

WARGAZZM

#01
NOV 2009



**Турнир по Warmachine
и Hordes на Юниконе**

Доклад о битве в Мордхейме

Армия Нургла своими руками

Вступление

Ну, что вам сказать... Это первый номер, бла-бла-бла, лучший журнал современности, все дела, заткнет за пояс четыре раза Белого Гнума, и т.д. и т.п. Оно вам надо? Если надо – ну, откройте любой первый номер любого журнала и насладитесь оригинальностью вступления.

Почему именно Wargazzm? А почему бы, собственно, и нет? Или варианты Green Orc \ Pale Elf \ Blue Lizard были бы оригинальнее и свежее? Нет? Ну, значит, будет Wargazzm.

О чем это мы? Да все о том же: о варгеймах, которым хватило силы и прочности костылей доковылять до нашей Синявокай и пустить корни на ее гостеприимной почве. Оба Вархаммера и их производные, Вармашина и Хордзы, Конфронтация, если кто осилит сдвинуть ее надгробную плиту. Может даже что-нибудь будет про исторические варгеймы (я уже чувствую, нет, даже точно знаю, что фанаты Эпохи Битв этого давно ждали, и теперь в срочном порядке докрашивают свои армии и готовят красочные бэтл-репорты.. хехе..). Возможно, в будущем немного разбавим варгеймы ролевыми играми, но это в будущем, а пока что у нас просто первый номер.



*далее идут помехи на старой пленке и гнусавый голос а-ля «с прищепкой» говорит за кадром: *

- Студия Прива.. кхм.. Студия «Dice & Vice»,

совместно с Орк-Дестройпрайзис,

при участии «Играем Работаем-Магазиним» Ltd.

ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

Черный экран... поехали...



С уважением, редакция.

Содержание

Шестеренки раскручиваются!

Краткий фотоотчет с турнира по
Warmachine & Hordes на ЮниКоне-2009 4

Расы Warhammer 40,000

Общий обзор для начинающих игроков 13

Знай своего врага

Расшифровка тиранидских биоморфов 18

Диалоги о зеленых

Интервью с гостем редакции 21

Письма в бутылках

Творчество наших читателей 25

Ніч яка місячна

Бэтл-репорт. Морджейм. 33

Эксперименты дедушки Нургла

Конверсия армии демонов 43

Галерея

53

Закоулки Варпа

57

Турнир по Warmachine & Hordes

21-22 ноября 2009 года в Минском Дворце Детей и Молодежи прошел Фестиваль Настольных Игр «ЮниКон-2009». Это уже не первое событие такого плана, и, хотя ему явно не хватает масштаба и количества посетителей зарубежных аналогов, оно с каждым годом развивается, пусть и небольшими шажками.

В этот раз, ввиду отсутствия четкой организации и хронической лени минского комьюнити, варгеймы были представлены только турниром по Warmachine & Hordes, о котором и будет представленный ниже небольшой фоторепортаж.

Организация самого турнира была на весьма неплохом уровне – во всяком случае, ощущалась официальная поддержка со стороны производителей игры и людей, в этой игре заинтересованных. Заключалась она, в первую очередь, в просто ангельском терпении организатора турнира в отношении обрацавшихся к нему особой детского пола и возраста. Он, конечно, улыбался, но где-то в глубине глаз у него все сжималось каждый раз, когда очередное чадо хватало немывтыми ручонками миниатюру со стола. Во-вторых – призы и грамоты победителям и турнирные листы, в которых каждый игрок отмечал свои победы и поражения. Это явно выше уровня первых минских турниров по Вархаммеру, когда счет велся от руки на вырванном из тетради листе. Собственно, за это организаторам отдельное большое спасибо.

Кроме того, ивент, похоже, в кои-то веки выполнил свою важнейшую, на мой взгляд, роль – вытащил из подполья на свет одно из тайных обществ варгеймеров, базирующееся в минской 53-й школе, и, как оказалось, довольно активно играющее не только в мега-трендовый Warhammer 40.000, но и в старый добрый Мордхейм.

Что интересно, турнир привлек не только минских игроков, но и собутыль.. единомышленников из Украины, двое из которых, как оказалось впоследствии, заняли 2-е и 3-е призовые места. 1-е место, естественно, досталось Кэбу, и детально на этом можно даже не останавливаться.

Из минусов можно отметить, пожалуй, только оформление столов. Найти пластины или хотя бы куски ткани на 4 стола – не так сложно, тем более, что сами столы по размерам гораздо меньше вархаммеровских. Да и сам террейн можно было бы расставить чуть более тематично, но, думаю, организаторы в следующий раз обязательно исправятся.



Награды победителям.



Стол. Игровой стол.



Фото турнирное, типовое. ГОСТ 21-30084 :)



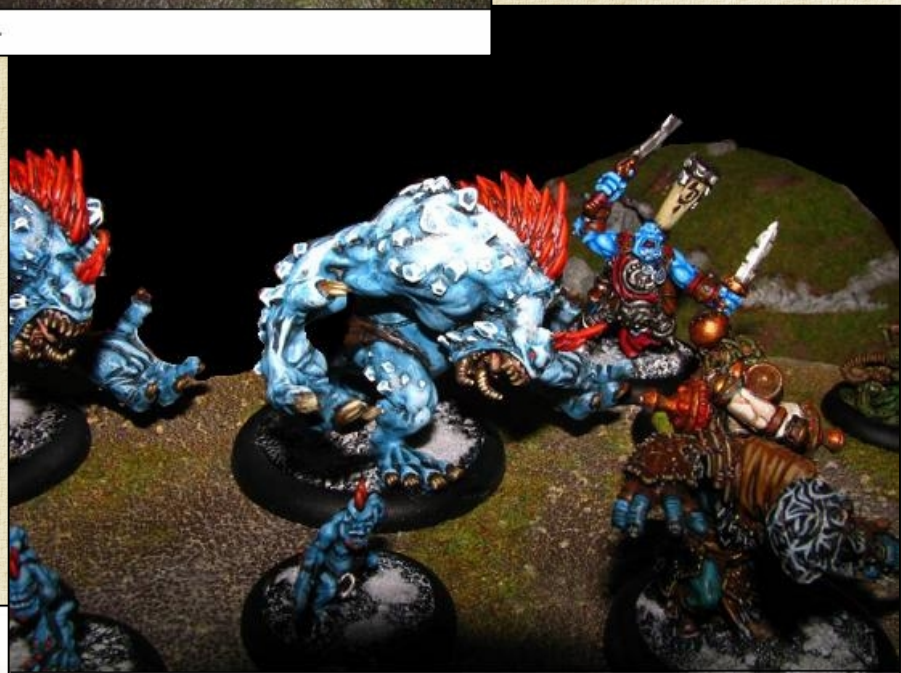
Гипнотизируем противника... "Варбиста этого атаковать не хочешь ты..."



R2D2. The Beginning.



Ночь. Улица. Фонарь. Толльблады.



... Бессмысленный и тусклый свет...



... Они вам всем безмерно рады...



... А здесь для рифмы есть Варджек... о_О



Доктор Зло.



Эльдарский фарсир и камни душ.



Срых vs. Protectorate



Протекторат во всей красе.



Одинокий варджек ищет жертву...



"Проиграю - подвешат... как пить дать подвешат..."



Варп-вульф на охоте.



Кто звал Демон-Принца?



Мелкий злобный Криксеньш.



- За Протекторат!



Аналог космодесантника - такой же символ игрового мира.



Дружелюбное привидение.



Еще одно не-такое-дружелюбное привидение.



Никаких сканов и распечаток. Все серьезно.



Эти люди нашли друг-друга.



- ... и главное - обязательно, обязательно звоните мне, даже если возникнет самый маленький вопрос - обязательно звоните мне!



ЮниКон-2009



Фотограф Games Workshop снимает для конкурирующего издания.



Варджеки на прогулке.



Варвич всея Крикс Денегра



Дикая Охота.

Расы Warhammer 40,000

Повторение, как известно, мать учения. Так что все эти сказки про запоминание с первого раза, НЛП и прочая ерунда – для тех, кто хочет заниматься самообманом. Истинный самурай сначала сделает 10 раз харакири на своем слуге, потом еще пару раз на себе, и только потом, красиво и с пафосом, выпустит свое внутреннее «Инь-Янь» наружу на поле боя возле тела господина, утыканного стрелами в оба ягодичных отдела. Поэтому нижеприведенный текст вовсе не будет лишним для прочтения, особенно тем товарищам, которые искренне ассоциируют Космодесант в первую очередь с раскаченным Вулканом, или Хаос – с Lash of Submission, а не с Карающим Мечом Императора или Ересью Хоруса соответственно. Если вы мою мысль поняли – читайте дальше. Если нет – то см. первое предложение.



Самая запоминающаяся часть любого сражения в Вархаммере 40000 это, конечно же, момент, когда Кэб выбрасывает 13 шестерок на 12 кубиках... Во всяком случае эпичнее зрелища я еще не видел. Другой яркий момент, на который часто покупаются молодые игроки (и, как потом с ужасом осознают их родители – всерьез) - это армии. Если вы хотите увидеть на одном столе жаждущих крови демонов, с визгом выплескивающихся прямо из полыхающего огненного разлома Реальности на стальные корпуса бронетехники под шквалом огня лазерных винтовок, или небольшой отряд элитных защитников Императора, Космических Десантников, до последнего патрона удерживающих высоту от накатывающих волн насекомоподобных тиранидов, то эта игра как раз вам подойдет. Армий в мире Вархаммера много, и они все основательно отличаются друг от друга. Поэтому выбрать, кто вам больше всего нравится из более чем десятка участвующих в конфликте сторон иногда очень сложно. Поэтому в данной статье я вкратце расскажу о всех тех расах и национальностях, которые схлестнулись в бесконечной войне за выживание в бесконечном космосе 41-го тысячелетия.

1) Космодесант (Space Marines)

Самая знаменитая армия игры. Как правило, если кто-то сторонний вспоминает про Вархаммер 40к, то он вспоминает именно про них. Они - генетически усовершенствованные воины, прошедшие самый жестокий отбор и изнурительную тренировку, закаляющую не только тело, но и дух для противостояния многочисленным ужасам сорок первого тысячелетия. Истинные сыны Императора, носители генного семени своего Примарха, прямого потомка Императора. Только один кандидат из десяти выживает и добывается места в орденах космических десантников. Их немного, но каждый из этих воинов является мастером своего дела, смертоносной машиной для убийства. Они специализируются на молниеносных рейдах и хирургических ударах, нанося быстрые и мощные удары по врагу, и уничтожая его не только лезвием пилотомеча или болтерным зарядом, но и верой. Им нет равных, и они вечно стоят на страже Империи, не подчиняясь никому кроме Императора.



2) Космодесант Хаоса (Chaos Space Marines)

Если космодесант представляет собой гордость, верность и веру Человечества, то космодесант Хаоса - это олицетворение гордыни, предательства и ереси. Эти когда-то знатные воины, часть Легионов человечества, предали великое дело Императора ради личной выгоды, мести и честолюбия. Хотя их восстание во время Ереси Хоруса и было подавлено, крупные силы, тем не менее, успели спрятаться в Глазе Ужаса, жутком месте, где законы реальной вселенной спокойно нарушаются или вовсе игнорируются. Оттуда ужасные демон-принцы и безумные чемпионы Хаоса ведут свои армии мутантов, культистов и еретиков против всего остального мира. Однако не только ярость ведёт их вперед, но и помощь богов Хаоса, которым они продали свои души.



3) Демоны (Demons of Chaos)

Рядом с материальной вселенной существует параллельный мир, именуемый Варп. В нём не действуют законы логики, физики, причинно-следственные связи, равно как и многое другое. Именно благодаря нему возможны дальние путешествия и связь между звёздами. Но в то же время не многим известно, что варп является обителью множества существ, не имеющих аналогов в материальном мире, и самые многочисленные из них - демоны. Все демоны являются частью какого-либо из богов Хаоса, которые, в отличие от своих созданий, не могут покинуть своих владений. Но, будучи вовлеченными в бесконечное сражение с другими богами за души смертных и из чистой злобы, они направляют свои легионы в миры смертных, сея разрушение и пожирая души убитых. Кхорн, бог крови и черепов, безудержный в своем слепом гневе; Нургл - бог чумы, болезней, разложения, смерти и жизни; Тзинч, бог обмана, тайных знаний и интриг, и Слаанеш, самый молодой из божеств Хаоса, повелитель тайных желаний, наслаждений и порока.



Все они сражаются между собой, но объединяются, как только появляется возможность исторгнуть орды своих демонов в материальный мир.

4) Инквизиция (Witch Hunters, Demon Hunters)

Империи людей угрожает множество внешних врагов, но ещё страшнее враги внутренние, сеющие раздор и ересь. И для искоренения этой угрозы Лордами Терры была создана Святая Инквизиция, организация с почти неограниченной властью, властью брать под контроль армии и уничтожать планеты, несущая на себе вместе с огромными возможностями огромную ответственность. Стоит всего раз ошибиться - и звёздная система или даже целый сектор галактики может быть потерян навсегда. Поэтому все возможности и все инструменты хороши для решения задач Инквизиции, будь то один из ордена Серых рыцарей, десантников, специально натренированных для уничтожения демонов; Сестра Битвы, воительница культа Императора; убийца Адептус Ассосинарум, официальной гильдии наемных убийц или же просто планетарная бомбардировка, оставляющая после себя мертвый мир, как память о недопустимости ошибок в борьбе с Хаосом.



5) Имперская гвардия (Imperial Guard)

Несмотря на мощь орденов космодесанта и силы Инквизиции, их слишком мало, для того, чтобы защищать безграничный Империум. Каждый мир обязан содержать силы планетарной обороны для своей защиты, но и этого чаще всего не хватает. Поэтому и существует Имперская гвардия – бронированный молот Императора. Эта организация включает в себя миллиарды людей, обычных людей, натренированных для противостояния любой угрозе, какую может себе представить вселенная. И хотя один гвардеец не сможет на равных сражаться с орком или тиранидом – их количество уравнивает силы. Рота за ротой гибнут гвардейцы в бою, сдерживая натиск противника, показывая примеры личного безграничного героизма и отваги. А когда им на помощь приходят корпуса имперской техники – дальнебойные Василиски, бронированные Леман Расы и легкие, быстрые Химеры – противник просто валяется в грязь гусеницами и обычными солдатскими ботинками.



6) Эльдары (Eldars)

Когда-то великая раса, доминировавшая в галактике, теперь вынуждена влачить жалкое существование из-за собственных прегрешений. Эти внешне похожие на людей существа, жившие задолго до того, как предки человечества выползли на берега древней Терры, стали жертвой собственных неудержимых желаний. Они породили такой катаклизм, который почти полностью уничтожил их цивилизацию, и только небольшие колонии и странствующие искусственно созданные миры-корабли существуют до сих пор. В этом катаклизме был рожден один из богов Хаоса, Слаанеш. Эльдары балансируют на тонкой линии между выживанием и забвением, и все их силы направлены на спасение не только своих тел, но, прежде всего, душ от когтей Хаоса.



7) Орки (Orks)

Если искать самых неунывающих воинов с врожденной склонностью к насилию, грабегам, громкой пальбе и быстрой езде, то это именно они. Зеленокожие завоеватели известны по всей галактике, и не найдется ни одной системы, полностью избежавшей их внимания. Для орка тяга к сражению является такой же естественной частью жизни, как для людей - дыхание. Хоть их оружие и техника на вид примитивны и едва не разваливаются, однако всё это эффективно работает и используется в больших количествах и с ещё большим энтузиазмом. Даже самые надменные стратеги всех рас признают, что если бы орки когда-нибудь объединились, то не было бы силы способной их остановить. Как гласит древняя Савларская поговорка – дружные вороны способны убить тигра. Только вороны никогда не бывают дружными. И только это спасает галактику от орков.

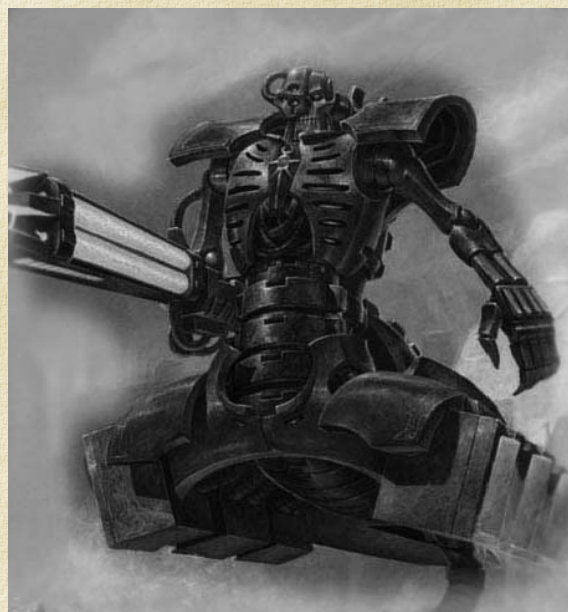


8) Тираниды (Tyranids)

Долгое время имперские ученые не знали ничего о существовании какой-либо организованной жизни за пределами галактики, но когда они получили такую возможность, то пришли в ужас. Тираниды, кошмарные существа, объединенные единым разумом Улья, существуют только для поглощения биомассы и дальнейшего продвижения вперед. С тех пор как был установлен первый контакт, не было отдыха для всех обитателей этой галактики, ибо угроза тиранидов растёт из года в год, и всё новые флоты-ульи попадают в сектора обитания разумных рас, неся полное уничтожение и забвение из-за восточных пределов. Гигантские карнифексы несокрушимыми башнями вышагивают по полю боя, а у их ног волнами катятся вперед более мелкие существа, и нет такого человека или эльдера, который смог бы их сосчитать. Для тиранидов нет понятия «враг». Есть понятие «пища».

9) Некроны (Necrons)

Есть одна раса, о которой почти ничего не известно, но те ученые, которые обладают хоть крупными фрагментами информации о тех временах, когда некроны были в зените своего могущества, испытывают неподдельный и ни с чем несравнимый ужас. Многие миллионы лет назад, ещё до того как предки человека начали плескаться в океане, раса некронтир обменяла свои тела из плоти на ничего не чувствующие тела из металла и присягнула на верность могучим существам, известным как Звёздные Боги, которые потом повели их на войну. Целью этой бесконечной войны был тотальный геноцид всего живого ради удовлетворения своих повелителей. Только неизвестный катаклизм заставил некронов и их бессмертных владык отступить, погрузившись в глубокий сон внутри огромных гробниц. Однако, сейчас некроны возвращаются, неся смерть и разрушение всему в этой галактике, и они не остановятся, пока власть их богов не будет абсолютной. Ибо Имя им – Легион и Тело их - живой металл.



10) Тау (Tau Empire)

Посреди смерти и разрушения 41-ого тысячелетия, среди безымянных ужасов космоса есть, тем не менее, лучик надежды. Это молодая раса инопланетян Тау. Хотя их цивилизации всего несколько тысяч лет, и они занимают лишь крошечный уголок в галактике, тем не менее они стали заметной силой во многом благодаря своей доктрине «Высшего блага». Они верят в то, что в галактике возможно всеобщее процветание и мирное сосуществование всех рас, и что все они могут работать вместе, используя свои навыки там, где они больше всего пригодятся. Как правило, для достижения такого процветания тау охотно используют тяжелые боевые костюмы типа «Кризис» и поддержку тяжелой техники. Эти проверенные способы уже убедили несколько рас примкнуть к федерации тау, усилив их Империю.



11) Тёмные Эльдары (Dark Eldars)

В галактике есть много ужасов, которые заставляют содрогаться даже самых сильных духом, но мало что может сравниться с тёмными эльдарами. Эти падшие эльдары живут за счёт чужих душ, которые они поглощают для получения энергии. Но энергии получается во много раз больше, если перед смертью душа жертвы хорошо настоялась на ужасе и боли. Таким образом, тёмные эльдары являются самыми изощрёнными палачами, и попасть к ним в плен не желают даже злейшим врагам. Хотя их и чрезвычайно мало, нападения со стороны темных эльдар всегда непредсказуемы и настолько быстры, что когда враг понимает, что он атакован, всё уже кончено. Пытки и рабы, рабы и пытки – вот то, чем живет эта раса космических пиратов.

Знай своего врага

Опознание тиранидских биоморфов

На последующих страницах вы сможете своими глазами увидеть основные Биоморфные Улучшения, доступные большинству тиранидов. Под изображением и названием находится небольшой абзац «Эффект», поясняющий функции данного улучшения в игре. Более детальное описание можно посмотреть на стр. 32-33 Кодекса: Тираниды. С выходом нового кодекса, скорее всего, многое поменяется, но пока что эта информация все еще актуальна.



Имплант-Атака

Эффект:

Если атакованная этим тиранидом модель не прошла спас-бросок после ранения, то вместо одной раны она получает две. Это

касается только ближнего боя и не влияет на раны, нанесенные Био-Плазмой.



Крылья

Эффект:

Крылатые тираниды считаются Пехотой с Прыжковыми ранцами и следуют соответствующим правилам из Книги правил. Кроме того, они не могут иметь биоморфы «Прыгучесть»

и Усиленный панцирь.



Био-Плазма

Эффект:

Дает существу одну дополнительную атаку, которая проводится с удвоенной Инициативой. Эта атака всегда

попадает на 4+, дает +1 к Силе, не игнорирует спас-броски и не бросает 2D6 на пробивание брони машин. Убитые био-плазмой учитываются при подсчете результатов ближнего боя.



Усиленный Панцирь

Эффект:

Существо получает +1 к спас-броску за доспехи.

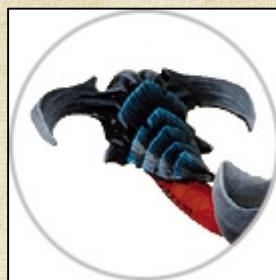


Булава на Хвосте

Эффект::

Если в начале фазы ближнего боя в базовом контакте с существом находится 4 и более моделей

противника, оно может сделать одну специальную атаку хвостом с полной Силой и Инициативой=1.



Коса на Хвосте

Эффект:

Если в начале фазы ближнего боя в базовом контакте с существом находится 4 и более моделей противника, оно

может сделать D3 специальных атак хвостом. Эти атаки наносятся с Инициативой=1 и половиной Силы (округленной вниз).



Бивни

Эффект:

Тиранид с этим биоморфом получает +2 Атаки при нападении, вместо +1.



Партизаны

Эффект:

Тираниды с этим биоморфом могут использовать правило «Разведчики» согласно книге правил, стр. 75

**Спинные Железы**

Эффект:
В ближнем бою модель со Спинными железами считается вооруженной осколочными гранатами, а во время фазы стрельбы может в дополнение к

остальному оружию может стрелять также, как Шипомет.

**Кислотная Слюна**

Эффект:
Существо с этим биоморфом может перебрасывать проваленные броски на ранение в первый раунд ближнего боя.

**Прожоры-Симбиоты**

Эффект:
Обозначаются дополнительными моделями Прожор, приклеенными к базе. В ближнем бою каждая модель с Прожорами-Симбиотами

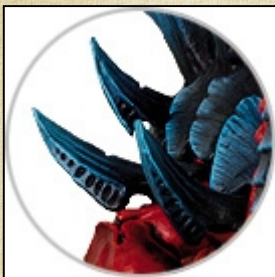
добавляет 1 к количеству моделей при подсчете результата боя.

**Штурмовые Крюки**

Эффект:
Модель с Крюками считается несущей осколочные гранаты и считает Непроходимый Ландшафт с вертикальными поверхностями (скалы, стены) Трудным Ландшафтом.

**Адреналиновые Гланды**

Эффект:
В зависимости от типа дают +1 либо к WS, либо к I.

**Шипы на Спине**

Эффект:
Если сторона Тиранидов выиграла ближний бой, то существо с этим биоморфом считается как удвоенное количество моделей при подсчете численности отряда.

**Ядовитые Железы**

Эффект:
Существо получает +1 к Силе.

**Лицевые Щупальца**

Эффект:
Существо с этим биоморфом всегда использует правило «Ненавистный Враг», которое распространяется и на все выводки

тиранидов в 2" от носителя.

**Токсические Миазмы**

Эффект:
Любое существо, атакованное или атакующее тирана с этим биоморфом уменьшает свой WS на 1.

**Сросшийся Экоскелет**

Эффект:
Существо получает +1Т.

**Споровые Гнезда**

Эффект:
В дополнение к обычной стрельбе существо со Споровыми Гнездами может произвести одну Споровую Мину.



Усиленный Хитин

Эффект:
Существо получает +1W.



Прыгучесть

Эффект:
Прыгучие существа получают Быструю Атаку на 12", что, тем не менее, не делает их Кавалерией. Существо с Прыгучестью в ближнем бою может наносить атаки находясь в 3" от противника, а не в 2", как обычно.



Регенерация

Эффект:
В начале каждого хода Тиранидов каждая выжившая модель с этим биоморфом бросает D6 за каждую потерянную рану. На 6 эта рана восстанавливается вплоть до начального количества.



Улучшенные Органы Чувств

Эффект:
Существо получает +1 BS

Информация взята и переведена с www.games-workshop.com

Диалоги о зеленых

Программа Wargazzt!.. Скандалы, интриги, расследования! Рассказать и показать все, что скрыто!

Инквизитор Демьен поймал демона Слаанеша и вогнал его в краску!

Трон Императора на самом деле покрывал позолотой 4-й Таджикский корпус Имперской Гвардии!

Два орка были застрелены в процессе игры в шахматы!

Почти вся символика Тау в перевернутом виде напоминает пацифик!

Программа Wargazzt! Скандалы, интриги, расследования!

На планете Земля обнаружена новая форма некронов с названием T-800!

Космодесантник Хаоса Макариус выпил в баре коктейль «Привет из Варпа» и превратился в Отродье Хаоса!

А также далее в программе – скандальное интервью с Варбоссом Кэбом!

...Мы выловили Кэба как раз в тот момент, когда он со своими зеленокожими собратьями отдыхал, сидя на раскореженном корпусе дредноута, после очередного захвата одного из имперских миров. Попытавшийся их остановить орден Космических Волков бежал, поджав хвосты, а из бород и косичек тех, кто убежать не успел, Кэб не спеша вязал двумя чоппами шарфик. Мы подсели к нему, и ненавязчиво завели разговор...

- Салют!

- Привет!

- Ну, рассказывай, как ты докатился до такой жизни. С чего началось твое увлечение Варгеймами?

- Ну чего уж сразу докатился? В солдатиков в детстве наверняка много кто играл, а как говорится "мне бы такие игрушки в детстве – никогда бы не повзрослел"!))) Увлечение варгеймами, можно сказать, началось с Мордхейма...

- ... а потом?

- Ну, потом моё внимание (с подачи товарищей, подаривших мне на день рождения пару миниатюр космических орков) привлёк Вархаммер 40к. И до сих пор в него играю чаще и больше чем во чтобы то ни было.

- А как твои близкие относятся к тому, что ты, такой большой во всех смыслах дядя, «играешь в солдатик»?

- По-разному, но с большего положительно. Это далеко не единственное моё увлечение, и поэтому поводов для беспокойства я им, пожалуй, не даю.))

- Варгеймы – это некислые финансовые затраты. Но они тебе дают что-нибудь еще, кроме постоянной траты денег и Фана от общения с другими людьми?

- Вот уж не знаю.)) А фана от общения с другими людьми уже мало что ли?

- Ну, фан это фан, все-таки это хобби, оно предполагает получение фана. Но вдруг что-то еще? Может реализация амбиций - возглавить многотысячную армию орков.. Или амбиции другого плана - победить на всех турнирах?

- Ну, если чем-то взялся заниматься, то имеет смысл делать это хорошо. Поэтому в некотором роде амбиции, конечно, присутствуют. Хочется хорошо играть хорошо покрашенной армией, получать от этого удовольствие и надеяться на то, что получают его и



те, кто с тобой играет. Ну, а турниры в некотором роде индикатором успешности в этом хобби выступают.

- Ты играешь разными армиями – один турнир даже выиграл некронами. Но основной твоей армией являются все же орки. Почему именно они?

- Ну, мир 40к - это мир мрачного будущего. Всё очень пафосно и готично. Орки в этом плане сильно отличаются, и тем мне симпатичны. Скажем так, мне их брутальщина несколько ближе.))



- Многие отмечают твое сходство с ними - может, причина в этом? Генетическая связь, все такое?))))

- Сходство обусловлено здоровым образом жизни.)))))

- Орки любят бросать «ведерко» кубиков. Но у тебя, независимо от количества, частенько выпадают 6-ки. Капелька свинца? Подпиленный уголок?

- Это слухи, распространяемые любителями поискать статистики в рамках одной партии. Бывает и нас непруха накрывает! Просто нужно удачный куб максимально использовать, и уметь превозмогать куб неудачный. Если умеешь, то тогда, конечно, будет казаться, что тебе везёт всегда.

- Прям цитата из Суворова... Так или иначе, но ты довольно прочно занимаешь 1-е место в рейтинге ТОП-10 игроков. Почему? Черная магия Вуду или алтарь Горки и Морки в подвале?

-Звучит как особая форма издевательства при нашем количестве игроков, участвующих в рейтинге.

- Там человек 10 значится. Контингент! однако.

- Ну, все 10 человек довольно прочно держатся в топ 10!)))

- Но ты на первом месте. "Мария, в чем секрет вашего успеха"? (с)

- Часто играю. Часто езжу на чемпионаты в Россию. Наверное всё дело в опыте.

- А есть ли большая разница между турнирами и кампаниями, которые проводятся у нас, и такими же мероприятиями, скажем, в Москве? Как ты вообще относишься к турнирам и кампаниям?

- Могу сказать за турниры (в Московских кампаниях участвовать не приходилось), там просто в разы больше людей этим занимается, соответственно, больше разнообразных противников. Надеюсь, когда-нибудь у нас будет также. Как я отношусь к турнирам, думаю, нужды говорить нет, не участвовал бы, если бы не нравились. С кампаниями немного сложнее, к кампаниям, какими они должны быть (а у многих и есть, только в фантазии), отношусь замечательно. Жаль, пока реализовать так не получилось ни у кого.

- А сам чего не возьмешься?

- Ну, чтобы этим заниматься "как надо", нужно только этим и заниматься какое-то время. Думаю, поэтому мы пока и не видели по-настоящему хороших кампаний.

- Возьми 1-2 человек в помощники, у которых есть идеи и желание, и проведи свою кампанию, покажи всем новый уровень. Нет?

- Планы такие есть, времени пока нет.

- А, кстати, какими "должны быть" кампании с твоей точки зрения? "Идеальная кампания по Кэбу - это..."

- А она идеальная не только по мне. Все видели хорошие кампании в таких играх, как Дарк Омен и т.п. Она должна быть такой, чтобы ощущался эффект причастности к развивающемуся в кампании неплохому сюжету, и без перегиба в кидание кубиками и меряние никому ненужными цифрами.

- Погоди-погоди.. Омен все же компьютерная игра, к тому же кампания там на сингл рассчитана, что делает проще задачу по погружению в игру. С настольными играми ведь все немножко по-другому, как мне кажется...

- Я взял как пример результата, а то, как это делать - это уже другая история.

- В последнее время многие частенько ноют, что новые кодексы, мол, качают баланс то в одну сторону, то в другую, и вообще, вот это - манч и павер, а вот это теперь - сакс, и что делать с миньками. Что скажешь?

- Если честно, к подобным разговорам отношусь скептически. Когда выходил армибук Вудов (ФБшный), все плакали, какое неспособие выпускают. Потом выяснилось, что те, кто так считает, маленько ошиблись. В 40к же с балансом всё гораздо лучше, чем в ФБ, и там откровенно слабых армий практически нет.

- Да, есть просто непереизданные.))) Едем дальше. Твое мнение о хэдлайнере варгеймерской периодики, *White Dwarf*?

- Изредка полистать можно, но острого желания подписаться почему-то не возникает.

- Почему же?

- По сути - вариант рекламной брошюры. Я же и без них прекрасно знаю, что мне нужно, поэтому вроде как в их услугах не особо нуждаюсь.

- А его ближайший конкурент, *Wargazm*?

- Ну, это, возможно, будет занятным. Его создателям нечего рекламировать, кроме себя)))

- /шепотом/ Есть место на трехстраничном развороте. Недорого. /многозначительно шевелит бровями/

- Предлагаю связаться с Кисой - он вам туда кого-нибудь сфотографирует, думаю это положительно скажется на популярности журнала.))

- Скорее всего, он туда сфотографирует куй.))))))

- Ну, тут не важно что, тут важно чей.))))))

- Варбосса Кэбзгула.)) Самое яркое, или смешное, событие в твоей жизни, связанное с варгеймами?

- Яркое? Скорее всего, победа в этом году в "Дне победы" в паре с братом. Смешное? Ну, даже и не знаю. Любая поездка на турнир с Крашем и Пашей. Обхохочешься)))) В хорошем смысле слова, конечно.

- Кстати, а ты сам почему стал пробовать Конфру и Вармашину? Ну, помимо просто интереса и сравнения с Вахой. Миньки? Мир и история? Правила?

- Всё вместе. Я много чего пробовал. Warmachine по совокупности оказалась наиболее интересной.



- Нуу.. какой-то критерий все же выделяется? Что-то более интересное, чем остальное получилось?

- Другое. Сकिрмиш с нормальными правилами и неплохими миньками. После ознакомился с миром и он тоже понравился. А главное - подход разработчиков, поддержка своей игры.

- Ну, да. Что есть, то есть... Только сайт громоздкий))) Ваху не собираешься забрасывать теперь?

- С чего вдруг. Я, если ваху заброшу, то все миньки распродам и буду играть в техасский холдом тока.

- На вырученные деньги?)) или с горя?)

- Да нет. Просто люблю в покер играть тоже.

- Какие творческие планы на ближайшее будущее?

- Участвовать в команде на Европейский командный чемпионат в следующем году. Это если касемо Вархаммера. Поучаствовать в турнире по Вармашине на Юниконе; на правах рекламы рекомендую заглянуть и посмотреть на очень динамичную и интересную игру, в которую начать дешевле, чем в Ваху. Затем командный турнир в Москве. Ну, а если безотносительно, то до "весело встретить новый год" у нас официальное закрытие ролевого сезона и, возможно, ещё пара выездов на природу.

- Ну, и несколько вопросов не о варгеймах. Чем еще увлекаешься, кроме игр в солдатики? По слухам, ты был замечен в ролевом движении, а также кемперящим в кустах страйкбольного полигона?



- Действительно, и в ролевки играю (причём увлёкся ими раньше, чем варгеймами), и в страйкбол доводилось играть. Да и так просто на природу выбраться люблю, своеобразный "алкотуризм"))))

- Небольшой блиц:

Любимый цвет – Зелёный (орки тут не при чём)

Любимая минька – Орочий ноб из набора командосов

Любимый турнирный формат – Без разницы

Последний отсмотренный фильм – По рекомендации Невика посмотрел на днях "Неуместный человек", очень умный фильм оказался для того настроения в котором сел его смотреть)) Но в целом посмотреть стоит. За пару дней до этого отсмотрел "Skaner Darkly", в переводе "Помутнение" - достаточно серьёзно впечатлило.

Что слушаешь на данный момент – ЗиЗиТоп Мискалеро

- И, на последок – несколько слов новичкам.

- Ну, у нас как-то новички не рвутся в бой, отсиживаются по домам и редко приходят на всевозможные ивенты. Хочу сказать им, что полезнее 1 раз проиграть кому-то, кто тебя опытнее, чем 5 раз выиграть у собственной тени.))

- Отлично. Спасибо за беседу и удачи в боях.

...Когда мы уходили с набранным материалом, несколько бойзов притащили и бросили перед Кэбом связанного по всем лапам карнифекса. Несчастное животное пыталось вырваться и затравленно озиралось по сторонам, дергая замотанной скотчем мордой. Кэб отложил шарфик и начал разминаться...

Письма в бутылках

...Давным-давно, в одной очень далекой галактике, бушевал литературный конкурс по мотивам Вархаммера 40к. Силы организаторов вели отчаянную борьбу с участниками, пытаясь заманить их на конкурс, но все было тщетно. Силы участников не велись на провокации и методично забивали на все призывы и увещевания, предпочитая оттачивать свое джедайское искусство бросания кубиков и листания рульбуков.

В итоге два падавана-участника, желая вкусить запретный плод славы, поддались на уговоры Темного Властелина, и принесли ему три Свитка, на которых были записаны сакральные тексты и их собственные сочинения, за которые они надеялись получить частичку Темной Силы.

В отличие от уседенных белинами старших джедаев, познавших искусство броска кубика в четырех измерениях, Темный Властелин пристально изучил принесенные падаванами рукописи и по достоинству оценил их.

И сейчас вы, простые смертные, имеете возможность узреть эти священные реликвии своими глазами...

ВЕРА ПРЕДАТЕЛЯ

Комиссар Синерум стоял у стола, внимательно вглядываясь в глаза полковнику Борсу. Борс отказывался верить в надвигающуюся атаку с запада - еретики просто не могли пройти мимо эскадрона Леман Рассов у северной башни, но Синерум был непоколебим. Комиссар был единственным из разведгруппы, кто выжил. Он знал, о чем говорил.

- Мои люди не покинут своих позиций, - негрубо, но твердо сказал полковник, и остальные офицеры его поддержали.

- Ваши слова - измена! - взревел Синерум и, выхватив из кобуры болт-пистолет, с решительным видом направил его на полковника.

Поразмыслив несколько секунд, Борс встал и направился к выходу из центра. Остальные офицеры последовали за ним - необходимо было срочно перебрасывать войска...

В командном центре наступила тревожная атмосфера ожидания - связисты Нирвем и Тривас внимательно наблюдали за экранами радаров. Пару минут все было спокойно, но атмосфера нагнеталась нервничающим Синерумом. Внезапно Тривас увидел множество точек, приближающихся с восточной части города. Он потянулся к воксу, пытаясь немедленно связаться с войсками на передовой, но замер - в мониторе он увидел отражение Синерума, опустившего руку к болт-пистолету на поясе. Связисты встретились взглядами и без слов поняли друг друга. Несколько мгновений царил мертвая тишина... Слышно было биение сердца, медлить было нельзя и шанс был только один. Связисты молниеносно дернулись к кобурам... Звуки перестрелки охватили центр...

Но солдатам на передовой было уже не до этого...

Автор: Cthulhu



ВЫБОР ОБРЕЧЕННЫХ

- Посмотри, что это за падаль? – звуки человеческого голоса разносились по лабиринту коллекторов на мили окрест.

Джоэль Торвальдсон с трудом разомкнул полусгнившие от лучевой болезни и химикатов веки. Чуть в стороне от его пристанища – груды тряпья под закованной в пласт-сталь теплоотводящей магистралью – стояло несколько человек. Света от дымно чадающего факела, который держал в руках один из незваных гостей, было недостаточно, чтобы разглядеть пришельцев, но Джоэль был готов спорить на собственную душу, что стоящие в двух шагах от его лежбища люди не имели ничего общего с условно-добропорядочными жителями верхних ярусов Улья Тартороса-19. Вывод более чем очевидный, хотя бы потому, что живущие на верхних ярусах далеко не стремились спускаться в мутную тьму и густое зловоние коллекторов родного города.

- Не падаль, то есть, пока еще живая падаль, – на этот раз голос был другой. Более глухой, с какими-то влажными обертонами. Так мог бы разговаривать утопленник, выплевывая с каждым словом заполнившую легкие воду.

- Живая падаль? – человек с факелом наклонился, и Джоэль против воли вжался в стену. Свет больно резанул его по привыкшим к полумраку глазам.

- Действительно забавно, – пришелец издал резкий смешок. – Язвы, струпья, ожоги... Мне кажется... – говоривший сделал драматическую паузу. – Это создание снискало милость нашего Повелителя. Причем нисколько об этом не заботясь. – Ирония и печаль в равной степени присутствовали в интонациях говорившего. – Впрочем, разве знаем мы все пути нашего Владыки? О, нет, братья. Нет, и еще раз нет. Более того, я вижу в этом человеке ни что иное как Знак! Знак нашей грядущей победы! Ибо сейчас, когда наши братья штурмуют внешние стены этого града мы, верные последователи Его, находим смертного с отметинами Великой Милости на теле.

“Хаоситы?” – даже до затерянных в толще скалы коллекторов доходили слухи о тяжелых сражениях на шлаковых пустошах вокруг Улья. Оборона пока была крепка, но Хаос всегда находит новые лазейки. Странно, но страха и смятения Джоэль не испытывал. Наверное потому, что видел слишком много ужаса и мерзости за всю свою жизнь.

- Поднимите его. Поднимите! – человек с факелом едва не приплясывал на месте. В его голосе теперь слышался экстаз закоренелого фанатика.

Джоэля грубо вытащили из-под трубы и рывком поставили на ноги. В лицо обитателя дна глянела мерзкая харя, густо покрытая сочащимися гноем и черной слизью бубонами. Наверное, в другое время Джоэль бы ужаснулся. В другое время. Но не сейчас. Сейчас его вообще мало что могло напугать. А потом Джоэля пронзила нестерпимо острая боль, и перед судорожно сжатыми веками поплыли ярко-алые круги...

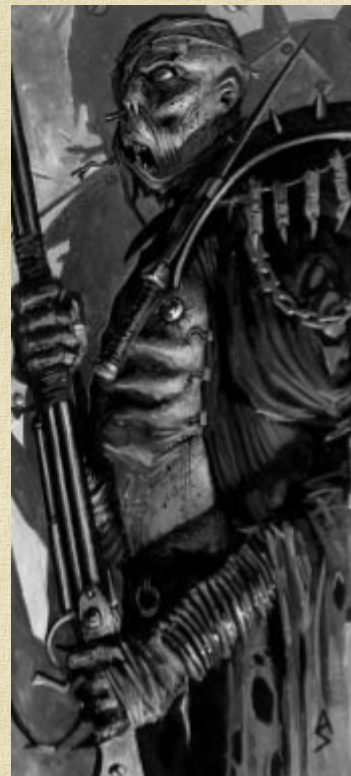
...Ярко-алые розы. Что еще может подарить любимой девушке пятнадцатилетний мальчишка? Жаркая летняя ночь на берегу затерянного в старом парке пруда, мириады сверкающих на черном бархате неба звезд. Неужели где-то там, среди этой красоты, льется кровь? Неужели там сгорают целые миры, и нечестивые порождения Имматериума несут ужас и разрушение? Это есть, но сейчас этого словно не существует. Реальна только теплая девичья ладонь, спокойная гладь пруда и мерцающие во тьме звезды...

Утро изменило все. Бледный, как смерть, отец, сжимающий в руке повестку. Рыдающая мать. Во имя Императора, он же так и не успел проститься с Хельгой! Но.. Разве у него был выбор?

Несколько месяцев спустя, Джоэль Торвальдсон вместе с десятью тысячами новобранцев взойдет на борт транспорта “Гневный”. А еще через месяц он окажется на переднем крае Бесконечной Войны.

- Идем, идем же, человек! – хаосит плясал и извивался перед Джоэлем. Двое других старательно удерживали пораженное болезнями тело бывшего имперского гвардейца, а ныне – одного из обитателей коллекторов.

- Не бойся боли, научись ею наслаждаться! – прыжки и кривляние фанатика даровали Джоэлю сомнительное удовольствие рассмотреть пораженную Хаосом плоть. Сгнившие сухожилия, влажные ошметки кожи, едва-едва прикрывающие трупно-фиолетовое мясо. Неужели и он, Джоэль, выглядит так же



ужасно, раз уж сумел заинтересовать еретиков?

- Ты двигаешься слишком медленно, слишком медленно! Не навлеки на себя гнев Владыки. Пока он ждет, я чувствую это. Но что будет, когда ему надоест ждать? – тяжелое зловоние разлагающейся плоти ударило по ноздрям, возвращая Джоэля на годы и годы в прошлое...

...Каменистая равнина была завалена все еще дымищимися останками. Первая волна изуродованных нечестивыми мутациями хаоситов захлебнулась собственной кровью. Огонь тяжелых болтеров, яростные залпы лазганов и отвага Белых Щитов сделали свое дело. Джоэль поправил на голове покрытый копотью шлем. Белая полоса новобранца сейчас была практически неразличима. Впрочем, если ему удастся пережить этот бой, то “метка сосунка” навсегда исчезнет в прошлом. Далеко впереди что-то надсадно взревело. Опять! В ста шагах справа что-то взорвалось, кто-то громко выругался. Товарищ Джоэля по взводу истово забубнил молитву Императору. А по заваленному трупами смертному полю уже мчались расписанные отвратительными рунами танки и бронемашинны. Не отставая от техники, неслись навстречу смерти закованные в заляпанные жертвенной кровью доспехи мутанты и боготворящие Хаос дикари.

- Еретики многочисленны и бесстрашны! Что ты будешь делать, солдат? – тяжелая рука комиссара Гудмуна, неожиданно легшая на плечо Джоэля, заставила его вздрогнуть. Однако, думать над ответом Белый Щит не стал.

- Я буду убивать их! Убивать во славу Императора и Золотого Трона!

Залпы артиллерии и сплошная стена лазерного огня собрала щедрую дань и с атакующих, и с обороняющихся. Однако, несмотря ни на что, отдельные отряды Багровых Берсерков добрались до окопов Имперской Гвардии.

Молитва Императору не помогла соседу Джоэля по окопу, когда цепной топор завывающего от боевого безумия варвара развалил солдата от ключицы до паха. Фонтан крови ударил вверх и в стороны, заливая глаза Белому Щиту...

Кровь! Это уже не воспоминание, это реальность! Тонкая струйка крови текла из лопнувшей язвы на лбу. Джоэль содрогнулся от омерзения, когда почерневший от гангрены палец хаосита коснулся его щеки.

- Ммм... - фанатик с удовольствием облизал испачканный в крови палец. – Странно, по виду ты благословен нашим Владыкой, но кровь твоя – пока еще только кровь смертного. Ну, ничего, ничего. Это поправимо. И все-таки... Как же сладка чистая человеческая кровь...



...Сладковато-соленый привкус крови. А еще – мелкие песчинки, хрустящие на зубах. И ледяные струи дождя, падающие с неба. И тишина... Тишина...

-...ах! Быстрее, если хотите выжить! – громкий окрик сержанта вернул Джоэля к реальности. Словно через прорывающуюся плотину, в уши солдата хлынул поток звуков. Лязгающий грохот стабберов. Взвизг лазерных пушек. Крики боли и проклятия. Все еще с трудом воспринимая реальность, Джоэль бросился к подсвеченной пламенем пожара темной массе. Подбитая “Химера” (та самая, на броне которой Джоэль сидел еще несколько минут назад!) представляла собой достаточно сомнительное укрытие, но за неимением лучшего сойдет и то, что есть.

- Проклятые зеленухи. Разведчиков пропустили, не тронув, а едва колонна вошла в ущелье – повьлазили со всех сторон! – снова оказавшийся рядом сержант счел своим долгом ввести своего подчиненного в курс дела. – Во-он на тех холмах – то ли миномет, то ли тяжелая пушка. – Рука сержанта указала куда-то в непроглядный мрак ночи.

- Что с остальными нашими? – этот вопрос казался Джоэлю Торвальдсону наиболее важным.

Дав несколько очередей по подозрительным теням, мелькающим у противоположного края дороги, сержант произнес:

- Якоб и Клео вроде бы живы. Залегли в канаве чуть восточнее, – скорее всего, так оно и было. По крайней мере, Джоэль заметил несколько вспышек из вышеназванной канавы. – Ты, да я – тоже в порядке. Остальным повезло меньше. – Сержант смачно сплюнул. – Зеленозадые разворотили все три “Химеры”. Связи нет. Остается только

молиться Императору, чтобы подкрепление прибыло до того, как ксеносы возьмутся за нас всерьез...

- Что ты там шепчешь, а? – голос хаосита уже в который раз вырвал Джоэля из реки воспоминаний. – Уж не молитву ли дохлому императору? Ты это брось. Дедушка Нургла и его возлюбленные дети этого не любят. Понимаю, привычка и все такое... Но ты сам посуди, милость тебя коснулась? Коснулась. Так что же ты цепляешься за старое? Уж не думаешь ли ты, что дохляку на золотом троне есть какое-то дело до тебя и до твоих жалких молитв? Посмотри на себя. Тебя скинули на самое дно, вытерли об тебя ноги... Ты сейчас при смерти. Но... Узри, смертный! У тебя есть Выбор! И пусть это Выбор Обреченных, но он у тебя есть. Готов ли ты сделать его сейчас? - хаосит пристально посмотрел в глаза бывшего солдата. Джоэль твердо кивнул головой. – Очень хорошо. Потому что мы уже почти пришли. Почти пришли... - глаза почитателя Нургла загорелись ярким, фанатичным светом, когда тоннель коллектора вывел их в просторный, слабо освещенный мерцанием световодов зал, в центре которого сидело нечто огромное и зловонное...

...Ужас был в буквальном смысле осязаемым. Нечестивые дети Императора, некогда предавшие своего создателя, двигались вперед с неумолимостью самой смерти. Залпы лазерных ружей бессильно расплескивались по испещренной богохульными рунами броне, зато взмахи огромных цепных мечей отправляли в пасть гибели по пять-шесть гвардейцев за раз. Битва была проиграна, и проиграна безнадежно. Напрасно комиссар пытался остановить отступление, показывая личный пример. Закованный в доспех монстр с демоническим смехом оторвал ему голову и швырнул в сомкнутые ряды имперских гвардейцев. Это стало последней каплей. Имперская гвардия стала откатываться назад со скоростью, подозрительно напоминающей бегство. А Чемпионы Хаоса неумолимо продвигались вперед, сея на улицах обращенного в руины города ужас и смерть. Джоэль тогда не задумывался о выборе. Не задумывался он о нем и тогда, когда взявший на себя командование лейтенант приказал всем сложить оружие и сдаться на милость древних ересиархов. Рука Джоэля не дрогнула, и голова предателя разлетелась на кровавые ошметки. А потом был кровавый, кошмарный бой, в котором Имперская гвардия сумела продержаться до прихода помощи. Тогда они победили. Но для Джоэля беды только начинались. Убитый офицер оказался потомком одного из правящих лордов сектора. Родственники убитого настаивали на трибунале, но новый полковой комиссар сумел защитить тяжелораненого Джоэля от мести. Выбор... Был ли выбор у отставного вояки, не сумевшего добиться ни чинов, ни званий, а лишь нажившего влиятельных врагов? Сам Джоэль в этом сильно сомневался. Не было выбора у него и потом. Химический завод, затем – завод по очистке радиоактивных руд. Старый солдат, он всегда считал, что ему уже нечего терять. Все, что можно, было потеряно много лет назад, на берегу затерянного в городском парке пруда. Оказавшись в итоге на самом дне забытого Императором города-улья, Джоэль тем более не собирался думать о выборе. И вот, впервые в жизни...

...На отвратительное создание, сидящее в центре зала, было невозможно смотреть без содрогания. Тело твари представляло собой бесформенную мешанину гниющих костей, сочащихся гноем мышц и вываливающихся внутренностей. В глубоких язвах порождения Хаоса копошились блестящие тела личинок. Перед Джоэлем предстал один из Великих Нечистых древнего повелителя Нургла... Зловоние, исходящее от тела демона буквально сбивало с ног.

- Смотри, Владыка! На этом человеке – печать нашего бога! - сопровождавший Джоэля культист опустился на колени перед демоном. - Я сказал ему.. Я научил его, что даже у обреченных есть выбор! Он умирает, но, получив благословение отца нашего Нургла, сможет жить дальше... - Демон что-то заинтересованно пробубльнул и взмахнул конечностью, давая Джоэлю знак приблизиться. Старый солдат шагнул навстречу, сжимая в руке старую, бережно сохраненную термическую гранату. Да, верно. Даже у обреченных есть выбор. И только от них самих зависит, каким он будет. Что-то сдавленно завопил культист, какая-то тень метнулась навстречу Джоэлю, пронзительно завизжал демон...

- Именем Твоим, Император! Прими к себе мою душу и очисти скверну! – очистительное пламя довершило выбор обреченного.

Автор: Кирилл Токарев (Roke Alva)

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ДЖЕРУЛАС

+++++Крестовый Поход Джерулас. Сектор: Кластер Пелегрона.+++++

Две сотни Черных Храмовников, возглавляемые кастеляном Лазариусом, должны были провести зачистку мира Давием от банд ксено-язычников – орков. Особенную опасность представляла банда Гарноша Жевателя Костей, этот ноб объединил большую часть орков на планете. Зачисткой руководил инквизитор Тринигор с корабля капера Лейнора. Лейнор часто сотрудничал с Лазариусом: тот защищал его корабль от набегов пиратов. Кастелян предложил почтенному инквизитору руководить походом с «Несущего свет», укрепленного корабля капера. Инквизитор принял это предложение, чему несказанно был рад капер.

Орочья армия двигалась к крупнейшему городу северного континента. Командование решило занять оборону на подступах к городу, оставив в резервы штурмовые части. Особых приготовлений к обороне не было: орки представляли собой разрозненные банды вандалов, объединившихся под знаменем не самого умного и выдающего представителя орков. Точно спланированная контратака могла обратить орков в бегство и решить все... К ночи третьего дня пребывания на планете появились первые орочьи траки – прилив зеленой волны начался. Первую волну багги и траки остановили оборонительные системы города. Вторая волна подступила ближе, уничтожив часть орудий. Третья волна уже уверенно докатилась до стен города, но была разбита Храмовниками. Зеленая волна орков захлестнула крестоносцев. Орки буквально отталкивали и теснили Храмовников, что и требовалось кастеляну. Зеленокожие прибывали и прибывали, образуя всепоглощающие приливы, которые накатывались на ряды крестоносцев сильнее, яростнее, чаще.

Храмовников уже давили, прижимали к самому центру улья. Ошибка разведки лишила космодесантников не только победы – они все должны были погибнуть здесь. Решено было ударить во фланг, в попытке все-таки ввести орков в смятение, и вернуть ситуацию под контроль. Подразделения штурмовиков и мотоциклистов ударили орков во фланг. Яростной скоростью, гневом, Храмовники давили, резали, расстреливали убегающих орков. Пришло время контратаки. Орки, отойдя к тяжело бронированным эскадронам убогих пародий на Дредноутов, которые орки называли «Килла-Кан», перегруппировались. Против этого противника у штурмовых частей не было ни единого шанса. Но это когда-нибудь останавливало Черных Храмовников?



Штурмовики ринулись в рукопашную, они подрывали «Килла-Каны» мельта-бомбами, пробивали их кулаками. Подоспевшие крестоносцы теснили орков. Кастелян пронзил клинком одного из нобов, когда его окликнул знаменосец, указывая на правый фланг: сам Гарнош Жеватель Костей появился на поле боя. Он уже убил чемпиона похода и десяток крестоносцев. Лазариус вытащил клинок и ринулся к вождю орков. Один из телохранителей Гарноша с пило-топором преградил путь кастеляну, Лазариус пригнулся, уклонившись от огромного топора, выстрелил орку в живот несколько раз и, сделав рывок вперед, отсек орку голову. Лазариуса и Гарноша разделял десяток метров... Внезапно огромный столб огня испепелил вождя орков. Затем пламя охватило весь улей. Орбитальная бомбардировка длилась считанные секунды, мгновенно уничтожая орков, космодесантников, простых граждан и улей...

- Инквизитор, бомбардировка улья, по вашему приказанию, закончена, - объявил начальник орудийного расчета «Несущего Свет».

- Принято.

- Нет, выживших, судя по всему, нет, - констатировал лидер группы наблюдателей. Люди в черных балахонах с капюшонами, прибыв на орбитальном челноке, наблюдали за улем с начала бомбардировки, вот уже полчаса, и им это чертовки надоело. Наблюдатель повернулся к своим товарищам, собираясь отдать приказ о долгожданном возвращении, но огромная рука в черном доспехе схватила его за горло и приподняла над землей. Лицо нападавшего повергло наблюдателя в шок. Он недоумевал, как такое могло произойти.

Последнее, что видел наблюдатель, это то, как людей из его отряда резали на куски... Затем хруст мгновенно прекратил трепыхания и тщетные попытки выбраться из мертвой хватки.

Тринигор терял терпение. Прошло уже больше двадцати минут после того, как Лейнор объявил о прибытии орбитального челнока. Скользкий капер всячески предлагал инквизитору высадиться на планету. Тринигора беспокоило это. Но больше его раздражало спокойствие его телохранителей, двух имперских гвардейцев с хелл-ганами. Они мирно беседовали друг с другом, медленно курия какой-то табак. Тринигор никогда не расставался с охраной и своим болт-пистолетом. Наверняка Храмovníки были не единственными, кого инквизитор должным, как ему казалось, образом использовал. Как бы то ни было, повод для такого тщательного подхода к безопасности у инквизитора был. Прозвучал сигнал об открытии шлюза из переходного отсека. Над посадочной площадкой появился орбитальный челнок. Гвардейцы потушили сигареты и двинулись к кораблю, Тринигор спешно шел за ними. Подойдя к спускающемуся трапу, они остановились, и Тринигор вышел немного вперед. Спустя несколько секунд с трапа стали быстрыми шагами спускаться три фигуры в черных балахонах, они были значительно выше и больше людей. Инквизитор, осознав какую ошибку он совершил, выхватил пистолет. Но один из нападавших уже был в метре от него. Лицо Тринигора исказилось в жуткой гримасе боли и страдания – из-под балахона тянулся длинный клинок, вонзившийся в живот инквизитора. Тяжелая и мощная рука крепко держал его кисть руки с пистолетом. Глаза инквизитора наполнились ужасом, непониманием и удивлением, он увидел лицо нападавшего...

- Предатель! - сквозь боль прошипел Тринигор. Убийца наклонился к уху инквизитора:

- Императору судить, кто предатель, не тебе. Инквизиция слишком много на себя берет. Я слышан о твоих методах ведения войны. Пора поставить вас на место!

Меч вошел в плоть по самую рукоять – инквизитор захрипел и обмяк. Убийца аккуратно вытащил меч, опустил тело на пол, одной рукой закрыл глаза Тринигору, а другой сжал какой-то предмет в его похолодевшем кулаке. Двое других нападавших, уже давно одолев стражу, ожидали своего лидера, затем все трое направились к кораблю. Из тени в углу палубы второпях выбежал капер Лейнор:

- Мы так не договаривались! Что мне делать с этими трупами, Ла... - капер буквально проглотил последнее слово – лидер нападавших бросил на него гневный взгляд.

- Уговор есть уговор, капер. Ты не поднимаешь тревогу, взамен получаешь имущество Тринигора. Я знаю, как ты хотел получить артефакты инквизитора. Теперь ты достиг своей цели. Остальное – не моя забота. Или мне и тебя убить?

- Нет-нет, что ты...

Перед закрытием трапа убийца напомнил:

- Помни, Лейнор, я всегда знаю, где тебя найти, - затем челнок покинул «Несущего Свет»...

- Милорд, а Вы уверены, что оставлять капера в живых – безопасно?

- Конечно, нет.

В следующее мгновение тьма космоса озарилась взрывом «Несущего Свет».

Автор: Cthulhu

Поскольку наш журнал готовится стать одним из столпов хламюра и бомонды в сообществе минских варгеймеров, то мы, конечно же, не могли не вставить в него хотя бы небольшой, но тест, в стиле «проверь себя». Естественно, само собой разумеется, что он создавался при участии ведущих психологов Белорусского Государственного Медицинского Университета, и каждый вопрос в нем сформулирован именно так, и никак иначе потому, что так надо для познания своего внутреннего «дао». В общем, наслаждайтесь.

Кто вы в сообществе варгеймеров?

После каждого вопроса есть три варианта ответа. Выберите тот из них, который ближе всего к Вашей реакции на данную ситуацию, и пометьте свой выбор на листке бумаги. Ключ к подсчету баллов теста и результаты смотрите в конце журнала.

1) Нуб Вася просит Вас сыграть с ним в эту субботу. Вы:

А) Согласитесь, прикидывая, как ему лучше объяснить правила и бэк армий, чтобы ему было интересно.

Б) Согласитесь, т.к. все равно 3 часа ждать нормальных партнеров.

В) Громко рассмеетесь ему в лицо, и скажете, чтобы он оформил свой запрос в письменном виде за подписью своего поручителя.

2) Нуб Вася таки уломал Вас сыграть с ним в эту субботу. Вы составляете роoster:

А) ... только на основании армилиста победителя последнего московского чемпионата.

Б) ... так, чтобы миньки наиболее точно передавали стиль и дух армии.

В) ... из имеющихся в наличии минек, чисто чтобы потестить неиспользуемые отряды.

3) Нуб Вася бросает кубик на выбор стороны (ну, он просто успел это сделать раньше, чем Вы объяснили ему, что делать такой бросок должен только старший по опыту). Кубик падает в ямку на поле и становится ребром. Вы:

А) Выбираете лучший для Васи результат, чтобы он не почувствовал себя лузером с первых минут игры.

Б) Лупите Васю по рукам и говорите, что 1 явно выше чем 6, и значит выпала именно она. Если Вася робко возражает – на весь клуб заявляете, что специально выделяли время под игру с ним, а он – неблагодарный грот и унгор.

В) Предлагаете Васе перебросить на всякий случай.

4) Нуб Вася удачно подставил свой ужасно покрашенный танк под огонь Ваших лазок, но... Вы чувствуете, что можете не дотянуться каких-то жалких 10 мм. Вы:

А) Заявляете стрельбу, прикладываете линейку и доступно, на пальцах, объясняете Васе, почему Вы не можете стрелять, и что не стоит так необдуманно впрямь двигать технику.

Б) Говорите ему «ОГО! ДЕЛЬФИНЫ!», и пока он отворачивается – делаете вид, что измеряете расстояние, после чего заявляете невинным тоном «Таак, дотянулись, значит, теперь бросаем на попадание..»

В) Говорите Васе «А ты точно уверен? Подумай еще раз хорошенько. Вот твой танк. Вот мои лазки. Нну?»

5) Нуб Вася неверно истолковал правила в свою пользу. Случайно. В силу незнания. Вы:

А) Говорите «Кхе-кхе» и многозначительно шевелите бровями, намекая ему на то, чтобы он лучше подумал, после чего помогаете разобраться сложившуюся ситуацию.

Б) Пожимаете плечами и играете дальше. В конце-концов, это просто игра. А об ошибке скажете ему потом. Может быть.

В) С воплем «Умри, грязный читер!!!!!» бьете его головой об игровую стол, вознося молитвы Кхорну и упиваясь своим чувством справедливости.

6) Нуб Вася говорит, что он придумал небольшую кампанию, и предлагает Вам поучаствовать. Вы:

А) Соглашаетесь, т.к. свежая кровь, да и сюжет какой-никакой, ну и вообще прикольно.

Б) Смотрите на него как на нурглинга и гордо говорите «Так это не турнир? А я-то думал.. Не, я в такое не играю».

В) Соглашаетесь, и даже предлагаете помочь ему в доведении кампании до ума, чтобы она не захла на первых же ходах.

7) Нуб Вася долго тренировался, и теперь на 4-м ходу добил последнего вашего терминатора, не оставив даже шансов на минорку. Чистая мася. Вы:

А) Цедите сквозь зубы «Я просто отвлекся, а тебе просто повезло, ничтожество», после чего собираете армию и уходите, и больше никогда с ним не общаетесь, не играете, а на форуме постоянно травите и гнобите, чтобы он ни написал.

Б) Цедите сквозь зубы «Я просто отвлекся, а тебе просто повезло, ничтожество», после чего широко ухмыляетесь, жмете ему руку и уходите осмысливать свои ошибки.

В) Широко ухмыляетесь, пожимаете ему руку, поздравляете с победой, но когда уходите, то cedите сквозь зубы «Я просто отвлекся, а тебе просто повезло, ничтожество» голосом Дарта Вейдера.

8) Нуб Вася, победитель трех последних Минских турниров, победитель предпоследнего Московского, 2-е место на последнем Московском и 3-е на Питерском, автор десятка статей по тактике при игре различными армиями, победитель нескольких конкурсов покраски и конверсии, создатель полноценного тематического игрового стола и инициатор создания клуба варгеймов, просит Вас сыграть с ним в эту субботу. Вы:

А) Согласитесь, прикидывая, как бы запомнить или записать его трюки и фишки его ростера, и предлагаете после игры посидеть попить пивка, вспоминая, как оно было давным-давно.

Б) Согласитесь, т.к. все равно 3 часа ждать партнеров Вашего уровня.

В) Заискивающе рассмеетесь ему в лицо, и скажете, что уже оформили свой запрос в письменном виде за подписью своего

поручителя, и готовы сыграть, если он обещает не рвать Вас на первом же ходу.

9) Нуб Вася, организатор минского турнира «Паладины Войны» вручает Вам, как занявшему 2-е место, ценный приз – миниатюру Космодесантника из стартера, после чего предлагает сказать пару слов зрителям и участникам. Вы:

А) Морщитесь, после чего наигранно уставшим голосом сообщаете в микрофон, что очень рады, да-да, бла-бла-бла, и что все эти местечковые разминочные игры послужат для Вас неплохой тренировкой перед настоящим турниром в Москве.

Б) Благодарите всех участников, всех зрителей, организаторов, говорите теплые слова о противниках, а миньку тут же на сцене дарите самому маленькому посетителю мероприятия, фотографируясь вместе с ним на фоне стенда с армиями и потом ставя на фотографии свой автограф.

В) Говорите «Спасибо» и спускаетесь со сцены, про себя думая, нафига вам вообще сдался этот спейсмарин, и что организаторы могли бы в качестве приза сделать что-нибудь посерьезнее, но в целом было весело и интересно.

10) Нуб Вася просит Вас сыграть с его сыном в эту субботу. Вы:

А) Согласитесь, прикидывая, как ему лучше объяснить правила и бэк армий.

Б) Согласитесь, т.к. все равно 3 часа ждать нормальных партнеров.

В) Заискивающе рассмеетесь ему в лицо, и скажете, что уже оформили свой запрос в письменном виде за подписью своего поручителя, и готовы сыграть, если он обещает не рвать Вас на первом же ходу.

...В этом городе всегда царит вечер. Не тихий романтический вечер крупного имперского города, когда на темной глади пруда застывают плавающие фонари, а запоздалые лебеди проплывают под мостом, на котором стоят двое влюбленных, глядя на лунную дорожку. Не яркий, разрывающий темноту вспыхивающими и грохотом шутих карнавальный вечер большого праздника, наполненный шумом толпы, музыкой, смехом и криками. И даже не самый обычный городской вечер, в глубине которого можно услышать и удаляющиеся шаги патруля, и громкий спор из окна второго этажа, и детский плач где-то на соседней улице, и даже рычание собаки, отбирающей на мусорной куче кусок гнилого мяса у местного кошачьего короля. Это - вечера из другой жизни.

Вечер в Мордхейме похож на дохлую крысу. Он кажется пустым, покинутым, разлагающимся, но на самом деле глубоко в своем подшерстке наполнен жизнью, скрытой, суетливой, высматривающей, в кого бы вцепиться острыми маленьким коготками и жвалцами. Тихие руины домов и заброшенные улицы пристально следят за любым, кто окажется достаточно смелым или достаточно глупым, чтобы ступить на запретную территорию. Тени в углах и переулках отбрасываются не заходящим солнцем, которое уже давно не появлялось из-за плотных туч, висящих над городом, а чем-то, чему нет названия в человеческом языке. Вечер в Городе Проклятых – это затаившаяся голодная тварь, тысячеликая, тысячеглазая, никогда не спящая и вечно высматривающая добычу, ибо вечерний сумрак – это ее время, а вечер в Мордхейме царит всегда...

... Так думал Крысолов, устраиваясь поудобнее у круглого чердачного окна, которое в усмешке скалило обломки когда-то резной рамы. Отсюда, с высоты четвертого этажа, открывался прекрасный вид на то, что когда-то было Улицей Трех Епископов, прозванной так за статуи, отлитые в честь посещавших город святои. Планировалось со временем превратить это место в аллею скульптур, но грянул 1999 год и все планы местного духовенства пошли прахом. В прямом смысле: под воздействием Вирдстоуна статуи ожили, сошли со своих постаментов и отправились к ближайшему храму, где и устроили кровавую бойню, бронзовыми руками разорвав в клочья собравшихся там в поисках спасения людей. После чего просто рассыпались в пыль. Почти каждая улица Мордхейма теперь могла похвастаться схожей историей. Только хвастать было некому и не перед кем.

Крысолов достал из заплечного мешка небольшой изящный арбалет из темного дерева, и положил его по левую руку от себя. Жменю болтов положил справа. Задумчиво провел пальцем по затейливой резьбе, бегущей по деревянному прикладу, не столько различая в сумерках, сколько помня и зная скользкие под кожей рисунки и символы. Самые первые из них были нанесены еще создателем арбалета, чье укрытое шкурой морского дракона тело, наверное до сих пор покоится в небольшом храме на одном из тысяч островов, окружающих побережье далекой Люстрии. Украденный пиратами-северянами, он проделал длинный путь через океан, и не меньший – по дорогам Старого Света, прежде чем попал в руки Крысолова, где и получил почти половину из именуемых сейчас на нем символов. Болты, выпущенные из этого арбалета, всегда находили цель.

Снаружи пришли звуки мягкого, обволакивающего дождя, и вместе с ними – чуть слышное попискивание и бряцание железа. Крысолов не спеша натянул тетиву, взял арбалетный болт, задумчиво покрутив его в пальцах. Первый скейвен показался из-за обвалившейся стены, шустро вскарабкался на вершину кучи и замер так, дергая носом, шевеля усами и глубоко втягивая сырой воздух в поисках запаха опасности. Затем что-то приглушено пискнул, и рядом показалась голова второго существа. Если отряд небольшой, то сработает обычная тактика – быстро убить три-четыре твари, после чего остальные сами разбегутся. Потом они, конечно же, вернуться, но к тому времени Крысолов отойдет уже далеко, а трофейные головы будут приятно тяжелить мешок. Он ненавидел крыс. Ненавидел даже больше, чем фанатичных Охотников, отправлявших на костер любого, кто криво на них посмотрит. Охотники, по крайней мере, не боялись открытого боя. А эти.. Они умели перерезать глотку раньше, чем жертва осознает происходящее. Мастер засад, ловушек и ядов. Опустевший разрушенный город определенно стал для них благодословленным местом.

В темноте что-то на мгновение блеснуло зеленоватым огнем, и в прорези прицела показался седой скейвен, устало опирающийся на посох. Камень в намерении посоха и был источником вспыхивающих искр. Колдун. Этого только не хватало. Крысолов тщательно прицелился. Эту погань надо убивать в первую очередь, поскольку второго шанса он уже может не дать. Неудачливых стрелков заживо сгрызли неведомо откуда взявшиеся крысы размером

с собаку, или поражала яркая зеленая молния. Так или иначе, второго выстрела делать было уже некому.

Так... еще пару шагов... И... иии...

Громкий рев откуда-то слева заставил стрелка отложить арбалет в сторону и неслышно метнуться к другой стене. Здесь уже не было крыши, и обвалившиеся балки закрывали обзор, но бредущую вдоль домов массивную фигуру огра различить было не сложно. Или не огра? Существо шло, то и дело опираясь на левую руку, как обезьяна. А вот правой... Вместо правой руки у чудовища была устрашающего вида клешня, которой оно вело по стене, оставляя на ней глубокую борозду. Мутант снова заревел и, щелкнув клешней, с легкостью перекусил деревянный столб, обрушив за собой навес из прогнившей ткани.

Краем глаза Крысолов уловил движение в темном окне. Фигура в капюшоне выглянула на мгновение наружу, и тут же спряталась обратно. Культ Одержимых. Мутанты. Чудовища. Последователи Хаоса. Еретики.

Крысолов слотнул. Если они зайдут в здание, в котором он спрятался – его спасет только чудо. Или... или приближающиеся с другой стороны скейвены.

Крысолов широко ухмыльнулся, подобрал с пола чудом уцелевшую глиняную флягу и, широко размахнувшись, зашвырнул ее на мостовую. В тишине мертвого города звук бьющейся фляги был похож на пушечный выстрел. Скейвены тут же насторожились и юркнули в ближайшую подворотню, блестя в ее полумраке красными огоньками глазбусинок. Одержимый взревел еще сильнее, и быстрым шагом двинулся вперед. Два зверолода вынырнули следом за ним и резво зацокали копытами по мостовой.

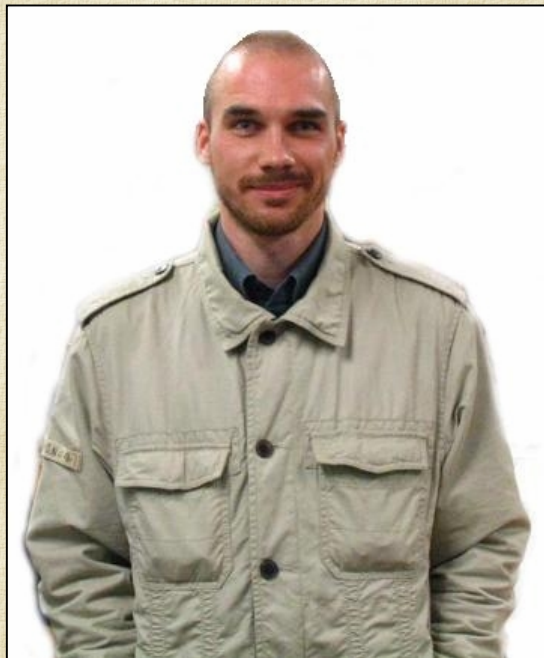
Скейвенам не удастся избежать боя. А выживших добьет арбалетный болт.

Крысолов ухмыльнулся еще раз и прицелился.

Наш журнал рад представить Вам бэтл-репорт по одному из боев в Городе Проклятых – Мордхейме. Игра проводилась в клубе настольных игр Кронверк как одиночное сражение, а не часть кампании. Собственно, участники ниже сами все расскажут:

Культ Одержимых – Винсент

Одержимые – одна из узкоспециализированных банд Мордхейма. Человеческие наемники могут и стрелять, и сражаться в ближнем бою, и при этом брать врага количеством. А вот нечеловеческие, как правило, выполняют свои конкретные функции. Культисты – мастера ближнего боя, танки и просто здоровые дядьки. Этим они меня, собственно, и привлекли в свое время. Эту их особенность я и собираюсь использовать в бою. Скейвены – противник многочисленный, но при этом страдающий низким показателем лидерства и недостатком силы. Мой расчет довольно прост: вызывающие Страх Одержимые будут держать на расстоянии рядовых, а тех, кто доберется в рукопашную, ждут мутации и 3 раны в сочетании с Черной Кровью. Бистманы будут охранять Магистра, который, при удачном стечении обстоятельств, будет бросаться какой-нибудь злобной магией (надеюсь, более эффективно благодаря Умению «Колдовство»). Одержимые также будут основной картой против Крысоогра, которого скейвены с 99%-ной вероятностью возьмут в расписку – они его не боятся и имеют неплохие показатели для того, чтобы не только выдержать его атаки, но и навалить крысе-переростку по самое небалуй.



Итоговый ростер выглядит таким образом (750 очков):

Магистр Антонио дель Гато. 2 кинжала, +1 Рана, умение «Колдовство».

Одержимые Двармо и Генри «Краб», оба имеют по Клешне, Черной Крови, дополнительной Ране и Умению Мастер Боя.

Бистман №1 с палицей и кинжалом.

Бистман №2 с двумя палицами.

Скавены. Сидри Кибердог



Скавены мне начали нравиться очень давно, и коробка с клановыми крысами стала моей первой покупкой по Вархаммеру вообще. В основе банды скавенов лежит идея скорости и правильной тактики. Рядовые скавены (даже герои) отнюдь не образцы подражания по вопросу стойкости и смелости, но стоят по очкам дешево, и их можно взять не просто много, а очень много. В этом они почти противоположность Одержимым. Учитывая особенности противника, не стоило рассчитывать на то, что можно будет его просто забросать тушками крысок – страх, вызываемый некоторыми моделями Одержимых, мог оказаться, как показала практика, решающим фактором. Поэтому упор был сделан на сдерживание (крысоогр,

сам вызывающий страх) и стрельбу (все остальные).

Также мне хотелось попробовать кое-что из арсенала клана Скрайр, поэтому, учитывая стрелковую направленность банды, естественным выбором стала пара искажающих пистолетов вкупе с улучшением стрелкового умения и умением «Пистольеро» для моего убийцы. Остальные обошлись более бюджетными версиями стрелкового обмундирования.

Итоговый ростер выглядит таким образом (750 очков):

Мастер-убийца Сниккит. Меч, кинжал, 2xWarplock Pistol, шлем, +1BS, умение «Пистольеро».

Черный скавен Сквик. 2 кинжала, праща, +1BS.

Черный скавен Трулл. 2 кинжала, праща, +1BS.

Ночной бегун Хескит. 2 кинжала, праща, +1BS.

Ночной бегун Скитч. 2 кинжала, праща, +1BS.

Колдун Эшин Тсулк. 2 кинжала, праща, +1BS.

Крысоогр Фарш

Клановая крыса №1. Кинжал, дубина, праща.

Клановая крыса №2. Кинжал, дубина, праща.

Клановая крыса №3. Кинжал, дубина, праща.

Было принято решение играть стандартный сценарий «Уличная драка» из книги правил, но с небольшим дополнением в виде спецправил на кладбище.



Сценарий 5: Уличная драка

Нередко два отряда сталкиваются лицом к лицу на узких улицах Мордхейма. Иногда они расходятся без инцидентов, но чаще встреча превращается в кровавую бойню.

Ландшафт

Расставьте все здания в одну улицу, без промежутков между зданиями с каждой стороны. Позади зданий находятся непроходимые руины, хотя входить в сами здания разрешено. Единственный выход из ситуации – пройти улицу до конца. Улица может быть сколь угодно извилистой, но достаточно широкой для сражения, хотя возможно некоторое количество узких мест. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Расстановка

Каждый игрок кидает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто выставляется первым. Отряды расставляются в 6" от края стола на противоположных концах улицы.

Специальные правила

Отряды не могут отступить по улице и покинуть поле битвы через тот же край стола, с которого они входили.

Начало игры

Бросьте Д6, чтобы определить, кто ходит первым.

Конец игры

Игра закончена, когда один из отрядов вывел всех своих воинов через противоположный конец улицы. Этот отряд считается победившим.

Игра также заканчивается, если один из отрядов полностью уничтожен или не прошёл тест на Разгром и таким образом проиграл.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

+1 за побег. Первый Герой с любой стороны (но не с обеих!), добравшийся до противоположного края стола, получает +1 Опыт.

+1 за изгнание Йорика. Герой или Рядовой, сумевший заставить Йорика уйти, получает дополнительно 1 очко опыта.

Специальное правило «Бедный Йорик»

На игровом столе располагается небольшое кладбище в несколько могил, прилегающие к улице. Это может быть просто старый мемориал, или кладбище при маленькой церквушке.

Если в начале хода в 2" от границы кладбища оказывается модель любого из игроков, то

игрок, который делает ход, бросает д6. На 3+ в центре кладбища появляется призрак Йорика

	M	WS	BS	S	T	W	I	Ld
Йорик	5	5	-	2	-	2	5	10

Спецправила:

Призрачный. Йорик – привидение, и поэтому обычное оружие не причиняет ему вреда. Атаковать его можно или магией, или магическим оружием (пр. - Меч Режебеля). При потере последней раны Йорик бросает д6. На 5+ он с ворчанием забирается обратно в могилу и больше не выходит. Двигается Йорик по скаттеру, в произвольном направлении, проходя сквозь стены (если его ход заканчивается в стене – то он двигается вперед пока не окажется на свободном месте). Если в результате движения он входит в базовый контакт с моделью игрока – то это считается атакой, отвечать на которую можно только при наличии магического оружия. В свой ход модель игрока может беспрепятственно разорвать базовый контакт с Йориком. Йорик не может выйти за край стола.

Призрачные Когти. Несмотря на то, что сам он – призрак, когти Йорика – вполне серьезное оружие. При атаке они игнорируют броню, но не наносят критических попаданий.

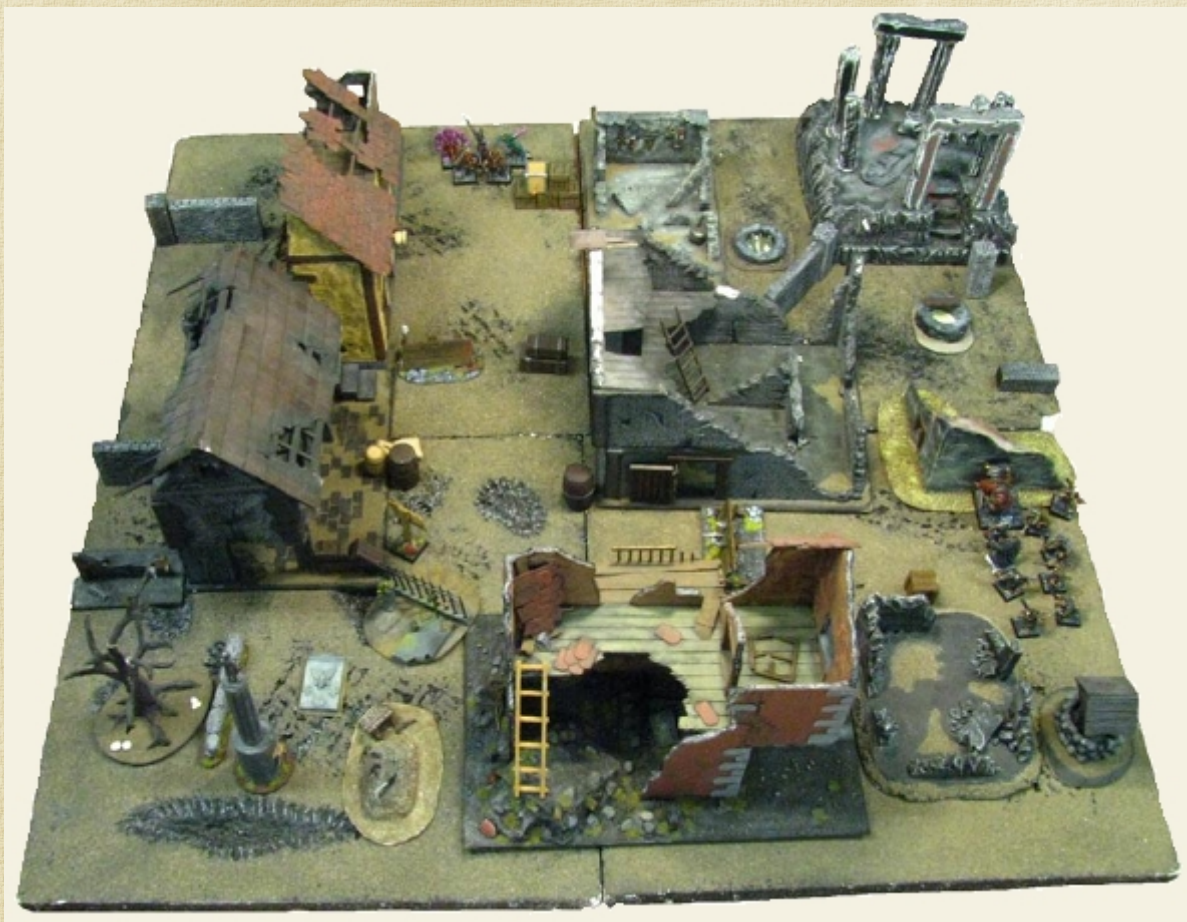
Аура Страха. Привидения всегда вселяли и вселяют ужас в сердца живых. В начале своего хода каждая модель, не имеющая иммунитета к Страху, и находящаяся в 3" от Йорика, должна пройти тест на Лидерство (можно использовать показатель Лидерства предводителя банды, если он в пределах досягаемости). В случае провала модель немедленно передвигается прочь от Йорика на свой полный показатель Движения. Если при этом на пути убегающей модели оказывается препятствие выше 1", то она получает автопопадание с Силой 2 и останавливается. Если на пути оказывается другая модель, не важно вражеская или своя, то обе модели бросают тест на Инициативу. Модель, провалившая тест, оказывается Сбитой с Ног. Если это не убегающая модель, то убегающая продолжает движение.

Если на пути убегающей модели оказывается провал или край этажа, то она пытается его перепрыгнуть (если это возможно) или просто спрыгнуть вниз по стандартным правилам прыжка.

Разбуженный Кометой. Падение кометы пробудило много странных существ, в том числе души умерших. Воздействие вирдстоуна позволяет им оставаться в мире живых. После изгнания Йорика обратно в могилу, на его месте остается кусок Камня, который автоматически получает банда, сумевшая его изгнать.

Услышав звон разбитой фляги, обе банды ринулись в сторону источника звука, в надежде атаковать замешкавшегося противника первыми.

Для ускорения игрового процесса было принято решение играть на небольшом квадрате 2х2 фута.



Бросаем на расстановку. Сидри -5, Винсент – 6. Винсент выбирает выставляться первым и размещает своих Одержимых в одном из концов улицы. Сидри, соответственно, выставляет крыс в противоположном за углом.

Броски на ход. Винсент опять 6, Сидри 2. Винсент решает ходить первым.



1 ход.

И Одержимые, и Скейвены просто движутся вперед, причем крысы стараются забраться в стоящее на углу улицы здание.

2 ход.

Одержимые движутся дальше, к повороту, все еще не видя противника.

Скейвены плотно занимают здание, часть карабкается на второй этаж. Небольшая ударная группа из 2 крыс и крысоогра занимает позицию на улице, служа приманкой и заучивая фразы «Закурить точно-точно не найдется?» и «вы, ребята, с какого-такого-какого района будете?». Колдун скейвенов вынюхивает коллегу по колдовскому искусству, и по его приказу из канализационного стока на Магистра бросаются 4 тощие облезлые крысы, которые, впрочем, ничего не могут сделать и оказываются с легкостью растоптаны шедшими рядом Бистманами.



Остальные скейвены, сторонясь ближнего боя, выцеливают через окна мирно идущих мимо Одержимых, и обрушивают на них град выстрелов из пращей (суммарно 6 выстрелов по бистманам, некоторые даже попали, но ни один не нанес сколько бы то ни было серьезных повреждений).



3 ход.

Бистман №2 видит подкравшегося слишком близко к окну Черного Скейвена и бросается к нему. Генри «Краб» сосредотачивается, чувствует, что за углом что-то есть, и с ревом бросается туда, врезаясь в испуганно вжавшегося в стену крысоогра.

Черный скейвен, любопытствуя, высовывает мордочку из узкого окна, и тут же получает два удара палицами, один из которых намертво прибивает его голову к торчащему из стены остатку рамы.

Трофей готов, можно сразу забирать с собой. (2 атаки попали, 1 пробила, результат попадания – 6, Вне Игры)

Генри «Краб», тем временем, яростно молотит крысоогра, и даже сносит тому одну рану удачным хуком. Чудовище не остается в долгу, и отрывает Одержимому одно ухо – минус 1 Рана. Черная Кровь брызгает во все стороны, но попадает на броню крысоогра и не причиняет тому никакого вреда.

В ответ на это коварные скейвены снова зарядили пращи и дали очередной залп, видимо, насмотревшись тактики гномов и их ганлайна. 5 выстрелов в Двармо наносят ему одну Рану. 3 выстрела в Бистмана №1 – одна Рана. 3 выстрела в Бистмана №2 – все мимо. Видимо, страх не дает отважным крысам сосредоточиться. Он же мешает колдуну правильно произнести заклинание, а может просто поблизости не оказалось незанятых крыс.

Генри «Клешня» продолжает усиленно наседать на крысоогра, и еще одним хуком снимает очередную Рану. У монстра их остается всего 1, и победа, кажется, недалеко, поскольку разогнать оставшихся мохнатых лысохвостых существ будет уже не сложно. Крысоогр уходит в глухую защиту – все три его атаки не достигают цели.

4 ход.

Скейвенский Убийца решает подобраться поближе, чтобы стрелять из своих пистолетов. Наверняка, но неожиданно высунувшаяся из окна волосатая рука Бистмана №1 наполовину вытягивает его наружу, завязывается рукопашный бой. Двармо несется мимо занятого возней с крысоогром Генри и хватает ближайшего кланового крысюка.

Бистман №2 тоже идет на подмогу Генри. Магистр отходит на другую сторону улицы, чтобы быть подальше от пращей. За его спиной на кладбище раздается странное ворчание, но в остальном все тихо. Убедившись, что ему никто не помешает, Магистр начинает читать слова заклинания, но сзади кто-то смачно и призрачно чихает, и заклинание сбивается.



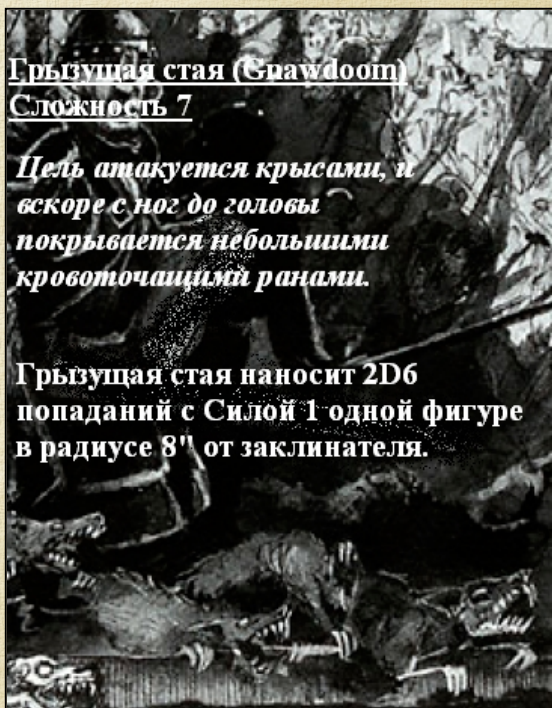
Двармо тем временем радостно раздавливает в своих лапищах голову схваченного крысюка, а Бистман, сцепившийся с Убийцей, безрезультатно пытаются перетянуть друг друга на свою сторону окна.



Крысоогр собирается с мыслями и проводит точную серию по печени, снимая с Генри вторую Рану. «Клешня» оправдывает свое название, и огромной клешней вспарывает шкуру чудовища на брюхе, отправляя того в нокдаун (снята последняя Рана, результат – сбит с ног).

Скейвены понимают, что дело пахнет гномьей водкой. Крысоогр, пошатываясь, встает, готовясь защищаться.. оставшийся Черный Скейвен бросается на защиту своего командира, совершая красивый и стильный прыжок со второго этажа на загривок Бистмана.

Задавивший кланового крысюка Двармо радостно стоит посреди улицы, становясь прекрасной мишенью для установки залпового огня «Скейвенград», в результате чего получает несколько пуль прямо в лоб и задумчиво падает посреди улицы (Много попаданий, чуть меньше пробитых бросков, но достаточно для снятия всех трех ран и получения результата «Вне игры»).



Грызущая стая (Grazing Swarm)

Сложность 7

Цель атакуется крысами, и вскоре с ног до головы покрывается небольшими кровоточащими ранами.

Грызущая стая наносит 2D6 попаданий с Силой 1 одной фигуре в радиусе 8" от заклинателя.

мешком осесть у стены (два критических попадания, две раны, Вне игры)

5 ход.

Одержимые проходят тест на Лидерство, но надежда вырваться из западни еще есть – тест пройден успешно. Однако за спиной магистра, потягиваясь и зевая, из могилки поднимается призрак Йорика... который меланхолично разворачивается, и, почесывая призрачные яйца, не спеша идет к краю стола, в противоположном от схватки направлении. Похоже, у него появились какие-то свои дела.

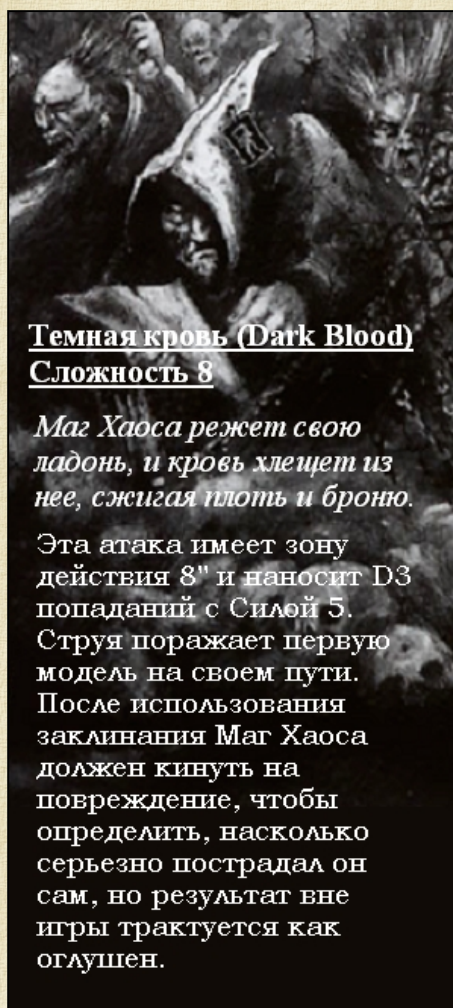


Видя смерть Генри, Бистман, шедший ему на подмогу, испугался, и не рискнул атаковать крысоогра. Магистр, видя, что призрачная угроза утопала куда-то в другую о него сторону, успешно читает заклинание, режет руку – и струя черной крови летит прямо в Убийцу. Но долгие годы тренировок не прошли зря – скейвен нырком уходит от вязкой черной массы, растягиваясь на земле (одно попадание, Сбит с ног). В этот момент на обоих игроков нашла тень Поведителя Теней, и поэтому Магистр не делал броска на повреждение. Проще говоря, оба забыли про эту строчку в описании заклинания. Бывает.

Коварный колдун, тем временем, видя, что крысоогр, что называется, «поплыл», решает помочь питомцу. Короткая молитва Великому Крысу – и прямо из-под старых балок на Одержимого начинают валиться серые тушки. Одна.. две.. три... четыре.. генри размахивает руками, теряет равновесие и падает плашмя прямо под ноги изумленного крысоогра (удачный каст, 6 вызванных крыс, одна из которых таки добралась до последней Раны, в результате чего Одержимый оказался Сбит с ног).

Крысоогр долго и пристально смотрел на валяющегося пред ним мутанта, после чего пожал плечами и располосовал противника на ремни для пращей (3 атаки по лежащему, 2 попали, 2 раны, одна из которых критическая, +1 к броску на повреждение. Результат – 6, Вне игры. А так все хорошо начиналось для культистов)

Убийца, наконец, смог высвободить лапы из цепких объятий Бистмана, после чего нанес два коротких и точных удара, заставив зверолода



Темная кровь (Dark Blood)

Сложность 8

Маг Хаоса режет свою ладонь, и кровь хлещет из нее, сжигая плоть и броню.

Эта атака имеет зону действия 8" и наносит D3 попаданий с Силой 5. Струя поражает первую модель на своем пути. После использования заклинания Маг Хаоса должен кинуть на повреждение, чтобы определить, насколько серьезно пострадал он сам, но результат вне игры трактуется как оглушен.

Свободные от рукопашного боя скейвены, видя, что чаша весов накренилась в их сторону, радостно бросаются добивать оставшихся культистов. Крысоогр тянет лапы к Бистману, который побоялся напасть первым, Черный скейвен и один из Молодых валяжно направляются к Магистру.



Колдун спускает на лидера Одержимых очередную партию ручных крыс, которые даже умудряются укусить свою жертву, но не настолько серьезно, чтобы нанести рану. Но пока Магистр размахивал руками, сбрасывая с себя грызунов, подбежавший Черный скейвен со словами «Гоп-стоп... мы подошли из-за угла..» дважды пырнул его кинжалом, заставив скорчиться на земле. (2 попадания, одно критическое, 2 раны и результат Вне игры)

Смелый Бистман, не испугавшийся крысоогра, получает от него одну дырку, в ответ безрезультатно приложившись палицей.

6 ход.

Одержимые не сдаются! Успешно пройден тест на Лидерство, бой продолжается.

Призрак Йорика, бурча под нос что-то невразумительное, уходит за край игрового стола, вызывая недоумение на лицах игроков (а чего, собственно, приходил?) и лишая Одержимых последнего шанса на победу (его способности вполне могли разогнать слабохарактерных скейвенов).

Крысоогр пытается достать Бистмана, но тот ловко уходит от всех атак. Впрочем, его ответные удары тоже не очень эффективны.

Скейвены, видя, что противник остался один, собираются с духом, и, подбадривая друг-друга, радостно набрасываются на врага, погребая его под визжащей мохнатой массой хвостов и клыков... (много атак, в результате Бистман выведен из игры).

Конец боя.

Результаты боя, или что стало с павшими:

Магистр Антонио дель Гато – мертв.
Одержимый Двармо – полностью здоров. Перешел на службу к более удачливому магистру.
Генри «Краб» - полностью здоров. Ушел вслед за Двармо.
Бистман №1 – выжил, ушел искать счастья в леса вокруг Морджейма.



Бистман №2 – героически погиб, погребенный волной скейвенов.
Крыс обыкновенный – выжил.
Черный скавен Трулл – полностью здоров, потом защитил докторскую на тему «Как правильно не высовываться из окон»

Эпилог. Культ Одержимых. Винсент.

Мда. «главное завалить, а там ногами затопчем» - это как раз то, что произошло сейчас. Первая половина шла прост отлично – сняты все раны с крысоогра, пройдена половина улицы.. а затем.. Скейвенам повезло в одном – они засели в доме с ОЧЕНЬ узкими окнами. Одержимые, у которых обычная база только у Магистра, попросту не могли пролезть внутрь и атаковать надоедливых мохнатых лысохвостых!!! Сигмар бы побрал этот проклятый город с его прилепленными друг к дружке домами... Во второй половине боя все пошло не так! Черная кровь не оправдала себя ни разу. Магия подвела, сработав один раз и то – весьма неубедительно. Единственное, что радовало – моральный дух. Бойцы стояли до последнего и так и не отступили. Наверное, мне следовало избегать ближнего боя, и просто, прикрываясь бистманами, проскочить магистром и Одержимыми за край стола. Тогда с гибелью Бистманов я бы автоматически выиграл. Да, я бы бросил своих воинов на верную гибель – но ведь я, в конце-концов, силы Хаоса! Найду себе еще слуг. Хо. Хо. Хо ☺

Эпилог. Скавены. Сидри.

Ну, скавены меня не подвели, хоть первая часть игры шла из рук вон плохо. Часть моих идей себя не оправдала, например, сильно закачанный на стрельбу убийца. Два выстрела в условиях Мордхейма – это не то, на что стоит рассчитывать, хоть и в умелых лапках. Лучше брать более дешевый вариант, но более разнообразный. Остальные вели себя более-менее предсказуемо, и ничего плохого не могу сказать. Очень мне повезло, что мой большой крыс не погиб от атак одержимого, по сути это был переломный момент. Если бы Винсенту удалось заломать крысоогра, то следующий ход ознаменовался бы кучей крысиных тушек и шерстяными трусами для бистманов. Конечно, жалко, что не удалось нормально в рукопашной поучаствовать, но бросаться на закачанных одержимых? Есть куча других, менее болезненных способов покончить с собой. Жалко, конечно, что очень редко играем в Мордхейм – очень интересная система, ну а про бэк я и не говорю.



Эксперименты дедушки Нургла

«...Смерть порождает жизнь. На останках живых множится и кормится бесчисленное количество бактерий, вирусов и насекомых. Жизнь пожирает жизнь ради жизни, и из каждой болезни рождаются новые поколения существ, сильнее и крепче предыдущих. Как возрождение исходит из разложения, также надежда исходит из отчаяния. Величайшее вдохновение приходит в самые темные моменты жизни; тяжкие времена служат лишь испытанием для смертных.

Такова философия Нургла, Повелителя Разложения, Властелина Чумы. Он - создатель всех болезней, когда либо пронесившихся над материальным миром. Он - отвратителен и ужасен внешне, но внутри он суть божество смеха и жизни, а не мрачный разносчик отчаяния и тьмы...»

Liber Malefic

Да, Нургл – мерзкий, зеленый, гниющий бог болезней, чумы, разложения, и в принципе всего того, что обычно человеку малопривно, если не сказать отвратительно. Да, по сравнению с его последователями мутанты из низкобюджетных фильмов ужасов выглядят милашками, а улы Чужих – милыми детскими комнатками с ангелочками-трупиками на стенах. Да, по идее его должны любить фанаты граинд-кора и мясного дэза. Да, каждый, пришедший в мир Вархаммера новичок посчитает своим долгом пошутить насчет того, что демона Нургла можно запросто навалить на стол, хорошенько поднатужившись.

И таки да, именно про эту антисанитарную армию я сейчас буду рассказывать.

Почему? Очень просто. Это единственная армия, возможно даже среди всех забугорных варгеймов, которую можно собрать на любое количество очков меньше чем за 50 000 белорусских мегакредов (без учета покраски, естественно). Даже отечественные Кольцо Власти или Звездный Десант, пожалуй, обойдутся дороже.

Что, заинтересовались? Ну, тогда читаем дальше.

С чего начинается Родина?

Как мы все помним – с картинка в твоём букваре. Наверное, имелась в виду картинка дедушки Ленина (продал в своё время он душу Нурглу, как пить дать продал, хех), или Кремль. Но мы сейчас не полезем в старые буквари, а возьмем в руки \ откроем в PDF два рутьбука. Warhammer 40,000 и Warhammer Fantasy Battles. И внимательно подумаем, какая из вселенных нам ближе и дороже. Общий принцип создания армии от этого не изменится ни на йоту, а вот армиллист будет отличаться процентов на 50. Так что, определившись со вселенной, добываем ArmyBook: Demons of Chaos или Codex: Chaos Demons (до чего оригинальные и непохожие друг на друга названия. Наверное, GW специального человека нанимало с

высшим американским гуманитарным образованием это придумывать) и начинаем составлять нужную расписку. Если в варгеймы мы пришли недавно, и ещё не знаем, как что играет – смело лезем на форум (к примеру <http://rpg.by/wargames>) и начинаем там ныть и канючить, рассказывая жалобные истории о том, как мы очень-очень хотим играть, и даже почти есть чем (после этой статьи – будет), да вот не знаем, с чего начать. Думаю, какой-нибудь добрый дядька типа тов. Кэбского в итоге под пивасик прочтает этот слезоточивый пост, вспомнит, как он сам когда-то прокисил своих первых орков крышечками от Jack Daniels, проникнется чувством поддержки перспективной молодежи, и расскажет, что стоит в основе демонической армии гноефилов.



«Скальпель... зажим... спирт... огурец...»

Когда мы определились, чем будем играть, начинаем готовиться к долгим трудовым будням доктора Франкенштейна.

Что же нам понадобится?

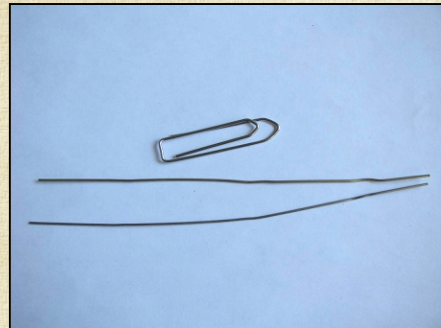
Базы. Много баз. Сколько моделей – столько и баз. Если с вами никто-никто не захочет ими делиться даже за деньги и еду – они могут стать самой основной статьёй расходов. Теоретически, можно примкнуть к чьему-нибудь массовому заказу с буржуйского сайта, и получить в скором времени такие нужные пакетики с черными кружками \ квадратиками. Мне повезло. Я собрал с миру по нитке сколько мне было нужно еще до того, как окружающие заподозрили меня в чем-нибудь оптово-нехорошем..



Клей ПВА. Обычный, канцелярский. В идеале – именно такой, как на фотографии (он не слишком жидкий, не слишком густой, в общем, то, что нужно. Проверено опытным путем). Тюбика 3, скорее всего, уйдет. Стоит 2 400 мегакредов.

Суперклей. Момент-гель для этого дела подходит как нельзя лучше. Если не растягивать процесс сборки армии во времени, то вам хватит даже 1 тюбика. Стоит порядка 4 000 мегакредов.

Скрепки. Не маленькие, а большие, и не советские толстенные, а более европеизированные и легче гнутся. Количество – сколько пеших моделей, столько скрепок. Плюс еще штук 10 про запас – иногда они ломаются при сгибании. Сколько стоят не знаю, т.к. беззастенчиво спер их со столов коллег по работе. Но вряд ли очень дорого.



Бумага Туалетная, она же Zhorus Prmokashkus. 1 рулон. Самая обычная, однослойная. 650 мегакредов. Оставшаяся половина рулона потом честно отслужит вам по назначению.

Битс. Во-первых, несколько наборов «Вождь Орков» от «Звезды» (порядка 7 000 мегакредов, если не подорожал), которые обеспечат нас рогами, во-вторых – руки с копьями, которые можно выпросить у игроков в FV. Мне достались скейвенские и темноэльфийские, но все равно не хватило. Из них будем делать plagueswords. Еще желательно озаботиться битсом для баннеров \ икон, и так, по мелочи – для оформления баз.



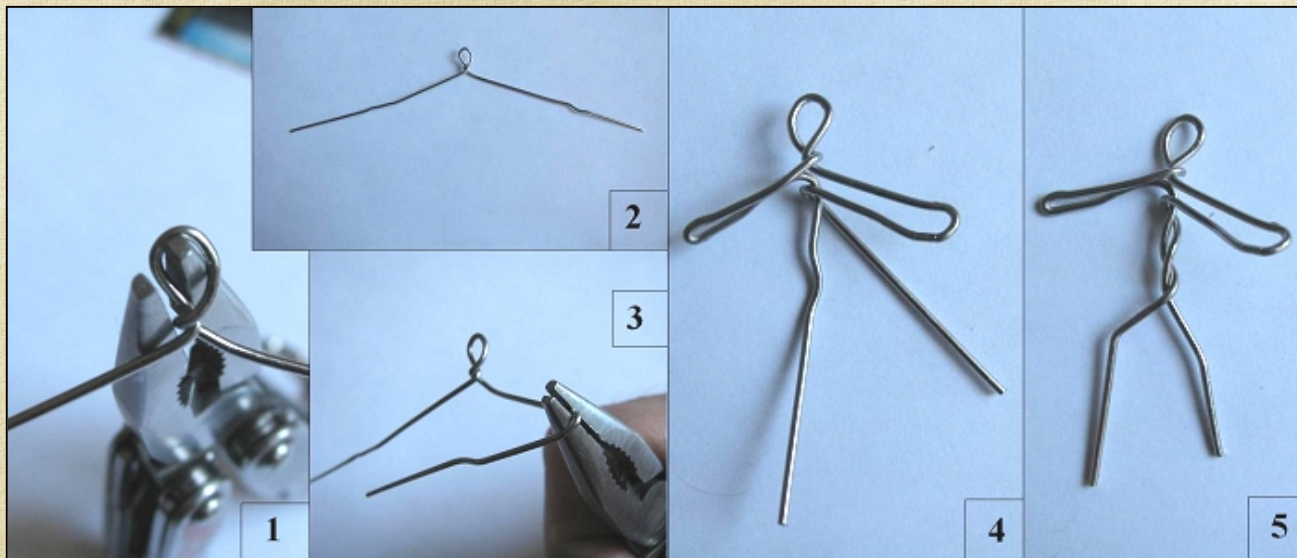
Маленькие плоскогубцы, скальпель, мисочка из-под йогурта или желе. Вроде все.

Ну и рабочее место, естественно.

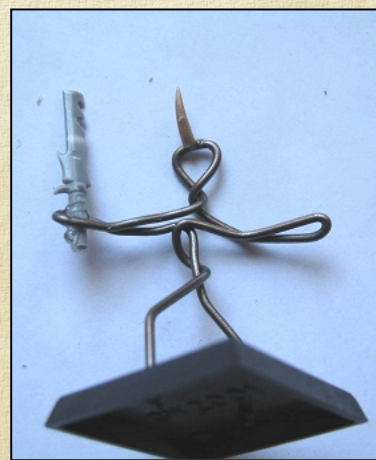
First day we made axes of stone...

Итак, все нужное мы достали, аккуратными кучками разложили перед собой. Процесс создания будет показан на примере Чумовоза Обыкновенного, в книге правил именуемом Plaguebearer.

Шаг 1-й. Разгибаем скрепку, а затем сгибаем так, чтобы получилась человекообразная фигурка. При таких размерах ее ноги будут автоматически подходить под ширину базы, если вы, конечно, не растянули их шире намеренно.



Шаг 2-й. Делаем в базе отверстия под ноги (можно маленьким буравчиком, я просто выкопал острием скальпеля), после чего капаем туда по маленькой капле суперклея, и вставляем модель. Также суперклеим пристыковываем меч (предварительно «состаренный» зазубринами и царапинами) и рог. Рог можно лепить на лоб, можно сбоку – как захотите. Я делал и так, и так. Ждем минут 10-15, пока клей окончательно засохнет. Ждем не сложа руки и томно вздыхая, а приклеивая вышеуказанные причиндалы следующим моделям, как завещал нам еще дедушка Форд. Не тот, который нацистам тыкал в ихние хари пенсионным удостоверением ради очередной пары миллионов зеленых, а тот, который конвейер изобрел.



Шаг 3-й. Сейчас – основной момент всей процедуры. Готовим мяяаавсо. В мисочку мелко крошим бумагу. Обычно на одного чумовоза уходит кусок сантиметров 10 длиной. Если в итоге не хватит – легко добавить еще. Если будет больше – излишки лепим на следующего кандидата, чтобы не пропадали зря.



Покрошенную бумагу заливаем клеем ПВА. Его не должно быть слишком много, и не должно быть слишком мало.

Затем все перемешиваем, тщательно и аккуратно, чтобы клей пропитал всю бумагу, и не было сухих участков. Я перемешивал разогнутой частично, обычной, толстой, большой скрепкой, конечно же фирменной, от GW, купленной на сайте за половину месячной зарплаты. Затем частично разогнутой обычной маленькой скрепкой берем комки получившейся биомассы, и аккуратно наносим их на каркас.



1



2



3



4



Учитывайте, что после высыхания эта масса скукожится, и фигурка будет тоньше, чем получилось сразу. Это не страшно – потом можно долепить еще.

На этом этапе можно наметить такие милые детали, как горб на спине, развороченный живот или висящую клочьями кожу.

Глаз делается из маленького куска все той же бумаги, чуть смоченного и скатанного в шарик, который скальпелем ставится в нужное место. Скальпелем делаем рот и им же сверху надвигаем на глаз биомассу, чтобы придать нахмуренный вид, типа «Это ты че ли, нубас позорный, нами играть собрался в натуре?!». Ну или, как вариант «Че те надо в 3 часа ночи?».



В принципе, мимика нургловских демонов весьма разнообразна и многогранна. Уж точно разнообразнее кхорнятского «ААААШукивсехпорвунакуй» или слаанешитского «Чувак, не подсказешь, где здесь Зеленая улица?». Ну может Тзинч тока круче, но у него это профилирующее.

Нургловские демоны могут хмуриться, могут радостно лыбицо от уха до уха, могут открыть рот, свесить язык и пускать слюни. Нурглинги – те вообще могут ходить с рожами «Айайдядинька не бейте сапагом па фабержам!», после чего с чистой совестью наброситься всем свармом на проявившего слабину в вере гвардейца. В общем, смотрим книги правил и массово доступный в Инете арт и набираемся идей.

Все, детали подчеркнули, основу вылепили – ставим тушку сушиться, беремся за следующую.

Шаг 4-й. Когда все высохло – осматриваем модель. Если где-то видна скрепка – этот участок можно залепить дополнительно. Долепливаем живот, если изначальный усох, в общем, подправляем недостатки.

Шаг 5-й. Когда все высохло – грунтуем, красим, играем.

Мелкие советы:

Нурглинги лепятся просто комками. Можно в качестве каркаса приклеить к базе кусок руки\ноги того же орочьего вождя, или наконечник от ручки, или что угодно еще подходящего размера, а потом это облепить со всех сторон.

Музыкальные инструменты я делал из рогов от Звездовской орочьей кавалерии.

На роль пузырей при оформлении баз замечательно подошли бусины, 1 пакетик которых стоит около 3 000.

Если мечи кончились - потрясите игроков за Тиранидов. Длинные когти вполне подойдут на роль «встроенных» мечей.

У игроков за Хаос (как FB, так и 40k) могут оказаться ненужные символы Нургла.

Если собираете армию для FB, учитывайте, что все модели должны стоять база к базе (пехотная коробка), поэтому не стоит делать слишком размашистые позы.



Подводя итоги.

При усидчивости и наличие свободного времени, за пару недель можно сделать нургловскую армию практически на любое количество очков.

По деньгам – основные траты идут на клей. Если достать биты, рога, скрепки и базы у знакомых, то все вместе вряд ли потянет больше, чем тысяч на 30-40. Согласитесь, при стоимости одной только оригинальной Книги Армии \ Кодекса в размере 80-90 000 это весьма и весьма неплохо.

Касательно самой расписки.

По отзывам игроков, фэнтэзюшный Нургл в чистом виде гораздо сильнее и эффективнее своего собрата из 40к. Моя стартовая расписка на 1250 очков для FB выглядела так:

- Герольд на паланкине, колдун 1 левела, генерал армии с Потокком Слизи (Stream of Bile) и Чумной Слизью (Pestilent Mucus) – 265 очков
- Герольд-знаменосец, колдун 1 левела с Потокком Слизи и Великой Иконой Отчаяния – 290 очков
- 2 коробки по 20 Чумовозов с полной командной группой и Иконой Вечной Злобности в каждом – 590 очков за оба
- 3 базы нурглингов – 105 очков.

Ну и напоследок – фотографии уже покрашенной армии:



Нурглинги во всем их разнообразии.



Знаменосец армии



Герольд на паланкине





Два отряда Чумовозов



Что день грядущий...

Последний Рубеж

Турнир по
WARHAMMER 40,000

Витебск

5-6 декабря 2009 года

Формат: 1500 очков

Цена участия: 5000 BYR

Иногородним -
проживание (5000 BYR)

Организатор: Дядюшка Sir

Ежегодный большой
командный турнир
по Warhammer 40,000

"Братья по оружию"

Москва, 12-13 декабря 2009 года
клуб "Содружество"

Формат: 1750 очков

Цена участия: 2000 RUB
(с команды)

При поддержке компании
"Алегрис"

Battlefield Mayhem

Турнир по WARHAMMER 40,000

Минск, 19-20 декабря 2009 года

Формат: 1750 очков

Цена участия: 30 000 BYR

Организатор - Goat Lord

Галерея

Вы умеете красить? У Вас есть фотоаппарат или он есть у кого-то из Ваших знакомых? Вы хотите поделиться своими достижениями и работами с другими или просто похвастаться своим прогрессом? А может, Вы хотите, чтобы Вас заметили и предложили покрасить что-нибудь на заказ?

Тогда чего сидим, кого ждем? Собираем фотографии своих работ и засылаем в редакцию журнала!

Вполне возможно, что именно здесь начинается Ваша карьера!



Ну а сегодня гость нашей рубрики – **Семен**. Красить он начал около трех лет назад, и с тех пор достиг весьма неплохих результатов, как вы можете убедиться сами.

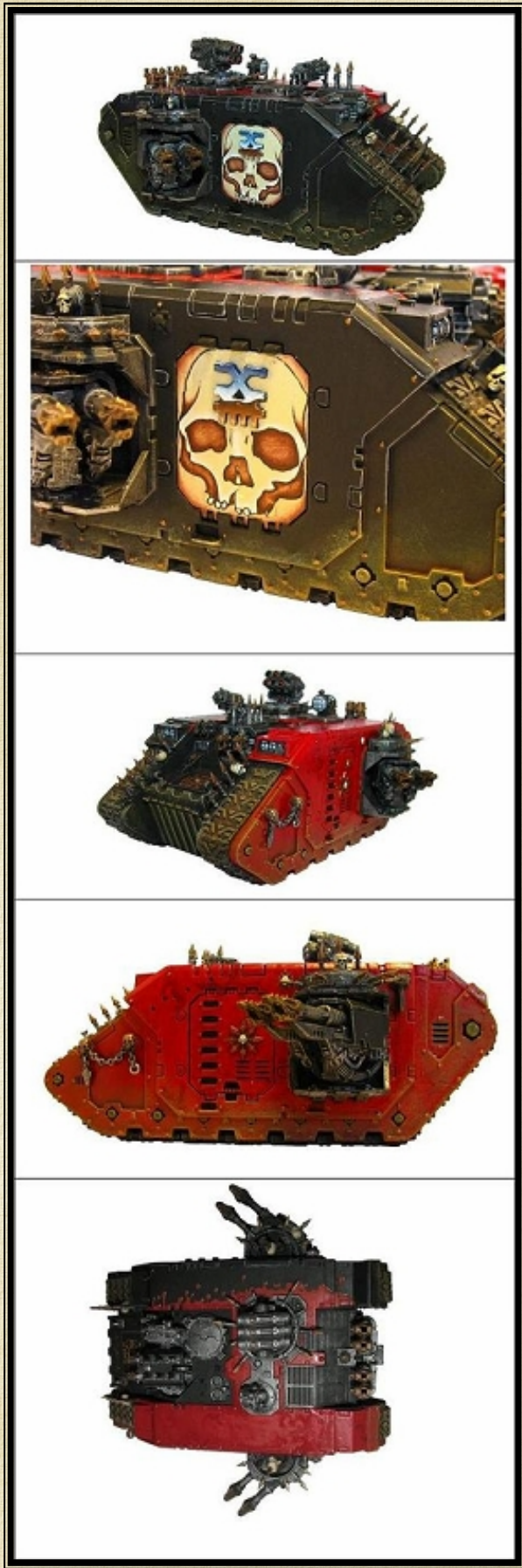


Necron Lord.

Один из претендентов на призовое место на конкурсе покраски миниатюр, проводившемся в рамках конвента ЮниКон-2008.



Vampire Lord



Khorne Land Raider

Череп

на Khorne Land Raider: от эскиза до рисунка.



Orc Warboss on Bike



Trollblood Chief Madrak Ironhide



Закоулки Варпа

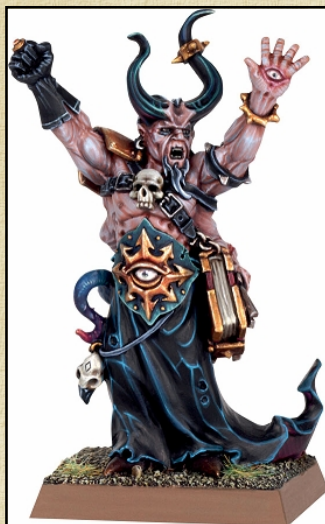
Здесь – место, в которое не доходит свет звезд. Место, которое не подчиняется смертным правителям. Сюда стекается все то, что не нашло себе приюта в реальном мире и других рубриках. Здесь – закоулки Варпа, территория хаоса и неупорядоченного.

Для начала – небольшая подборка новостей и слухов. Поехали.

Предварительные творческие планы GW на 2010 год:

Январь: Tyranids
Февраль: Beastmen
Март-Май: Blood Angels
Июнь-Июль: Fantasy 8th Edition Rulebook
Сентябрь: Fantasy 8th Edition Boxed Set

Necrons: где-то на этапе подготовки к работе. Кодекс должен, тем не менее, выйти раньше Темных Эльдар.
Dark Eldar: где-то на этапе подготовки к работе. По слухам, планируется полная переработка кодекса и модельного ряда.
Grey Knights: в процессе.
Witchhunters: в процессе.



Эксклюзивная миниатюра для Дня Игры 2010 от GW.

К сожалению, не у нас.

К сюжету фильма по Вархаммеру причастен Дэн Абнетт.

Судя по всему, он будет сценаристом. Интервью с ним можно посмотреть здесь:

http://www.youtube.com/watch?v=aBsWc1i4Cr4&feature=player_embedded

Парни из Codex Pictures также отметили, что работать над фильмом «Ультрамарины» (Ultramarines) будет Мартин Пик, на чьем счету фильм The Age of Stupid и ряд видеоматериалов для спортивных мероприятий, включая Олимпийские Игры в Бейджине, Еврокубок 2004 по футболу и т.д. Мартин был взят на должность директора за его умение почувствовать и передать движение, а также за яркий стиль его работ.

Сценарий же отдан на откуп известному писателю Дэну Абнетту, написавшему более 25 книг для Черной Библиотеки компании Games Workshop, которые были проданы суммарным тиражом свыше 2,1 млн. экземпляров. Он также регулярно сотрудничает с 2000 AD, Marvel Comics и DC Comics.



В каждый заказ с сайта GW вплоть до католического Рождества будет вкладываться такая вот занятная штучковинка. Доступна в различных цветовых гаммах.

На официальном сайте Games Workshop выложили новую статью про основание ордена Багровых Кулаков. www.games-workshop.com/gws/content/article.jsp?ald=3800021a

Последние слухи про Codex: Tyranids

Дата релиза – 16 января (возможно, немного позже из-за загвоздок с печатью).

На 5 декабря заявлен в продажу тиранидский батальон. Что туда будет входить – неизвестно. Слух весьма спорный.

Генестиллеры будут слегка порезаны и перейдут в разряд Элиты.

Ликтор и Брудлорд будут усилены.

Второй вариант Тригона: Мавлок
"Мавлок – это тот же Тригон, только пасть пошире (как у Красного Ужаса) и по всей спине – такие прикольные шипы."

Страж Улья
"...Страж Улья выглядит действительно жутковато, как раз та модель, которую захотят в коллекцию все, но мне кажется, что из-за неустойчивости она будет как второй зоантроп. Это довольно высокий кусок металла. Кто видел – подтвердят. Думаю, в будущем нас ждут утяжеленные базы."

Для поддержки увеличения числа карнифексов в армии, параметры этой зверюги будут слегка подрезаны. Тем не менее, это будет компенсировано усилением в чем-то другом (не уточняется, в других параметрах или в оружии). Также ходят слухи о том, что стрелковые опции карни будут урезаны в угоду рукопашным.

"Сокрушающие Клешни будут аналогом открывашек консервных банок... +1А, удвоение Силы (до 10), игнор спасбросков, +дб на пробивание брони, д3 раны\попадания по технике (ИМХО, слишком уж вкусно для правды). Слухи про Клешни весьма разнообразны. Тираниды однозначно будут в этом плане улучшены. Модели с Клешнями получают бонус к Силе и будут наносить дополнительную рану при попадании по технике, так что их действительно можно назвать «открывашками». Вместе с Клешнями, по слухам, упоминалась способность вцепиться в технику и ценой дополнительной атаки удерживать ее от движения из ближнего боя."

Когти дают +1А и «залегание».

Ядовитые когти, улучшенные до Клешной, будут ранить на 3+.

Разрывающие Когти (Rending) – автохит на 6, станут чуть дороже.

Шипокулаки – можно стрелять и бежать.

Barbed Strangler, большой шаблон, опутывание (на следующем ходу юнит движется как через сложный террейн).

Костяной меч почти не изменится.

Хлыст. Убирает X атак у атакующего юнита, может выщеливать конкретные модели, но в этом случае действует только на эту модель. Атаки может убрать полностью, без понятия «минимум», базовый контакт не нужен.

Внезапная атака (*Я не уверен, будет это способностью существа, спецправилом армии или психосилой. Скорее всего что-то из арсенала ликтора*). Юнит входит в игру по правилам резервов в любой точке стола в 12" от противника, может бегать, не может атаковать.

Наборы:
Равенеры (пластик) 3 модели, \$29.
Гаргульи (пластик) 10 штук, единственное оружие – пожиратель плоти, \$44.

Также ходит ряд слухов о появлении в 2010 году элементов ксеносного ландшафта. Вполне возможно, что такие наборы будут привязаны к выходу новых кодексов и впоследствии. Например, Эльдарские Врата.

Последние слухи про Armybook: Beasts of Chaos.

Модели могут появиться уже в начале марта.

Стада с унгорами все еще смешанные, до 5 моделей в ширину. У Чемпионов больше нет бонуса +1 Лидерства, но у большинства простых воинов Лидерство улучшено на 1.

Стаду все еще доступно правило Засады.

Лорды минотавры остались, и имеют доступ к мутациям Хаоса.

Одна колесница теперь занимает 2 слота Специального Выбора.

Центигоры перешли в раздел Основных войск и стали Быстрой Кавалерией. Тем не менее, для заполнения Основных слотов все еще надо брать горов \ унгоров \ бестигоров.

Горгон – новый Редкий монстр.

Бистлорды с 9 Лидерством.

Кое-что по миниатюрам:

Doombull (Metal Box) – TBD

Grulgor* (Metal Box) – TBD

Gors (Plastic Box) – TBD

Ungors (Plastic Box) – TBD

Bestigors (Plastic Box) - 32,50 €

Minotaurs (Plastic Box) - 35,00 €

Gors (Plastic Box) - £15.00 / US?? / 19,50 € / Oz\$41.00

Ungors (Plastic Box) - £15.00 / US?? / 19,50 € / Oz\$41.00

Bestigors (Plastic Box) - £25.00 / US?? / 32,50 € / Oz\$69.00

Minotaurs (Plastic Box) - £27.00 / US?? / 35,00 € / Oz\$74.00

У Колесницы новый код, хотя это не означает, что сама модель будет обновлена.

И немного от одного из сотрудников:

"Для начала скажу, что коробки горгов и унгоргов не так уж и плохи. По сути, они мало чем отличаются от старого набора. У горгов пара новых поз, оружие и щиты. Унгоры будут немного отличаться от существующих, в частности головами. Помимо старых вариантов оружия (копья, щиты, оружие ближнего боя) будут варианты с луками.

В качестве эксклюзивной информации (а также, чтобы доказать, что я – это я, а не кто-то, использующий мой ник-нейм) скажу, что появится новый персонаж-шаман "Malagor the Dark Omen" и новый именной центигор "Ghorros Warhoof", но, к сожалению, обе модели не очень хороши."

"...Новые унгоры будут на 20-мм базах. Похоже, придется снимать старых унгоргов, и делать им новые базы.

Новые горы идут только с ручным оружием, во всяком случае, на рамке нет алебард. Подозреваю, что в книге правил такой опции тоже не будет..."

Слухи взяты с просторов Интернета, в частности с

www.bellofostsouls.net и

www.warseer.com

"...В первой волне релизов не будет «ванильных» персонажей, а жаль. Мне действительно понравились некоторые мини новых шаманов. Герой-центигор Ghorros довольно невзрачный, с шипастой дубиной. Кроме того, у него на ногах копыта, что странно, учитывая тот факт, что у старых моделей были когтистые лапы. Впрочем, раз в его имени есть слово «копыто» - было бы странно, если бы это было не так.

Неплохой фишкой модели является череп единорога, одетый поверх его рогов, и по мне это единственная его неплохая фишка. Я бы рекомендовал купить морджеймовского центигора и заменить ему голову.. "

"Я действительно с нетерпением жду выхода армibuка ввиду слухов об исчезновении из нее троллей хаоса, огров хаоса, Дрэгон огров и Шагготов, так что там наверняка должны быть какие-то новые юниты..."

"Ходят слухи о разных породах Гончих, но по мне это примерно то же самое, что дать им опции ядовитого укуса \ красных тапочек \ клоунского носа."

ТОП МИНСКИХ ИГРОКОВ В WARHAMMER 40,000:

- 01 - 1032 - 65 - Кабанов Илья (Bloodroad)
- 02 - 1030 - 46 - Дмитриев Ярослав (Yaroslav)
- 03 - 1026 - 41 - Корзун Денис (Avessalom)
- 04 - 1020 - 17 - Люзин Максим (Desmond)
- 05 - 1009 - 19 - Таборовец Иван (Johnny B. Goode)
- 06 - 1006 - 71 - Кабанов Дмитрий (Daemon)
- 07 - 1000 - 3 - Добровольский Слава (Hiller)
- 08 - 999 - 2 - Жидко Ярослав (Яраслаў)
- 09 - 994 - 14 - Борисов Александр (Orlon)
- 10 - 993 - 12 - Неровня Михаил (colt)
- 11 - 992 - 7 - Здоров Денис (Skorri-az-Znoymo)
- 12 - 990 - 13 - Шамотранов Андрей (Paladin)
- 13 - 989 - 4 - Будкевич Валерий (Poni)
- 14 - 964 - 38 - Полещук Алексей (Goat Lord)
- 15 - 964 - 29 - Мякишев Евгений (bubon)

Тест «Кто Вы в сообществе варгеймеров?»

Таблица баллов за ответы:

Номер вопроса\ ответ	А	Б	В
1	3	2	1
2	1	3	2
3	3	1	2
4	2	1	3
5	3	2	1
6	2	1	3
7	1	2	3
8	3	2	1
9	1	3	2
10	3	2	1

Результаты теста:

0-10 – с Вами не играют в варгеймы.

11-15 – Вы – турнирщик. Хардкорщик. Тру варгеймер. «Отец». Пахан. В общем, для Вас варгеймы – это стиль жизни, адреналин, борьба с комплексами и попытка самоутвердиться. Вас ждет Высшая Лига и всемирное признание, Ваши фотографии будут на страницах White Dwarf и сайта Games Workshop.

16-20 – Вы – обычный варгеймер, основная шестеренка и источник дохода кампании Games Workshop. Вы одинаково негативно относитесь как к турнирам, так и к кампаниям, как к бывалым игрокам, так и к новичкам, потому что понимаете, что так, как у буржуев, у нас будет еще не скоро.

21-25 – Вы – обычный варгеймер, основная шестеренка и источник дохода кампании Games Workshop. Вы одинаково позитивно относитесь как к турнирам, так и к кампаниям, как к бывалым игрокам, так и к новичкам, потому что понимаете, что только от вас самих зависит будущее варгеймов в Беларуси.

26-29 – Вы весьма близки к тому, чтобы стать флафф-банны. Не пугайтесь, это не смертельно и, в общем-то, лечится. Надо только немного проще воспринимать объективную реальность и не бояться тех, кто играет лучше Вас.

30-30 – И с Вами тоже не играют в варгеймы.

Рубрика «**Письма наших читателей**» пока что пустует, ввиду того, что выпуск первый, и его, кроме редакторов, в общем-то, никто особо и не читал. Но мы надеемся, что к нам в редакцию еще будут приходить письма с отзывами прочитавших, вопросами новичков, просьбами фанатов и предложениями увеличить член, и самые интересные из этих писем мы будем публиковать в очередных выпусках нашего журнала.

Кроме того, если у Вас есть подходящий материал для Wargazzm, будь то статья с советами по тактике, описание процесса изготовления трехуровневого холма, или просто неплохой литературный рассказ – высылайте его нам, на адрес wargazzm@mail.ru, и, вполне возможно, он появится в одном из номеров.

Рисунок для обложки – Cat of Peace.

Дизайн, верстка, коррекция, подбор материалов, идея создания, и ее реализация – команда редакторов.

У всех статей и материалов есть свои авторы, незаконное использование этих текстов влечет за собой ответственность и проклятье, как самого автора, так и редакции журнала.

При небольшом пассивном содействии портала grg.by и минского сообщества варгеймеров.

E-mail: wargazzm@mail.ru

Произведено на личном компьютере безо всякой лицензии, но, тем не менее, все связанные знаки, логотипы, места, наименования, расы и символы/дизайны/логотипы/эмблемы рас, машины, локации, оружие, подразделения, персонажи, продукты, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer Fantasy Battles, Warhammer 40000 и Warmachine/Hordes являются либо ®, ТМ или (с) компаний «Games Workshop Limited» 2000-2009 и Privateer Press, зарегистрированными в Великобритании и других странах мира. Все права защищены, кто ж спорит.

Минск, 2009