет – нагрузку, которую манабаза вполне в силах понести. Твистер отворачивается с комплектом Дыб и Гимнов (как и Time Walk – с всего лишь десятком существ), но имеет ряд недокументированных применений и перезаряжает нам источники урона; один лишь Реколл гордо носит медаль Лучшего Заклинания Колоды, которому мы рады при любой погоде и любом футболе.



На распыл души оставалось пять слотов: два безальтернативных (Тьютор и Орб) и три опциональных. Да, метать Пакмана мы умеем так себе – но даже 50% Vindicate значительно полезнее ноля. За свободные

стулья развернулась нешуточная борьба. Старый недобрый Fireball доказывал свою полезность как финишера и псевдо-массремувала, Pyrotechnics и Earthquake при всех мерялись размером наносимого урона, Wheel of Fortune, кивая на Твистер, требовало равных возможностей и прав, Recall повествовала о стратегических перспективах и перезарядке гимно-бурно-паверомёта, два Nevynraal's Disc грустными котиками заглядывали в глаза, просясь в компанию к троллям. Итоговое решение – 1x Sol Ring, 1x Mind Twist, 1x Braingeyser – не самое оптимальное, но в контексте уже имеющегося P7 оправданное: сила каждой отдельной карты в колоде настолько велика, что единовременное преимущество будет неизбежно решать партии. Второй Гейзер вместо Кольца или Твиста – плохая идея, тк. мы перегрузим и без того косую манабазу.



Кстати, вот и она. Четыре Фабрики – дань малому количеству существ, Strip Mine самоочевидна, болотце – пламенный привет перекосам в цветности. Города изначально было два, но после ряда тестов пришлось поменять одно Море на третий – пусть и больно, но зато сложные цветовые сочетания начинают складываться чуть чаще. Library of Alexandria осталась не у дел, ибо руку мы расстреливаем стремительно; в Атоге, с Колесом и прочими радостями жизни – бешеное преимущество, у нас – грустный источник бубны.

На этом простая часть подготовки завершилась, и мы плавно подошли к моменту составления сайдборда – изрядно осложнённого рядом занятых обстоятельств.

Соломка, стелись!

Та или иная бытовая деталь или сцепление обстоятельств, повышаясь до уровня сюжетного элемента, создает новые возможности развития событий. При этом способность той или иной детали играть сюжетную роль часто определяется вне текста лежащей социальной и бытовой семиотикой эпохи. Функция ордена, завещания, колоды карт, закладной или банковского билета и способность этих (или иных) предметов сыграть сюжетообразующую роль определяется их принадлежностью к внехудожественным социальным структурам.

Лотман Ю.М., «Сюжетное пространство русского романа XIX столетия».



А кто бережен и памятен и радит о тролльем своем дѣле, и хитрости в нем имать некоторые, и все в счете живет у него – того пожаловати, и нужа его пополнити во всем. А кто ленивъ, или позно за бѣлыжнем ходитъ или спитъ под мостом долго — ино его наказывати и бранити, и пѣня учинити.

Никифор.

О московской олдскульной мете можно написать роман – новаторский, рифмованный, не тоньше «Войны и мира», если цензура пропустит все слова и выражения. *Ах ты поле моё поле, поле русское моё, поле злобное, неровное, столичное* – и прочее в таком духе. Чего только не встретишь, во что ни воткнёшься в очередном раунде швейцарки: то тебя обижают страшные ифриты и мальчики на коврах-самолётах, то –

рыцари и львы, то улыбчивые Атоги 10/11, то тебе колёса крутят, то земля-Мокс-Мокс-Лотос-Болт-Болт-Твистер-Мокс-Таймволк-повторим? Все разновидности стратегий, все цвета Магии, просто праздник непредсказуемости. И поверх всего этого паноптикума к десятому мая наложилось следующее обстоятельство: Олег Евсеев, приняв на прошлом турнире горячих невзирая на труды и денежные вливания, решил пойти ва-банк и собрать олдскульный МАД. Это, если кто не в курсе, такая стопка крупных купюр, обрезанных по форме колоды, которая нещадно эксплуатирует ману с Mishra's Workshop, Mana Vault и П9 для инсталляции роботов (~~Terminator~~ Err, Triskelion, Su-Chi, Tetravus) и убийства оными всех человек. Идею Олега незамедлительно осмеяли в чате, но ситуацию это не изменило – МАД собрался и угрожающе завис над полем, плотоядно облизываясь.

Interlude

Поскольку тихая радость – как-то не по-русски, призывы «тащите свой артхейт, не парит никого» вперемешку с обещаниями принудить всех зайцев погодить, заполнили информационное пространство, породив ответную волну устного народного творчества. Порыв, поддержанный самим виновником халеймеса, быстро разросся до локального конкурса стихотворений про Олега (не столько конкретного, сколько некоего абстрактного Олега...хотя, кого я обманываю?), приуроченного к началу турнира. Судил конкурс сам Олег. Чтобы не быть голословным, приведу несколько ярких примеров (слегка отцензуренных до уровня требований ТД):

Отмстить за всё Олег задумал
И хитрый разработал план
Но в день турнира план расползся
По швам.

На утрени с митрополитом
Олег не понял ни фига
Вместо «Аминь» зачем-то гаркнул:
«Ура!»

На кубке имени Олега
Олег играл, Олег судил,
Но большей частью с умным видом
Чудил.

Турнир специально для Олегов
Олег тут организовал,
Так в топе – восемь Николаев.
Провал.

Олег проскаутил всю мету,
Пополнил стейплами кардпул,
Учёл нюансы и аспекты...
Соснул.

Олег на дискотеке скушал
Конфету с красной полосой
И встретил женщину-загадку
С косой.

Решил Олег стряхнуть песочек,
Песчинки побежали вниз...
Теперь эти места зовутся
Тунис.

По настоянию терапевта
Олег таблеточку принял
И строгий врач в ту же минуту
Пропал.

Послали раз Олега к чёрту
(А, впрочем, может и не раз)
Олег пошёл, но у порога
Увяз.

Олег поймал за хвост удачу
И радостный пошёл домой
К утру «удача» оказалась
Гюрзой.

Познав запретное искусство
Олег колоду размешал
И к бизнесу ни разу маны
Не сдал.

Олег упорно шёл к успеху
Он шёл к успеху много дней
Но успех явно был Олега
Быстрой.

Восстание роботов в олдскуле, подобно другой аналогичной колоде, Arabian Aggro, подавляется легко, но требует весьма специфичного сайда. Во-первых, это Golgothian Sylex – односторонний Диск за пять ман, сносящий МАДу половину земель и всех существ, кроме разве что Juggernaut или залётных Obsianus Golem. Карта мощная, но редкая и, кроме как против конкретной колоды, напроць ни для чего не нужная. Второй ультимативный инструмент – Damping Field, белая чара за три маны, отбирающая у роботов способность стремительно расставляться и давить массой. Штука невероятно полезная, но, опять же, редкая и не особо удобная, в силу симметричности эффекта. Третий – распространённый в столице Energy Flux – может сломать расставившимся роботам весь стол, но уязвим к популярнейшему сайдовому Red Elemental Blast. Из очевидно хороших можно вспомнить Disenchant, Divine Offering, Dust to Dust, Crumble, Shatter; карты полезные, но эффект чаще всего узковат: роботов хочется загонять в сильный минус по перманентам, поскольку игра вслепую с топдеков будет в их пользу. Нишевые Hurkyl's Recall, Shatterstorm, Gate to Phyrexia, Reverse Polarity – малоприменимы в реальных условиях, хотя отдельные колоды (например Fork Combo – Реколлом) могут ими пользоваться, не жертвуя собственным планом.

Твари ли мы дрожащие? Нет. Мы - варвары! Мы знаем, что войны смертны, и что любой бой может стать последним. Взмахнул топором – очнулся у престола Бога Битв, обычное дело. Чтобы сразиться с могучим противником, до него сначала надо добраться, так что сайд мы будем собирать не против одного опасного Олега, а с учётом широкого и разнообразного московского поля.



Red Elemental Blast – контрмагия в треть П9, ремувал в излюбленных столицей ифритов 3/4, решительное «нет!» желающим уклониться от дискарда и ответ на Control Magic в наших существ. Диск – подарок от друзей и надёжное решение от любителей обставится мощными чарами; Флюксы не только полезны против МАДа, но и способны остановить замешкавшегося Атога, отбросив того в каменный век. Контролям тоже здоровья не добавляет. Шаттер, в реалиях 4хФабрик в каждой агроколоде – сайдовый точечный ремувал; в матче с виней мы им сжигаем Тома, мешая противнику докопаться до ответов, моноблеку – Диски, а ещё им реально разносить Chaos Orb в респонс на активацию.

Три Gloom. Положил бы и шесть, будь такая возможность. В-первых, моновайт мы терпеть ненавидим. Плотность существ в вине – сумасшедшая, наши шесть штук бурна этой своре как слону дробина, чистить стол мы умеем раз в год по объявлению, а толпа мелочёвки под Army of Allah уносит не хуже именного урагана. Во-вторых, часто встречающиеся в сайдбордах круги (CoP: Red, CoP: Black) становятся сильно хуже, когда стоимость их активации кратно подрастает. В-третьих, столица – мир опасных синглтонов: Армагеддон мы с троллями не любим исторически, своевременный Баланс может нам вообще всю игру сломать, да и при нашем количестве болот хода за три-четыре стереться об Карму более чем реально.



Два Icy Manipulator. С отказом от комплекта Dark Ritual больше нельзя, ибо 4 маны для BarB – астрономически много. Отгоняют нападающих, занимают делом вражеских защитников, элегантно

придерживают оппонента за манабазу, выключают некоторые артефакты (Howling Mine, Winter Orb, etc), забавно разрисованы. Не поместились в основной состав, ибо установка плюс первая активация – это пять ман, а пять ман – это Вампир, Твистер в Time Walk и прочие формы заявки на победу, а не «потапай штучку».



И, наконец – но не в последнюю очередь – серебряная пуля калибра 14.7 в столичный зоопарк, гордо именуемый метой: во все эти ваши орды ифритов, в стада обезьян, в мужиков на коврах и полуодетых джиннов, в Армии, в кобр, в мерзкие Библиотеки и прочую дичь восточную. Да, это всего лишь две карты на шестьдесят (три – с Демоником), и – да, мы сами отрезаем себя от наших City of Brass, окончательно превращая ситуацию с маной в фильм ужасов. И тем не менее Городок – односторонний Wrath of God против 3/4 московских колод, особенно против тех, что можно встретить в топе. Да-да, буквально – пуля для депутата. Не то чтобы я обиду затаил на Река, за события давно минувших дней, но прожарку беззащитного моноблека – запомнил, и соответствующие выводы организационные сделал.

Interlude#2

Закругляясь с темой подготовки к сражению, скажу пару слов на тему битвы Black Vise VS The Rack, о которой было вскользь упомянуто в предыдущем разделе. Обе карты занимают сомнительный, но важный для бурнов всех разновидностей копеечный слот «colorless creature – haste – can't block», однако задачи выполняют разные. Тиски любимы Атогами, Trick.deck и V/P бурнами из-за высокой эффективности в начале партии и синергии с Колёсами; нивелируют эффект Ivory Tower, не давая противнику выходить из зоны поражения, позволяют добывать противника через маргинальные техи а-ля «Braingeyser на шесть». Дыбу преимущественно применяют The Chains и сборки с чёрным, быстро разбивающие противнику руку. Казалось бы, выбор очевиден, с нашими-то Гимнами? Отнюдь. До самого последнего момента в BarV использовались именно Тиски – даже в отсутствии Wheel of Fortune комплект Sinkhole, мешавших противнику расставляться вовремя, заметно повышал полезность артефактивов, и нередко собственно игру оппонент начинал уже в 13-15 хитах. Оно сильно сэкономило нам бурн и понижало шансы противника выкарабкаться из-под прессы.

Замена на The Rack произошла буквально в последний момент, и единственно из соображения: в действительности всё работает не так, как на самом деле. Тесты, даже на очень длинной дистанции, показывают не реальное течение партий, а некую усреднённо-идеализированную ситуацию, приближение к

которой в турнирной обстановке – талант хорошего игрока ... которым я, увы и ах, не являюсь, да и не был никогда. Дыба же не требует особых талантов – жги, дербань руку, ходи в атаку; рано или поздно она включится, и сама добьёт. Достаточно обмена сильными ударами (то есть того, что мы будем делать volens polens), а бонусом идёт то, что против быстрых колод, тратящих ресурсы на первых ходах, Дыба с каждым ходом и каждым Гимном становится лучше.

Interlude#3

Любопытным отличием – помимо некоторой спонтанности – от регулярных посиделок Old School стало некоторое расширение пула легальных карт. Четвёртого мая организаторы объявили, что в порядке эксперимента на турнире 10 мая можно пользоваться ранними book protos издания до девяносто четвёртого года включительно: Arena и Sewers of Estark. Карты не особо мощные – но знаковые и атмосферные, да и собственно прецедент получился интересный.

Впрочем, хватит растекаться мыслью по древу.

А вот мы вам интересно сделаем!

Функция «победа» в сюжетной структуре волшебной сказки может выполняться синонимическими и создающими варианты сюжета, но безразличными с точки зрения его константной схемы разновидностями ситуации: антагонист «побеждается в открытом бою», «побеждается при состязании», «проигрывает в карты», «проигрывает при взвешивании», «убивается без предварительного боя», «изгоняется». С точки зрения сказки, это варианты одного сюжета.

Лотман Ю.М., «Сюжетное пространство русского романа XIX столетия».



Бди бұлыжень гранитный, еже метати его. Про запас бұлыжени носи
завсегда, понеже каждый бұлыжень коготь бережёт. Силы не жалѣючи,
замахивайся, да попржеде цѣлься добро, ибо сказано предками: точность –
вѣжливость троллей.

Никифор.

Итоговый регламент турнира смотрелся максимально дружелюбно: сбор на завтрак в 11-00, начало – с 13-00, взнос за участие – 250р, пять туров с Top8, в топе – бо/3 в четвертьфинальных играх, бо/5 – в полуфиналах и финале. Круговёрть и шаманские пляски с подготовкой, помноженные на вынужденно насыщенную выходнорабочую неделю, порядком утомили. Настолько, что, когда из глубин календаря на нас выдвинулся искомый понедельник, его хотелось расцеловать... Неспешный подъём, утренний кофе, вальяжная прогулка под сенью свежей листвы – и вот, мы на месте. Собралось 16 человек, что для олдскула в последний день майских праздников очень и очень недурно.

Новая игра, кампания

Размер карты: маленькая

Игроков: 16 (!)

Стартовый герой: Варвар

Стартовый бонус: медаль за взятие Олега (по результатам поэтического конкурса)

Первый тур: Влад П., В/R Trick

Занятно: турнир начинается встречей с колодой, которую сам давно хотел собрать. Trick – самобытный Б/Р «бурн», истирающий противника о ранний Underworld Dreams через колёса и дожигающий в лицо. Вокруг единого ядра существует несколько версий, различающихся цветностью, опасностью и стоимостью; какой из них играл оппонент, я так и не понял, ибо был полностью поглощён самолюбованием.

Я – шерстяной волчара! Боже, как я хорош!! Как мощны мои лапищи!!! Раздавать себе плотные семь, да с Power, да поднимать в режиме тьютора – ну, так не страшно и вторым ходить. Снимаю шляпу перед Владом, сопротивлявшимся целых шесть ходов, и даже сломавшим мне пару земель своими Stone Rain (что было весьма разумно). Под градом Гимнов и Sinkhole'ов, истязаемый Ankh of Mishra и кусаемый вампиром, он сражался до конца – и погиб, цинично протараненный Мишиным броневичком.

Понимая, что оппонент серьёзный (и наслаждаясь тем, что сдаю себе как пёс), меняю Анкхи на пару Icy Manipulator. Получаю ещё более плотные семь, нежели в первой. *Я – шерстяной волчара!* ... и далее по тексту: в конце третьего хода противника просаживаю его на семь хиточков Псиоником и Болтом, после чего последовательно вываливаю на стол оба Манипулятора (слава Кольцу и Time Walk), которыми пару ходов придерживаю развитие моего визави, накапливая бурн на руке. Финал закономерен: в конце чужого хода Болт – Болт – Болт, в свой – Timetwister в Лотос и летальный Psionic Blast.

Итог: 2-0, 3 очка

Второй тур: Гриша К., R/W TaxEdge

Окрылённый, перехожу в следующий тур – и получаю двутавровой балкой в торец. Во-первых, стартовая рука на два порядка хуже, чем пять минут тому назад. Во-вторых, с другой стороны стола творится какое-то немецкое порно: Savanna Lions, Ironclaw Orcs, Болты ... *я в аду, или это богомерзкая вина?* Кот, он, как известно, пежит – а мы тут с манабазой сражаемся (и проигрываем, кстати). Занавес.

Господа, нам нужен Gloom! Нет, два. Лучше – три. И Диск. И Манипуляторы. Всё равно Анкхи в этом матче работают плохо, а The Rack – вообще никак. Набираем семь, и понимаю, что в установках игры какая-то вошь включила hard mode. Единственная радость – Sinkhole при двух чёрных источниках, *не победим так выбесим*. Первый наш Спектр ловит Болт, но красную мы – технично ломаем, а они – не менее технично не поднимают, поэтому второй Hupnotic Specter начинает летать в атаку; следом выходят Тролли. Противник не спит: старательно копает колоду через Winds of Change, огрызается по мере сил – однако Манипулятор и ЛД надёжно прикрывают нас от двойной красной для инсталляции Land's Edge, поэтому переходим к следующей.

И тут магия заканчивается, совсем – там исполняют T1 Land Tax, а у нас рука без разгона. Получается отвратная вилка возможностей: ставить земли нельзя, иначе активируется Такса – но не ставить нельзя, а то мы косплеим диван. Последнее чревато. Пробуем успеть первыми, кидаясь Гимнами и атакуя броневичком, но противник нам исполняет Land's Edge на 18 урона. *Ой!*

Итог: 1-2, 3 очка

Третий тур: Артём Л., Р/Г

Борьба двух агрессивных колод – по традиции процесс довольно весёлый, но на сей раз он оказался дополнительно украшен событием под названием «предательство Огров». Дело было так: ещё на этапе броска кубиков развернулась суровая борьба. У них шесть – у нас шесть! У них восемь – и у нас восемь!! Нервно посмеялись, бросили ещё раз. У них – одиннадцать – и у нас ... три. *Так себе предзнаменование.* Набрали руки, и вслед за перетягиванием Фортуны началась гонка на муллиганах: сперва все участники передали семь в шесть, затем – шесть в пять. Не знаю, чего именно доискивался противник, а нам всего лишь было нужно земель, поэтому отказаться от руки с Болотом и Mishra's Factory как-то духу не хватило. Вампир и Твистер отправились под низ колоды, оставив нам из бизнеса Болт, The Rack и Гимн.

И тут мне, раскастив руку, предъявляют двух Ghazban Ogre.

Огр – это не только вопиющее отсутствие ценного меха на мускулистой чешуйчатой туше, но и существо 2/2, которое пежит ничем не хуже достопамятного Кота. И их два. И у Р/Г есть Giant Growth, а также Болты, Цепные Молнии и прочие инструменты доминирования. А у меня – болотце и броневилок.

«Дай красной маны!» - мысленно прошу я колоду, начиная свой ход. «Обойдётся!» - мысленно отвечает она мне, выдавая Hypnotic Specter. Тоска-а-а... От отчаяния начинаю читать карты – и тут замечаю, что между триггером Огров, эффектом Дыбы и пустой рукой оппонента просматривается некая синергия. *Я – шерстяной волчара!* Не веря до конца своему счастью, втыкаю The Rack, передаю. Механизм Дыбы пришёл в движение, снизив здоровье противника на 3 единицы, и в стане огров началась оживлённая возня. Сравнив, с помощью линейки, верёвки и Газбанской Огрессы, *столбы здоровья* двух магов, зелёные почесали затылки и, ехидно скалясь, пошли сдаваться обладателю более длинного.

Оппонент спал с лица. Я, откровенно сказать, тоже. Впрочем, судья подтвердил, что всё легально: триггер Дыбы разрешается первым, и к моменту срабатывания триггера Огров здоровьишко уже пошатано. Дальше всё довольно предсказуемо: мне дают наконец красную ману, Огры исправно ходят в атаку, Sinkhole впивается во вражескую дуалку, залп бурна заканчивает дело. Сайдим две Бутылки вместо Анкхов, получаем руку с Морем, чёрным моксом, Спектром и Гимнами, которыми, при поддержке Sinkhole, быстро загоняем оппонента в третий слой сумрака.

Итог: 2-1, 6 очков

Interlude#4

В промежутке между турами нахожу время сыграть по фану с Ником Кумбсом, традиционно пилотирующим нечто странное и непривычное, в бело-зелёно-синих цветах. Пережёванный безразмерными кирпичами Сергея Volga Ефимова, Ник жалуется на магию паррингов, злую мету и Mind Twist, понутно отпихивая меня свои накуром всухую.

Четвёртый тур: Виолетта А., RUG Arabian Aggro

Целились в депутата, а попали ... Колода, впрочем, как раз та самая. И исполняет – в традициях прежнего пилота: Kird Ape, Sylvan Library, Erhnam Djinn. Мы сопротивляемся по мере сил, но топлива недостаточно, а вражескую Сильванку наш Chaos Orb изящно облетает по наидлиннейшей кривой... Болт, Псионик, мамочки. Ну да ничего, на этот раз мы готовы к противостоянию: в следующей же игре Nevynraal's Disc уносит в космос два вражеских Мокса и Сильванку, Орб попадает с филигранной точностью, Тролли атакуют, и даже Wheel of Fortune выручает не противника, а меня, привозя мне Ancestral Recall и три карты бурна.

Третья традиционно началась с Сильванки. *Рукавов у Виолетты нет, но вот у Река, пребывающего рядом – есть, и длинные. Наводит на мысли...* Библиотека копает, мы – атакуем Спектрами, теряя их по одному, но прорываясь и нанося урон. Ситуацию усугубляет любимая манабаза: красная мана сегодня строго с City of Brass, боль – страдания – единичка в ход. Насилу выискался Badlands. Выкопанный с Библиотеки Serendib Efrete ловит специально обученный нами Red Elemental Blast, однако не всё так радужно: на следующий же ход существ у оппонента прибавляется, а последний наш Спектр принимает в корпус вражеский Chain Lightning, и, дымя, сваливается в штопор... Будь это Болт, на этом наша сказочка тут и закончилась бы, но у Чайника есть нюанс: здоровья у оппонента аж семь единиц, а у нас имеется две открытые красные маны. *Я – шерстяной волчара!* Копия Молнии с треском летит вперёд, сопровождаемая припасённым Psionic Blast. Арабиан разводит руками и собирает карты.

Итог: 2-0, 9 очков, дело пахнет топком.

Пятый тур: Олег Е., Artifact Aggro

Вот и встретились два одиночества! Тур надо выигрывать обязательно: во-первых, налицо реальный шанс на топ, а во-вторых, нельзя опозорить медаль за взятие Олега.

Русские долго запрягают, но быстро едут. Роботы, очевидно, чужды всяких национальных стереотипов – запрягают они ничуть не медленнее езды. Гимн запаздывает на ход, Спектр рассыпается в пыль, расстрелянный Трискеллионом, из ворот машиностроительного завода бочком выбирается Su-Chi... Терпим боль, разбирая роботов Psionic Blast и Lightning Bolt, зависая в семи пунктах от поражения. Удачно поднятый Sinkhole ломает завод, Strip Mine уносит цветную ману, ещё один Гимн убирает противнику лишние карты, скопившиеся на руке за пару ходов, и верный Спектр бросается в бой, мерно выпивая ресурсы и здоровье противника.

Из сайда к нам приходят Energy Flux, Shatter и Red Elemental Blast в количестве – *есть сведения, что роботы без Copy Artifact и синего Power не очень хороши*. И всё бы ничего, но ранний Su-Chi сильно просаживает здоровье, плюс манабаза традиционно демонстрирует план «боль – страдания – единичка в ход». При полном столбе – терпимо, а вот в одиннадцати хитах – уже опасно.

Внезапно – Mind Twist в нас, на шесть!

Прощайте, Timetwister, Mind Twist и Sedge Troll, сброшенные коварным противником. Всё, что мы можем – ценой ещё единицы здоровья метнуть Shatter в робота. На замену ему незамедлительно приходит броневилок Мишры... Терпим боль. Поднимаем сайдовый REB, затем Psionic Blast, терпим ещё, отстреливаем броневик. Шесть хитов. Приходит ещё один – терпим, поднимаем в него Shatter. Три хита. Пользоваться City of Brass становится смертельно опасно: у противника с моксов и Sol Ring хватает выставить Трискеллиона, да и циничного финала через Icy Manipulator никто не отменял.

Внезапно – оппонент исполняет Ancestral Recall в себя!

Ну, прощай, здоровье. REB в режиме контрмагии в Реколл, я – в двух. Поднимаю Демоник и вижу: ценой ещё единички можно найти и поставить Energy Flux, но после этого я на неопределённое время зависну на трёх манах и без красной. И потрачу собственный Мокс. Правда, противник потеряет Кольцо и Моксы, *Игра стоит свеч, как мне видится*. Один хит! Оба City of Brass перекадываются на левый край ковра, чтобы случайно не отдать партию. Флюкс делает своё дело – ресурсы соперника уходят на оплату существования разгона; мы получаем ход – и поднимаем Sinkhole, затем – Strip Mine в земли на той стороне стола. Попытка спасти красный Мокс ради шанса разломать REB'ом мою чарку приводит роботов к потере Sol Ring; стол очищается от следов железа и смазки... Два хода спустя на поле боя вышел наш Sengir Vampire и, при поддержке верных Гимнов, решительно закрыл партию, обеспечив нам приятное ощущение Stunning Reversal.

Итог: 2-1, 12 очков, второе место по результатам швейцарки, топ.

Четвертьфинал: Дмитрий М., B/W Knights

От перемены слагаемых сумма не меняется: хоть бы и без привычного P9, но Рек всё равно в топе. Всё против нас – Ритуалы, Гимны, Гипнотики, Дизенчанты, Баланс и Депутат. Но ... *Я – шерстяной волчара!* Боже, как я хорош!! Как мощны мои лапищи!!!

Swamp, Dark Ritual, Hypnotic Specter? – поднимаем Lightning Bolt!

Swamp, Order of the Ebon Hand? – без проблем, поднимаем Тролля, держим землю.

Mishra's Factory, Hypnotic Specter? – поднимаем Lightning Bolt в Спектра и Sinkhole в Мишру.

В таком ключе и проходила вся первая партия: в целом ровно, но у оппонента – под уклон. К седьмому ходу рыцари, пытавшиеся отбиться от орд злобных троллей, численно закончились, а Psionic Blast порвал сопернику финишную ленту.

Во второй нам попытались испортить праздник: после того, как ход на пятый мы впитали Braingeyser на четыре, к нам прибежал Mind Twist аж на всю руку! Обретённые Спектр, Тролля, Ancestral Recall и Psionic Blast упокоились с миром, но пошедшая с топдеков игра не пошла на пользу противнику: пока там поднимали Dark Ritual'ы, мы обмазывались бурном и бегали в атаку броневилокками. Отчаянную попытку защититься обретённым Black Knight пресёк Орб, чётко приземлившись краешком прямо на всадника.

Итог: 2-0, можно взять граппы и посмотреть кино про войну на остальных столах.

Полуфинал: Виолетта А. RUG Arabian Aggro

И снова здравствуйте. Как обычно, нас ожидают стопки Lightning Bolt, Chain Lightning и вечная Sylvan Library (ну как без неё-то) – но *шоу пошло не так*, и уже в первой партии вражеский бурн, спалив двух Спектров и броневинок, кончается в самый ответственный момент. Дальше за оппонентом приходят Тролли с регенерацией, вежливо и носато сводящие столб здоровья в ноль. Сайдим Бутылки, Диск и REB’ы, сдаём себе оба City in a Bottle на стартовую руку и ... теряем их, попадая под чужое Колесо. Поднятый Тролль ходит в атаку, соревнуясь с Erhnam Djinn за звание самого опасного на деревне – но темп обмена уроном не в нашу пользу. От расстройства начинаю бросаться во вражеский стан всем бурном, что поднимаю – ненароком поднимая достаточно, чтобы чудом закрыть партию из последнего хита.

Остался последний рывок – и мы совершаем его с шиком и блеском, в последней партии на третий ход поймав затапавшегося под инсталляцию Serendib Efreet оппонента на Бутылку. Помните, я как-то раз уже упоминал, что Арабиан от Бутылки складывается изящно? Так и получилось на сей раз: потеряв три перманента и возможность ставить существ, хищник обернулся плюшевым тигром, беззащитно подставив пушистое пузико орде Троллей. *С трибун кричали что-то про Control Magic, но к тому моменту у нас уже имелись на руке все инстанты мира, любого цвета и калибра.*

Итог: 3-0, время для закусить и ещё граппы.

Финал: Олег Е., Artifact Aggro

Кто же знал, что медаль за взятие Олега – одноразового действия... Впрочем, **BarB** и так прыгнул сильно выше головы, пройдя настолько далеко. Колода, как уже упоминалось выше, весьма нестабильна, и к финалу «усталость металла» дала о себе знать в полной мере. Ходить мне вторым; сдаю первую руку – семь поломов без маны. Пересдаю. Получаю болотце, Реколл, Time Walk, два Болта, Гимн и Демоник. Задумываюсь... Риск весьма велик, но нам в буквальном смысле довольно поднять любой источник маны, чтобы всё стало неописуемо хорошо. Седьмую карту мы поднимем сейчас, и де-факто у нас будет ещё ход на то, чтобы получить землю, Мокс либо Лотос (а на худой конец сойдёт и Кольцо) восьмой. Муллиган может дать нам приличную стартовую – но может и не дать земель вообще, как было на первой руке, да и в поединке с роботами начинать от пяти карт – идея пониже среднего.

Оставляю, убрав один Lightning Bolt.

И – поднимаю двух Вампиров, Спектра и Псионик. *Не судьба.*

Сайд – как в швейцарке. Вторую хотя бы удаётся поиграть – однако давления колода уже явно не держит, и в ответственный момент я остаюсь в четырёх хитах против трех кубических роботов. Можно сдаться сразу – или сказать Timetwister, получая шанс поднять Energy Flux.

Флюкс не поднял, добытым с Твистера Chaos Orb’ом традиционно промахнулся. *И так – тоже не судьба.*

Третья живо напомнила мне кулуарный плач Ника, посвящённый нечестности Mind Twist. И мы, и противник сделали по два муллигана – но мы-то поставили Badlands и передали ход, а там исполнили Mope – Mox Jet – Mox Ruby, Sol Ring, Mind Twist в нас на три. *Ой!* Так мы остались вдвоём с Болтом против Ancestral Recall и набежавших по его следу роботов. *Конец немного предсказуем.*

Итог: 0-3, кубок, черноробердный Ashnod’s Altar и спокойный ужин.

Interlude#5

Уж день прошёл, ночь на подходе,

Все разошлись, покинут зал.

Олег застыл, в глазах – улыбка:

Поднял!

Уходя в закат

Неизбежное сближение характеристик «спасителя» и «погубителя» связано со следующим: человек, несущий гибель, как мы видели, - герой расчета, разума и практической деятельности, соединенных с демоническим эгоизмом. Тип этот часто осмысливается как «западный». Но и альтруистический «спаситель» обязательно наделяется чертами практика, деятеля, знающего реальную жизнь и прекрасно в ней ориентирующегося.

Лотман Ю.М., *«Сюжетное пространство русского романа XIX столетия»*.



Аще снѣ твориши, то вездѣ тебѣ ждѹтъ и стрѣчаютъ, а в пѹть вожаютъ, от всякого лихѹ берегѹтъ: на станѹ не покрадѹтъ, а на дорогѣ не розобѹтъ, того ради кормятъ добраго до добра, а лихѹва от лихѹ, тотъ сѣ на дѣло обратитъ. Брань бо вѣренное дѣло, а дружѣба вѣ вѣкъ, и слава добрая.

Никифор.

Цитируя известного киногероя: «развалинами Берлина удовлетворѣн». Колода показала неплохую результативность, партии проходили бодро; с другой стороны, в ходе турнира вскрылись критичные недостатки. Чувствительность к муллиганам у нас оказалась абсолютная, и нет такой плохой руки, которую нельзя пересдать в нечто худшее. Боль от City of Brass и Псиоников заметно осложняет игру против агрессивных колод, Ankh of Mishra сильно мешают и высайживаются в каждом матче. В целом, **BarB** в текущем виде к пилотированию рекомендовать не могу, но тут есть о чём поразмыслить.



Итак, повествование о варварском набеге троллями можно считать в целом завершённым. Это отнюдь не означает, что история Никифора сотоварищи на том и оборвётся – вряд ли: мне понравилось, с каким звуком тролли тыкают оппонентом в стену напротив, и идея довести – таки обитателей Подмостовья до первого места мне, не скрою, импонирует. Тем не менее: данная кампания закончена, артефакты захвачены, рейтинг («боевой тролль», естественно) получен – пора и ставить точку.

Особые благодарности:

New World Computing и лично Джону Каненгему – за счастливое детство

Святому Кириллу (Константину Философу) и его брату, равноапостольному епископу Моравскому, Мефодию – за славянский алфавит и письменную культуру

Тролля Никифору – за мудрые советы и увесистые булыжники (16 шт)

Ratling Hoard Team – за спонсорскую поддержку и помощь в тестах

Дмитрию Requiem Моисееву и Олегу оеое Евсееву – за организацию турнира

Шестнадцати участникам турнира – за спортивное поведение и волю к победе.