Disciples — Lurkmore

A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

«You will not eat. You will not sleep. You will forego work and a social life just to have the coveted ‘one more turn and I’ll go outside’, moments. »

'**gamehelper.com**'

Disciples (рус. Последователи (в первом переводе))— серия развивающих игр в жанре TBS от Strategy First. Один из конкурентов HoM&M.

Зомбик, хорошо знакомый олдфагам, ибо засветился на коробке со второй частью игры

В гости к гномам. Сотонисты будут мучаться недолго.

Игровой процесс

Примечательные особенности

Столица, замки и прочий местный гешефт

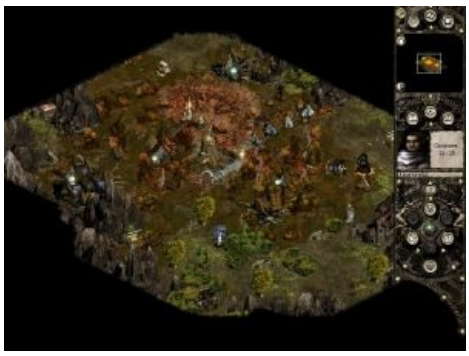
Итак, у нас есть столица. Она одна и, в отличие от других TBS, захватить больше не удастся. Во-первых, потому что в каждой столице сидит посланный соответствующим Б-гом страж, выпилить которого можно, лишь прокачав героя и отряд до неприличных просто показателей, или же применив более тонкие уловки, навроде яда, паралича и упарывания всей армии повышающими броню зельями, во-вторых, даже если вам удастся её снести, то столица просто разрушается, а вы получаете гешефт в виде всех ресурсов и всех заклинаний, принадлежавших врагу, а все вражеские герои, внезапно почувствовав неудержимый butthurt, бросаются на ближайшее враждебное существо и, как правило, огребают заслуженных пиздюлей.

Кроме столицы, на карте разбросаны города, как правило занятые нейтралами разной степени крутизны — это может быть и копейщик первого уровня, и несколько красных драконов. Так как при штурме городских стен защитники получают бонус к броне, на некоторых картах легче слить чью-нибудь столицу, чем захватить очередной Мухосранск. А захватывать нейтральные города так или иначе придётся: во-первых, из-за земли (см. ниже), во-вторых, в них можно нанимать войска, и регенерируются оные быстрее, когда находятся в городе. Города можно апгрейдить, увеличивая количество слотов для гарнизона, бонус брони и ускоряя регенерацию войск. Алсо, есть независимые строения, разбросанные по карте, захватить которые нельзя, однако — при определённых условиях — гешефт с них обеспечен. Причём строения эти самые весьма разнообразят геймплей: к примеру, есть лагеря наёмников, где иногда можно отыскать очень солидных нейтралов, которые превосходят большинство подразделений любой из рас, иногда, редко правда, попадаются палатки инструктора, где за денюшку, точнее за over 9000 денежек, можно прокачать бойцов, не рискуя слить их при попытке забодать очередного циклопа. Ну и конечно же разнообразные лавки шмоток и заклинаний, которые очень приятно грабить, если в качестве Лорда вы выбрали Правителя. Лорды — особый пунктик игры, читай о них ниже.

Лорды

Своего Лорда вы выбираете в начале каждой кампании и именно этим выбором определяется стиль игры. Всего вариантов три: Полководец — под его руководством все войска приобретают ускоренную регенерацию; Маг — единственный, кто может изучить заклинания пятого уровня, также, учит заклинания за половину стоимости, и, что особо радует, может применять любое заклинание дважды в день; Правитель aka Гильдмейстер — у него кроме сезонных скидок на строительные работы есть воодушевляющий бонус: воры под его управлением не только получают возможность убивать войска противника, не вступая в бой, но и прочие полезные абилки, как то уворовывание у героя предметов типа зелий или, например, сапог, подмену приказов (юниты противника рандомно меняются слотами — очень приятно бывает выставить Модеусов на переднюю линию и вырезать их в самом начале боя), кража золота/спеллов из городов противника (шанс успешного ограбления города изчезающе мал, да и

золотишка выносится мало, так что это just for lulz).



Огрызок земли на старте — при грамотной игре поэтичный осенний лес укроет всю карту. И да, вражьи трупы в том числе.

Захват земли

Основным способом получения ресурсов являются золотые шахты и источники маны, а единственным способом их захвата, в свою очередь, является земля. От принадлежащих игроку столицы и городов постепенно «расползается» земля его расы. Как только экономический объект оказывается на «своей» земле, профит начинает капать в казну соответствующего игрока. Кроме того, специальные герои умеют за денежку втыкать в землю жезлы, превращающие 8 клеток земли вокруг жезла в свою. Как правило, в центре карты всегда проходит яростный делёж зон влияния между этими самыми прутовтыкателями.

Особый спортивный интерес для заматеревших задротов представляет прохождение игры жезлотыком. Имеет смысл для хуманов и нежити.

Масштаб

Поле боя ограничено 12 клетками (по 6 на каждую сторону), что существенно уменьшает эпичность сражений. Максимум в 12 воинов — отдаёт разборками дворовой шпаны. Да и маневрирование войсками на поле боя отсутствует как класс. С другой стороны, невозможна ситуация, когда в городе сидят 150 тех же красных драконов, занимая всего один войсковой слот. Плюс зависимость размеров отряда героя от его уровня (читай, от прокачиваемого лидерства). Зелёный салага не может водить большие отряды, а опытный ветеран — вполне.

Плюсы

А тролли здесь тонкие…

- Самобытная и оригинальная боевая система, отличная от HoM&M (см. ниже).
- Система ресурсов, единственным материальным объектом в которой является золото, остальные 5 ресурсов — различные типы маны.
- Доставляет тру-готичность, которая сквозит буквально во всём, начиная от менюшки игры и заканчивая саундтреком.
- Можно грабить ~~кованы~~ вражеских героев, жидовские магазины и города (последнее Главам Гильдии).
- Система прокачки. Качать можно только одну ветвь. Например, если при игре за Имперцев ты стал качать Сквайров в Ангелов, а потом захотел Защитников веры, то захотел ты это напрасно, планируй@думай.
- Снова система прокачки, которую сейчас используют, где только можно. Например, прокачав мечника, мы получаем рыцаря, а из прокачанного рыцаря можем сделать либо ангела, либо паладина.
- Уорды (варды, wards). Помимо иммунитетов, у некоторых юнитов имеются одноразовые иммунитеты от магий во время битв и постоянные при использовании заклинаний на карте. Фишка исключительно серии Disciples. Для нежити-Магов подготовили особый подарок в виде damage ward, халявной защиты от немагических атак, делающей расу ещё более имбовой, и death ward уже для всех юнитов (кроме рекрутов), что неплохо помогает против юнитов своей же расы, но нейтралов. Даже главный босс основной саги сбежит во время сражения, я гарантирую это!
- В игре важны не сильные войска, прокаченные предводители и тактика во время боёв, а умение заранее правильно подготавливаться перед появлением противника и наступлением на него и раскачка обычных юнитов.
- Система воров. Вор является отдельным отрядом, слегка усиленной версией обычного нейтрального разбойника, с плащом цвета расы. Самый дешёвый предводитель, но для него требуется ещё одно здание. Может отравлять, узнавать информацию о вражеских отрядах, вызывать на дуэль предводителей и воровать вещи и заклинания из магазинов. При выборе Мастера Гильдии в начале игры ворам также разрешается воровать вещи у отрядов, убивать втихаря одного юнита за раз, путать расстановку, воровать вещи-заклинания в столицах и устраивать бунты в городах. Сражаться с отрядами может только в том случае, если напали на него. Не умеет копить опыт, подниматься по уровню (видимо, сделано для того, чтобы ненаром не сделать из него машину для убийств) и выбирать себе имя.
- Сюжеты. По сравнению с унынием HoMM, в Disciples сюжеты на порядок выше и гораздо интереснее.

Минусы

- Ньюфаги, не нашедшие иконки для включения флажков рядом с отрядами, жаловались на то, что на карте ни хрена невозможно разглядеть.
- Как ни странно, опять система прокачки, ну вы поняли, фанаты холиварят как могут. Качать можно только одну ветвь. Например, если при игре за Имперцев ты стал качать Послушниц в Прорицательниц, а потом захотел Патриарха, то придётся соснуть хуйца.
- Унылая (по сравнению с теми же «Героями») карта приключений. Кроме войск нейтралов, городов, однотипных сундуков и 4 типов магазинов на ней нет объектов, которые представляют интерес для посещения (развалины по сути являются теми же войсками нейтралов).
- Принципиально одинаковые и исключающие друг друга кампании за каждую из фракций. Сюжетофаги негодуют.
- Отряды из одного юнита. В большинстве TBS твои войска пидорят врага, его численность уменьшается и угроза, соответственно, тоже. Здесь же уменьшение численности — есть уничтожение юнита, а значит отряд с 1 HP так же силён, как и с полными жизнями.
- Лютая, бешеная зависимость от рандома. Например, по желанию рандома оный дракон может сдохнуть, а может остаться жить с 1 HP и следующим ходом убить героя, превратив сражение в epic fail.
- Невероятно унылый мультиплей. Соль в том, что а) магией можно выпилить практически любого прокачанного врага (впрочем, на то и нужно бороться с жезловиками и создавать больше своих, ибо магия руды своей расы, в большинстве случаев, фиговая, а имба на пятом уровне, доступном только магу); б) выигрывает тот, кто первый атакует, так как перед игрой может люто-бешено обкастить себя магией и зельями, а соперник — хуй (вот тут да, зелья уже можно отобрать, только найдя их первым или уничтожив группу, имеющую их); в) опять-же страж столицы, которого можно завалить только докачав своих юнитов до +100500ого уровня (а это долго) — то есть неважно как хорошо ты играешь, партия с вашим камрадом в любом случае растянется на целый месяц, а то и больше (пока вы не выпилите стража) (можно уничтожить, накачавшись теми же заклинаниями и зельями, хоть и тяжело, да и не нужно, а там, где нужно по заданию, стражи понерфлены). Правда, есть замечательные юниты-парализаторы/окаменяторы (лучше окаменяторы), но и здоровья у них мало, ибо нехуй.
- Лютая, ненавистная всеми косорукость воинов, благодаря которой может накрыться вся ваша гениальная тактика — у практически всех рукопашных юнитов, шанс попасть по противнику только 80% (это ещё цветочки: в Sacred Lands и все 75%). Впрочем, перед особо ответственными боями (а также если банально не хочется постоянно перезагружаться в надежде на попадания) можно заклинаниями повысить своим юнитам шанс на попадание за светлые расы и понизить чужим за тёмные. Аналогично и с бронёй.
- Опять-таки в игре важны не сильные войска, прокаченные предводители и тактика во время боёв, а лишь умение заранее правильно подготавливаться перед появлением противника и наступлением на него и раскачка обычных юнитов. Ну, короче, вы поняли, именно здесь и разделяются мнение фанатов, что лучше, Герои или Последователи.
- Один вор может сделать обосрамс всей вашей чудной тактике. Если шанс на успех будет на его стороне, конечно. Ещё один повод для хейта со стороны героефагов.

Расы

Играбельных рас — пять ровно, при всём при том, что максимум игроков на карте — четыре(так как изначально эльфов не было, они были допилены позже). То есть возможность схлестнуться всеми пятью фракциями так же немыслима, как бой против игрока аналогичной расы. Лютый, бешеный, просто ксенофобский дискурс не позволяет народонаселению растрачивать силы на междоусобные войны. Каждая из рас обладает своим глубоко уникальным ангстом и баттхёртом, наделяющими её пафосность и готичность глубокой индивидуальностью.

Собственно игры линейки

Это незавершённая статья. Вы можете помочь, исправив и дополнив её.

Далёкое, но светлое прошлое

Disciples: Sacred Lands — первая игра в серии, вышла в 1999 году.

По мнению большинства игроков, ничем, кроме графики, тотальной похожести на Героев 2, перетасовкой некоторых юнитов из веток и отсутствия последних апргрейдов в линейках, не отличалась от второй. Ну и мелочи. Например, достигнув полного апгрейда, юниты не могли расти в уровне дальше (во второй могли: они оставались такими же, но становились чуть прокаченнее). И годные кампании про войны богов, как можно это забыть! Успешно перенесены фанатом в сиквел в виде кастомных саг.

Disciples: Sacred Lands и НИМ

«Навигатор» с Disciples серьёзно обосрался, отдав его на рецензию очередному Death Knight`у 666, скрывавшемуся под именем каго-то там Родионовича. Последний, в лучших традициях игрожура в игру не играл, а напейсал статью на основе пресс-релизов.

В следующем номере журналу пришлось извиняться, применять анальные меры к пейсателю, создавать новую статью и вообще любить Disciples.

На удивление, АГ поставила немалый балл первой игре. За сиквел взялся уже Номад и поставил весьма посредственную оценку по понятным причинам (не заплатили).

Ничуть не менее светлое прошлое

Disciples: Dark Prophecy и 2 аддона к нему: Gallean’s Return и Rise of the Elves.

Dark Prophecy

Именна та игра, с которой дисы и стали основным соперником героев. Секрет успеха как раз в работах над ошибками первой части. Вообще первые билды игры были все той же дис1,то есть стилистика закосов под героев 2, никакой каноничной готичности, ощущение были примерно такие, ну как скажем сейчас мы видим различные HD ремейки, то есть натянуты на старые клюшки новые спец эффекты. Руководство компании это быстро просекло. и видя писец в ввидие героев 3, быстро слило почти половину бюджета в небезызвестного профессионального художника, который и создал нам всеми любимый и известный дис. Учитывая замечания, компания сделала новый ракурс боев, рискнув и введя в них 3d модели и не прогадала. Картинка была просто потрясающей, несмотря на спрайты, которые там там тоже таки есть, но спрятаны художником очень умело(хотя на высоких лвл юнитов они заметны). Так же в бои были закинуты всякие зелья и сферы, введены флаги и вменяемая экипоровка, что сделала боевую систему вменяемой. А сюжет полон драмы и измен, в центре повествования — Утер, потерянный и вновь обретённый сын императора. По ходу развития сюжета Утер оказывается проклятым носителем силы Бетрезена и, ошалев от давно и прочно зашкалившего ЧСВ, решает сам занять место главного Сатаны, но в итоге фейлит и разливается жижей по полу. Выпиливают его — долго и со вкусом — все расы (за демонов утер сумел выкинуть бетрезена из своего тела, но добрым не стал, всеравно хотел убить всех, так что бетрезен тоже выпиливал утера как и все), причём родные имперцы — аж дважды, и что самое взаимоисключающие, каждая по своему. Несмотря на то, что сюжет знаком и очевиден до ломоты в зубах, играть кампанию всё равно интересно: в сингле нельзя не пободаться с такими солидными товарищами, как Астерот (правая рука Утера, в некотором роде) или Могильный Голем — оба, кстати, размером с замок.

А вот дополнения, продовавшиеся у нас по цене отдельной игры каждая, а на западе две как за одну, являлись просто кучей карт с не самым эпичным сюжетом и без каких любо нововведений. Разве что для прохождения требовался импортированный герой не менее чем 10 уровня. В принципе, удовлетворило фанатов, которые хотели много официальных качественных карт, для всех остальных просто куча карт. Люди думали деньги на 3 часть собирают, но нет.

Rise of the Elves

Восстание Эльфов примерно той же закваски — все сплошь могучие и пафосные воины, просто душа радуется. Только результат немного уныл.

Пока делали аддон, из команды разработчиков ушёл художник руками, и отрисовку аватарок новых юнитов заказали какому-то рисователю ногами.

Сами эльфы в мировой системе рас также смотрятся как не пришей хвост кобыле: нету идейного оппонента, нету действительно оригинальной магии (все эльфийские заклинания — кастрированная или навороченная версия заклов других рас), сюжетная линия вообще примитивная (какой-то голос говорит Главному Оракулу, что всех надо выпилить, зачем — непонятно *(спойлер:* В концовке утверждается, что таким образом злые силы решили навести на эльфийский альянс кучу врагов и довести до полного истощения от войн, а впоследствии и вымирании расы как таковой*)*). Со стороны кажется, что эльфов запилили по просьбе толчков, аккурат после выхода первого фильма Властелин колец.

Так же новинкой были эльфы-нежить, которые еще были рисованы Ламбертом в свое время, но это были просто сильные нейтральные юниты, которые там по сути не пришей собаки хвост вплетены в сюжет, но они так готичны и прекрасны, в них чувствуется работа главного художника, что на них прост приятно посмотреть и выпилить, а большего от них и не надо.

Что радует — жезлотык-призыватель (друид), требующий использования особой тактики боя. Что не радует — из-за его имбовости, здоровье у него самое низшее из всех жезлотыков. Также в двух последних миссиях присутствует возможность нелинейного прохождения, а также два основных очень жирных босса и ещё несколько не менее жирных необязательных. Одного из обязательных придётся валить дважды, так что прокачка обязательна для прохождения.

К любой версии игры был встроенный редактор карт, позволяющий создавать как обычные миссии, так и саги. Было создано немало карт и выложено в Интернет. В частности, особого внимания заслуживают перенесённые саги из Sacred Lands.

Также к каждой из версий выходило переиздание Gold. Те же яйца, но с бонусными картами и второй сагой для эльфов а-ля Gallean's Return. Нынче найти можно в Интернете, но далеко не везде и не сразу.

Примечательно, что вторая сага Эльфийского Альянса и многие карты из разных версий были похерены при переиздании на онлайн-площадках типа Steam и GOG.

Disciples 3

Дисайплс три? Не судьба...

Disciples III: Renaissance. Её таки просрали, ибо во-первых, разработкой занималась русская компания, во-вторых, дату выхода переносили уже over 9000 раз, в-третьих, похерили оригинальную боевую систему, систему ресурсов и гениальный дизайн прежнего главхудожника П. Ламберта, наняв людей не разу не видивших дисов и кучу фрилансеров[1], в-четвёртых, выпилили две самые уберкавайные расы — гнумов и андедов, в-пятых, теперь жезлы выкинули на мороз. И естесвенно столько багов и играбельности, как во всяких отечественных "сталкерах". Про мультик, покатушки на лодочках и дипломатию можно забыть тоже. И вообще, про дис3 в архиве обсуждения разобрано все до костей, сами знаете что игра УГ, так что продолжаем дальше. Затем через год в вышедшем дополнение Ressecrethion запелили мертвяков как полноценную расу(проработка моделей которых проигрывала старым), добавили всяких свистелок и переделок отечесвенного качества(но ни дипломатию, ни лодок), но играть в это всеравно было невозможно, геймлея так и не стало, чтобы в этом удостовериться, запустите синглплеер. И почуяв по продажам, что народ второй раз говно не покупает, акелла опертивно накрыла команду разрабов .dat, затемже набрав новою hex, чуть менне, чем полностью состоявшую из старой команды. А еще через год вышла Reincorneithion, которая вместо ожидаемых гнумов просто довела до ума все то, что должно было быть 2 года назад, но уже слишком поздно, из-за чего всю шарашку и прикрыли[2], хотя игра и получилось то вполне годной. Существ можно остановить на уровне и развивать их дальше, давая им новые навыки(что еще обещали в дис3), нормальная прокачка героя, запили лодочки(но дипломатию нет), баланс и нормальные карты, но особенно хорошо благодаря появившимуся мультику, где можно играть на стороне нейтралов, когда ходит враг.

Разработка D3 была довольно мематична, пожалуй, за счет двух феноменов — официального форума, на который каждый день как говно из ушата обрушиваются сотни спама, и тамошнего коммьюнити-менеджера с навыками матёрого тролля (ныне списан с борта), по собственному признанию, ненавидящего оригинальные D1 и D2. А спам теперь сыпется не столько на форум, сколько в приватные форумные инбоксы зарегенных юзверей. Также проект был анонсирован примерно в одно время с 5 героями, но вышли через 3 года после выхода оных и слили им подчистую.

Но самое интересное, что акелла имеет планы на дисы онлайн по слухам, видать фритуплейная оверквест2, чьи серваки в россии обслуживает акелла, не дает ей спать спокойно, и она тоже хочет поиметь деньжат на фритуплее. И это будет конечно просто звиздец, учитывая браузерку[3] дисов, которая акелла таки запила, но видать стесняеться пиарить ее по причене полного уг(отбрехиваться что типа для фанатов по любви делали, хотя все помнят вкладыши с дисками дис3, где эта браузерка рекламировалась чуть ли ни как замена мультика, но тока феил в том, что браузерка вышла через года два где-то в вменямом стостоянии, и поныне в бета-тесте, а потом и выпилина вместе с закрытием проекта). Так что триллер продолжаеться, и единственная надежда, что акелла, уже и без того порядком поизмывавшись над трупиком дисов отдаст таки лицензию забугорной компании, но на ее светлый ум надееться не приходиться, так что запасаемся попкорном и ждем.

Лулзы

Ипиздемония, как она есть

Таки есть. Большинство из них связаны с озвучкой: юниты-маги (а демоны все поголовно) орут боевые кличи и заклинания на смеси английского, греческого, латыни и эсперанто, что в ушах некоторых слушателей превращается в созвучные русским словам (не всегда цензурным) звуки. В первой части вообще, создавалось ощущение, что из-за низкого бюджета, программисты воспроизводили звуковые эффекты собственным ротовым мычалопердением. К примеру, если треснуть Людоеда, то он выказывал неудовольствие голосом картавого боброудава, а Человек-ящер так вообще хрюкал как свиноматка.

- «Ипиздемония!» («Ignis demonia!», архидьявол при смерти). Эта «Ипиздемония» так понравилась православному люду, что сделалась неофициальным названием игры среди школоты.
- «Ооргаааааааазм!» (Королевский Страж в первой части)
- «NO! My gooold!!!» (Гном-вор при смерти)
- «Они ебут меня!» (Советник Легионов)
- «Никогда не ипусь!» («Incantare Ignus!», Герцог)
- «Уууууу, маздай!!!» («Who must die?», Рыцарь Смерти)
- «Культяпка!» (Чернокнижники у демонов)
- «Ебаный клитор!» (Белые маги)

- «Тру ебацца!» (Чародеи)
- «На, нах!» (Инициаты у нежити)
- «Тигренок в коже!» (Колдунья, превращая врага в беспомощного бесенка)
- «Анус, не слипнись!» (Советник легионов)
- «Ебашь!» (Страж-кентавр эльфов)
- «Ууу, зассал!» (Жезловик эльфов)
- «Яга?» (Воровка эльфов)
- Русский перевод (один из частых) тоже блещет мисхердами: герой-воина нежити фразы «я здесь ради вас» и «как пожелаете» превращаются в «я здесь родилась» и «как поживаете?».
- «Игнис Путинс!» (Архидьявол в Sacred Lands)

Галерея

Юноша бледный со взором горящим... Местный инквизитор.

Свиборг в Disciples. К слову, все демоны Легионов были нарисованы весьма крипово, чем и доставляли, помимо статов.

И тентаклевый демон, ~~насилующий~~ атакующий тентаклями из-под земли.

Ссылки

- **amicus_hg**/118298 — исповедь геймдева

Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct

Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби Конан Конные арбалетчики Коровaны Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт Толкинисты Тролль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня Это очень сильное колдунство

tv:Disciples w:Disciples