

WARGAZZM

#2

APRIL 2010

NUFF SAID...

В этом выпуске:

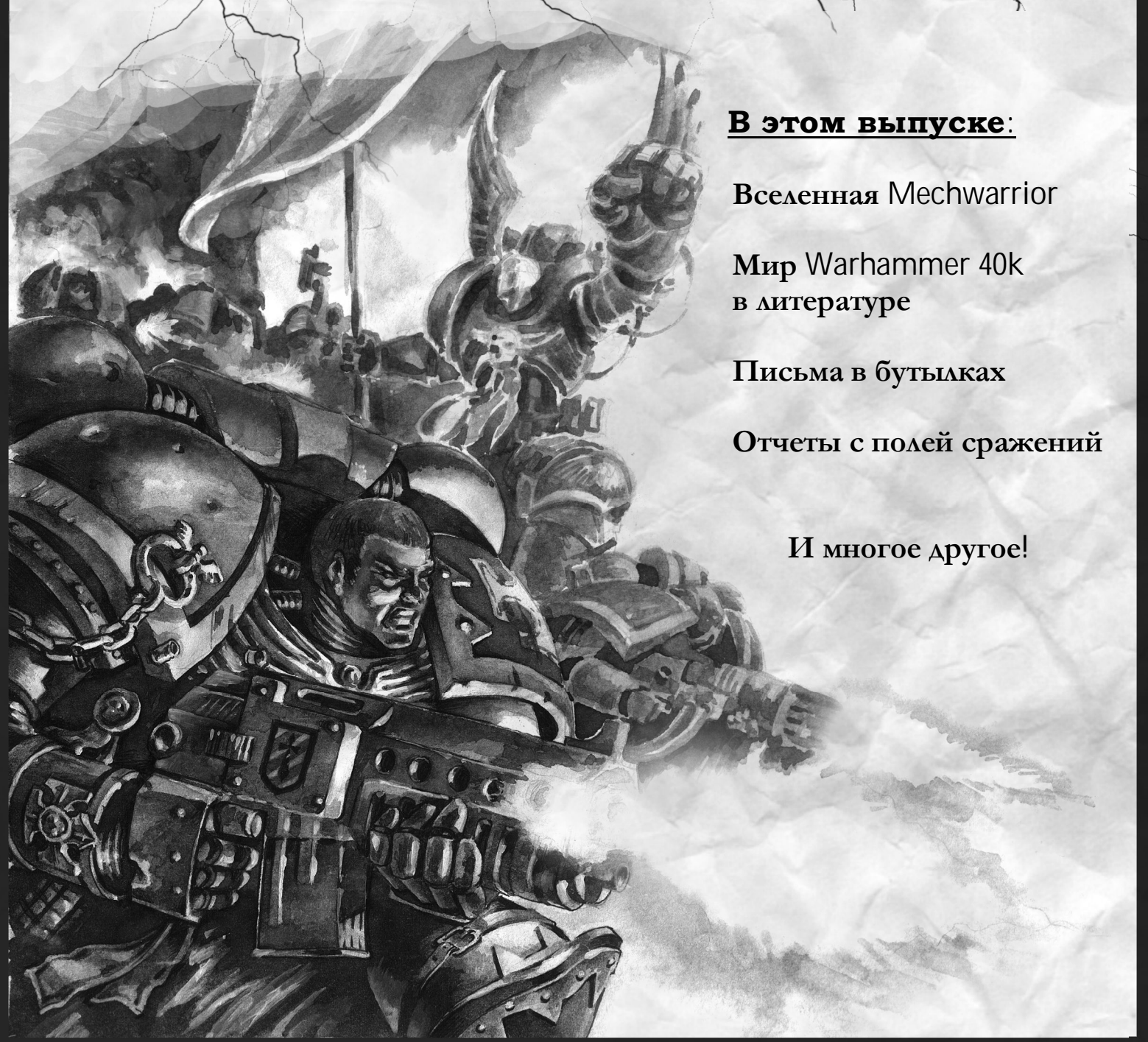
Вселенная Mechwarrior

Мир Warhammer 40k
в литературе

Письма в бутылках

Отчеты с полей сражений

И многое другое!



Вступление

Мои поздравления всем читателям, ну и нам самим немного, с тем, что наконец-таки вы видите на своих мониторах (очень хотелось бы, конечно, написать «держите в руках», но - увы, увы) второй номер журнала о варгеймах и не только Wargazzt. Эксперименты по стилю, оформлению и содержанию продолжаются, пожелания читателей и критика первого номера, по большому счету, тоже вроде как учтены. Что получилось в итоге - можете увидеть сами, если, наконец, перестанете читать это нудное, по сути, никому не нужное авторское вступление и напряжете, наконец, пальцы правой руки (или ноги, смотря кто во что эволюционировал), прокручивая страницы дальше.



А если прокручивать все еще лень - то мы еще позанудствуем, выражая благодарность всем тем товарищам, которые в создании этого номера нам активно и не очень помогали.

Ну, крутите уже дальше, крутите. Вступление окончено.



С уважением, редакция.

Содержание

Не титаном единым Краткая история вселенной Battletech™	4
Фракции Mechwarrior Обзор и история сторон конфликта	16
Mechwarrior Dark Age Сравнение с другими варгеймами	27
Турнир по Mechwarrior На ЮниКон-2009	30
Прекрасное-далеко Витебск на связи	37
Проблемы организации снабжения и поставок продовольствия в 40-м тысячелетии Аналитическая статья	44
Неизвестные личности Warhammer 40 000 в книгах	49
Письма в бутылках Творчество наших читателей	52
Утро Нового Дня Модуль для ролевой игры	65
Диорамка в Картинках Немного о террейностроении	72
Jagdpanzer, или учите английский и немецкий, господа Совет номера	80
Галерея	81
Дварфийские камни, орочья сталь Бэтл-репорт	85
Закоулки Варпа	100

Не титаном единым...

Здесь нет раздолбаев-орков или ненасытных тиранидов. Здесь нет еретиков или мрачных последователей Хаоса. Вселенная Battletech™ представляет собой почти классический образец военной фантастики, в которой люди сражаются с людьми не за выживание, а за деньги, ресурсы, власть и влияние. Так уж повелось с древних времен, и так оно, судя по всему, будет спустя даже две тысячи лет. Обзором вселенной Mechwarrior, рассказом о ее истории, сторонах конфликта, а также анализом результатов сравнения этой замечательной игры и других варгеймов с нами любезно поделился Эктор.

Звездная Лига

На протяжении тысяч лет люди путешествовали к дальним уголкам космоса, колонизируя тысячи миров и создавая галактические союзы. Из них сформировались пять огромных империй, образовавших Внутреннюю Сферу. Правящие династии постоянно сражались друг с другом за колонии с ценными ресурсами. Эти титанические битвы привели к созданию Боевых Мехов: гигантских человекообразных боевых машин, набитых смертельным оружием. Начиная с XXV века, эти огромные машины господствовали на поле боя. Первый Мех появился на поле боя в 2439 году.

После длительных непрерывных конфликтов Внутренняя Сфера устала от войны. В конце концов пять правящих Домов (Давион, Штайнер, Курита, Ляо и Марик) объединились в Звездную Лигу, федерацию, возглавляемую Первым Лордом и имеющую собственную армию. Этот процесс проходил с 2556 по 2569 годы. На протяжении двух сотен лет Звездная Лига обеспечивала Внутренней Сфере мир и процветание.



В 2751 году Первый Лорд Саймон Камерон трагически погиб, и правители Домов стали регентами при его юном сыне, Ричарде Камероне, но, к сожалению, использовали свое положение для достижения личных выгод. Ричард обратился к Стефану Амарису, правителю далекой республики, за советом и помощью. Амарис же ненавидел всех Камеронов и использовал свою ложную дружбу с Ричардом, чтобы подорвать Звездную Лигу изнутри. 27 декабря 2766 года Стефан Амарис убил Ричарда и захватил контроль над Звездной Лигой.

Тем не менее, Амарис не смог получить поддержки генерала Александра Керенского, командующего армией Звездной Лиги. Благородный Керенский презирал узурпатора Амариса и вел жестокую 13-летнюю войну, чтобы избавить Лигу от его правления. В 2779 году Керенский возглавил штурм последней крепости Амариса на Терре. Узурпатор сдался, и по приказу генерала Керенского, был казнен за преступления против человечества. Тем не менее, время Звездной Лиги прошло.



В 2780 Совет Лордов лишил Керенского титула Защитника Мира и приказал ему разместить все войска по гарнизонам мирного времени. Без центральной власти государства-члены Лиги начали ссориться друг с другом из-за влияния. Лорды, не сумев договориться о том, кто будет новым Первым Лордом, официально распустили Совет в 2781 и вернулись с Терры в свои столицы. Когда несколько Лордов попытались переманить боевые силы Лиги, чтобы использовать их в своих целях, генерал Керенский принял отчаянное решение. В феврале 2784 он предложил своим войскам покинуть Внутреннюю Сферу и основать за пределами известного космоса новое общество, сохраняя драгоценные идеалы Звездной Лиги. В ноябре 2784 "Операция Исход" Керенского стала реальностью: более 80% сил Лиги ушли вместе с ним. Расстроенные жители Внутренней Сферы, тоскуя об утрате своего героя, утешали себя верой в то, что Керенский и его люди вернуться, когда человечество будет в них нуждаться.

Столетия войны

Без центрального управления правители новых государств начали воевать за объединение Звездной Лиги под своим руководством. За 300 лет этого конфликта Лордам удалось лишь заставить человечество деградировать почти до каменного века. К концу третьей так называемой Войны за Наследство человечество потеряло почти все технологии, разработанные во времена Звездной Лиги; только строжайшие запреты на уничтожение космических кораблей, челноков, Боевых Мехов и прочих невозможных военных технологий позволило продолжать военные действия. В конце концов война перешла в бесконечные пограничные стычки, от которых ни одна из сторон не получала серьезных преимуществ.

Ничуть не лучше поступили и солдаты Керенского. Всего через 20 лет после колонизации их нового дома они предали идеалы Лиги и развязали кровавый братоубийственный конфликт. Желая сбросить хоть что-то из планов своего отца, сын Керенского Николай повел 800 верных последователей в безопасное убежище, где они основали общество, ставшее позже известным как Клан. Хотя Клан не вторгались во Внутреннюю Сферу до 3049 года, они послали туда один отряд – Волчьих Драгунов. Этот прославленный отряд наемников поочередно сражался за каждую из воюющих сторон, проверяя силу их армий. В конце концов, рожденные в Кланах Драгуны стали одним из сильнейших отрядов, сражающихся против Кланов на стороне Сферы.

В 3020 году Архонт Катрина Штайнер предложила другим Лордам заключить мир, но интерес к этому предложению проявил только князь Ханс Давион. В 3022 они заключили тайный союз, объединивший их государства посредством женитьбы Князя Ханса на дочери и наследнице Катрины, Мелиссе. После этого три остальные Дома вступили в союз, чтобы противостоять мощи нового государства. Теперь любая война должна была охватить всю Внутреннюю Сферу.

Война началась в 3028 году наступлением Дома Давиона на Капелланскую Конфедерацию (Дом Ляо). Князь Ханс Давион реорганизовал свои войска и добился ошеломляющего преимущества. Семь волн успешного наступления сократили территорию Конфедерации вдвое. Подобная мобилизация ресурсов, однако, привела к нехватке транспортных космических кораблей и экономическим кризисам на многих планетах. Кроме того, Святой Орден КомСтар, члены которого сохраняли технологию межзвездных коммуникаций со времен Звездной Лиги, выступил против войны князя Ханса и отказался передавать сообщения с его планет. В результате Ханс в 3029 предложил мир, и Конфедерация охотно согласилась на его условия, чтобы высвободить свои скудные ресурсы против других врагов. Дом Марик воспользовался ее слабостью и захватил несколько ее планет.

В 3028 году отряд наемников "Легион Серой Смерти" наткнулся на действующее хранилище данных времен Звездной Лиги и предоставил найденную информацию всем Домам. Это дало начало технологическому ренессансу, однако потребовалось несколько десятков лет, пока технологии Звездной Лиги стали доступными для производства.



Следующие 10 лет были отмечены секретными сделками и мелкими пограничными стычками. Дома Давиона и Штайнера завершили свое политическое, экономическое и военное слияние, образовав самое сильное государство Внутренней Сферы. Теодор Курита, глава военного министерства своего Дома, модернизировал свою армию, улучшив уровень тренировки и усовершенствовав структуру командования. Кроме того, он подписал договор с КомСтаром, предоставив независимость нескольким мирам в обмен на Боевых Мехов КомСтара, созданных во времена Звездной Лиги. В результате в 3034 образовалась Республика Расалхаг.



В апреле 3039 Ханс Давион вновь развязал войну ради объединения Внутренней Сферы. В этот раз он напал на Дом Куриты. Первая волна наступления была удачной, но Дом Куриты контратаковал, используя более совершенные Мехи времен Лиги, и вернул практически все утраченные позиции. Теодор Курита произвел впечатление на Ханса Давиона, который не собирался впустую жертвовать своими солдатами, и в 3039 был заключен мирный договор. Эта война не принесла обеим сторонам практически ничего, но заставила их прочувствовать огромную цену военных действий. Люди Внутренней Сферы устали от войны, и на протяжении следующих 10 лет она отстраивалась. Мир неожиданно закончился 13 августа 3049 года.

Вторжение Кланов

В этот день подразделение прославленных наемников Гончих Келла наткнулось на неизвестную армию в районе Республики Расалхаг, и было полностью уничтожено. Среди пропавших без вести был Фелан Келл, сын основателя отряда Моргана Келла и кузен Виктора Штайнер-Давиона, старшего сына Ханса и Мелиссы. Это было лишь первое из череды поражений, понесенных от Кланов, которые явились, чтобы восстановить Звездную Лигу по своим представлениям.

Кланы сформировались из войск генерала Керенского, удалившихся за пределы Внутренней Сферы. Каждый Клан управлялся своим Ханом и имел жесткую кастовую структуру, причем главенствующей обычно была каста воинов. Кланы предпочитали обычному продолжению рода клонирование на основе генетического материала лучших представителей Клана, и попасть в генетическую базу было высшей честью для каждого воина. Совместные действия Кланов координировались Высшим Советом.



В марте 3050 Кланы начали крупномасштабное наступление на Драконис Комбайн (Дом Курита), Республику Расалхаг и штайнеровскую часть федерации. Используя превосходящую технологию ОмниМехов и бронированную пехоту (Элементалей), Кланы легко побеждали своих противников. В первой волне наступали четыре Клана: Дымчатый Ягуар, Призрачный Медведь, Нефритовый Сокол и Волк. Их наступление остановилось только в октябре, когда Расалхагский пилот Тира Мирабог направила свой истребитель на флагманский корабль Волков, уничтожив военного лидера Кланов, ильХана. На несколько месяцев вожди Кланов прекратили наступление, пока в середине 3051 не был выбран новый ильХан, Ульрик Керенский, возглавивший новое наступление.

За это время полковник Джейме Вольф, предводитель Волчьих Драгунов, собрал Лордов и объявил, что его отряд состоял из воинов Кланов, но, тем не менее, готов помогать Внутренней Сфере в отражении вторжения. Перед лицом серьезной угрозы Лорды забыли свои распри и объединились. Ханс Давион и Теодор Курита подписали договор о ненападении.

В ноябре 3051 Кланы возобновили свое наступление на Внутреннюю Сферу. В январе 3052 Дымчатые Ягуары и Нова Коты напали на столицу Драконис

Комбайна Лютиен. Проявив благородство, Ханс Давион отправил Гончих Келла и Волчьих Драгун на защиту столицы своего старого врага. Это породило взаимное доверие между Домами, позволившее направить все их усилия против Кланов.

Несмотря на это сотрудничество, Внутренняя Сфера была далека от объединения. КомСтар вступил в переговоры с Кланами на раннем этапе вторжения, предложив взять на себя управление завоеванными мирами. Лидер КомСтара, Примас Мундо Уотерли, хотела использовать вторжение Кланов для разрушения цивилизации, после чего КомСтар мог выступить в роли спасителей. Когда она узнала, что Кланы собираются напасть на Терру, колыбель цивилизации и родной мир КомСтара, она сменила тактику.

По совету Военного Прецента Анастасиуса Фохта Уотерли заключила с Кланами договор: если Кланы сумеют захватить отдаленную планету Тукайид, она уступает им Терру; в противном случае им придется прекратить свое наступление на 15 лет. Гвардия КомСтара сумела одержать победу в ужасающей кровавой бойне, которая стоила огромного количества жизней. Одновременно Примас Уотерли отдала приказ своим агентам устроить множество диверсий как в зоне, оккупированной Кланами, так и во Внутренней Сфере. Она надеялась, что это позволит КомСтару захватить власть. Но диверсии не удалось, и как только Фохт вернулся на Терру, он сместил Уотерли и начал реформу КомСтара.





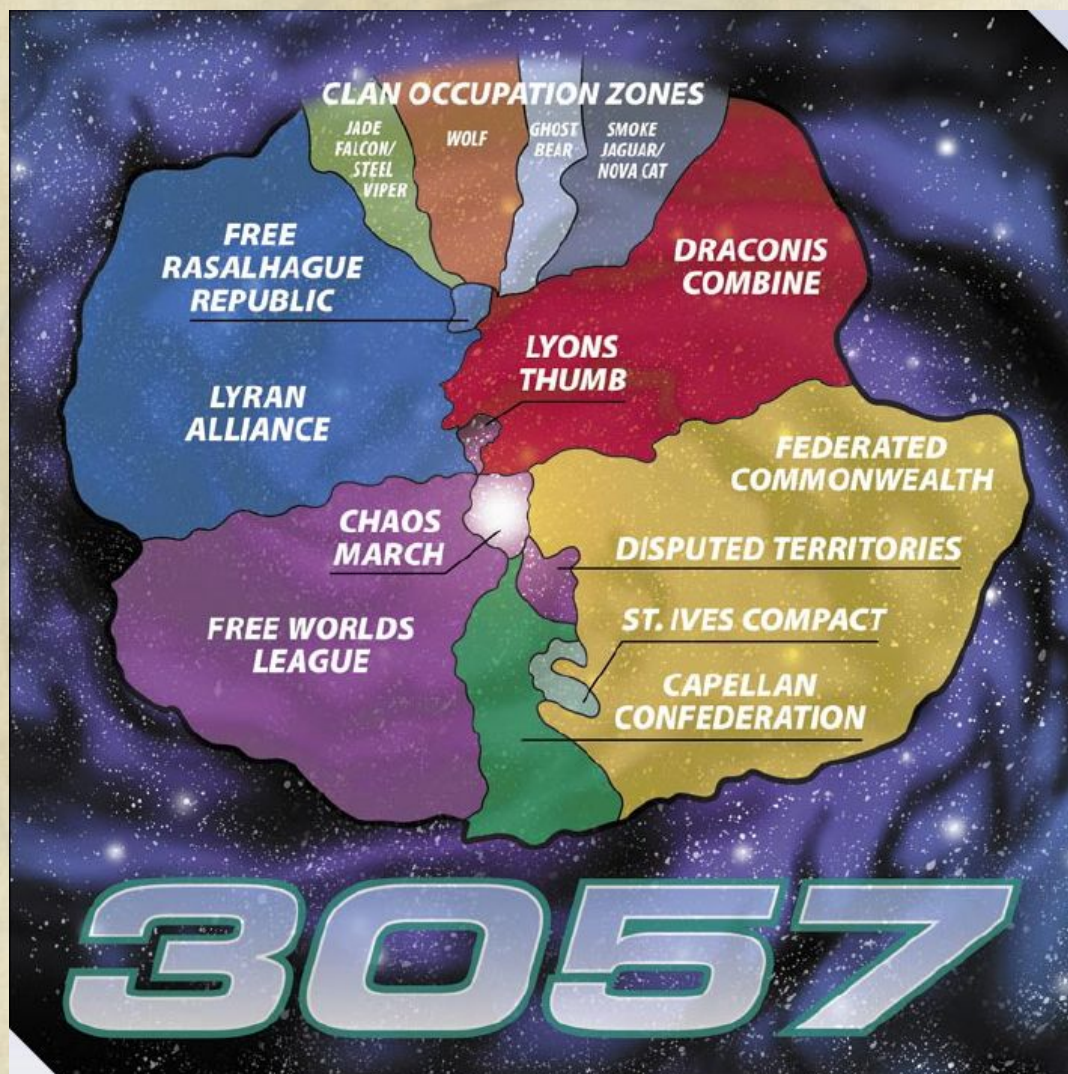
Политические игры

К этому времени в Капелланской Конфедерации к власти пришел Сунь-Цзы Ляо, который сразу же начал накапливать военные силы и вступил в союз с Домом Марик. Через несколько лет Теодор Курита унаследовал власть после смерти своего отца. В 3055 взрыв бомбы убил Мелиссу Штайнер. Через некоторое время Виктор Штайнер-Давион, не сумев вылечить сына Томаса Марика от лейкемии, решил заменить его двойником, но обман был раскрыт, и в результате объединенные силы Домов Марика и Ляо напали на Федеративное Содружество, а сестра Виктора, Катрина Штайнер, объявила об отделении Лиранского Альянса и его нейтралитете.

Между Кланами также начались политические трения. Среди них издавна существовало две группы: Крестоносцы, желавшие восстановить Звездную Лигу путем завоеваний, и Хранители, желавшие охранять Внутреннюю Сферу, пока Великие Дома сами не восстановят Звездную Лигу. Многие Кланов, особенно Нефритовые Соколы, тяготились договором, заключенным ильХаном Керенским, и искали любой лазейки, чтобы нарушить его. В скором времени это привело к открытой войне между Кланами Нефритового Сокола и Волка. Значительная часть воинов Клана Волка под руководством Фелана Келла, который вырос от

пленника до хана Фелана Варда, сбежали в безопасный родной мир Гончих Келла, Арк-Ройял. Остальные продолжали безнадежную битву.

Оба конфликта закончились быстро и неожиданно. Томас Марик, вернув те планеты, которые прежде принадлежали его Дому, заключил мир, и Сунь-Цзы Ляо оставалось только согласиться на него. Волки, сражавшиеся с Нефритовыми Соколами, были поглощены, но затем вернули себе свободу под руководством Хана Владимира Варда.



Возрождение Звездной Лиги

В октябре 3058 Лорды собрались вместе, чтобы мирным путем добиться того, чего не смогли достичь военным – возродить Звездную Лигу. Несмотря на все их разногласия, у них была одна общая цель: раз и навсегда положить конец угрозе Кланов. Чтобы доказать, что они могут с этим справиться, Лорды решили объединить все силы для уничтожения одного из Кланов – Дымчатых Ягуаров. В 3059 и 3060 эта цель была выполнена: миры Дымчатых Ягуаров были завоеваны, их военная каста уничтожена.

После этого армия Внутренней Сферы занялась другими Кланами. У князя Виктора Штайнер-Давиона не хватало сил, чтобы справиться со всеми, и тогда он повел свои силы на Страну Мечты, сердце пространства и культуры Кланов. Там он разбил Кланов Крестоносцев в тяжелом бою, что привело к концу вторжения. Вместо завоевания Терры и восстановления Звездной Лиги по своему образцу, различные Кланов были заперты в своих оккупационных зонах или вовсе выдавлены за пределы Внутренней Сферы.



Клан Нова Котов, перешедший на сторону Внутренней Сферы в силу мистических видений его

лидеров, получил свой домен в Драконис Комбайне. Прочие Кланов назвали это предательством, объявили Нова Котов изгнанными и конфисковали все их имущество в пространстве Кланов. Клан Призрачного Медведя отказался сражаться в Стране Мечты и также надолго остался во Внутренней Сфере, захватив большую часть Расалхага.

Князь Виктор Штайнер-Давион, освободивший Сферу от угрозы Кланов, был героем в глазах многих, но не в глазах его собственных подданных. Когда он вернулся с войны, он обнаружил, что хитрая и амбициозная Катрина Штайнер захватила власть, собираясь стать Первым Лордом новой Лиги. Тем не менее, князь имел большое влияние даже без территории. На второй конференции Звездной Лиги Анастасиус Фохт объявил о своей отставке с поста лидера КомСтара и назвал Виктора своим преемником. Князь Виктор использовал этот пост, чтобы Первым Лордом Лиги был избран Координатор Теодор Курита.

Тем не менее, Лордам было очень трудно отказаться от своих привычек. Сунь-Цзы Ляо развязал агрессивную войну, чтобы вернуть Сент-Ив, отколовшийся от Конфедерации во время войны 3028 года. Эта война началась еще до восстановления Звездной Лиги и продолжалась даже после того, как Первый Лорд Курита лишил ее своей поддержки. В конце концов, Сент-Ив был поглощен Домом Ляо.

В то же время присутствие Нова Котов и необходимость абсорбции миров Дымчатых Ягуаров в Драконис Комбайн дало толчок реакционным движениям, выступавшим против Координатора и его политики либерализации Куританского общества. Так называемое Общество Черного Дракона провело несколько акций, чтобы заставить их лидера действовать. Рейд на лиранский мир Скайи привел к тому, что лиранцы атаковали мир Лионс Фамб, принадлежавший Лиранскому Альянсу, но содержавший Куританский гарнизон под флагом миротворцев Звездной Лиги. В ответ Теодор Курита в августе 3062 аннексировал оба мира, наказав лиранцев, но действуя на руку Черным Драконам.



Своим следующим шагом Черные Драконы зашли слишком далеко. Четыре подразделения Мстителей Альпайна под их командованием в октябре 3062 напали на свой бывший родной мир, расположенный глубоко в доминионе Призрачных Медведей. Однако Альпайн был теперь столицей Клана, и вместо пробуждения героического духа в людях Комбайна Драконы только разбудили спящего Медведя. Медведи разнесли Мстителей одним ударом и начали собственную карательную войну против Комбайна, которая продолжалась более

года, охватила не один десяток миров и унесла множество жизней. По привычкам воинственных народов, война закончилась в декабре 3063 почетной дуэлью, которую Комбайн проиграл.

Гражданская война

Все прочие события этого десятилетия отошли в тень по сравнению с потерей Катериной Штайнер-Давион власти над нациями, украденной ею у своего брата Виктора. Хотя бывший Архонт-Князь и располагал всей военной мощью КомСтара, он отказался развязать кровавую гражданскую войну среди своих сограждан. Судьба, тем не менее, приняла это решение за него.

Каждый день Катрина продолжала терять власть над Лиранским Альянсом и Федеративным Содружеством. Ее суровые меры по поддержанию порядка вызывали только более сильное сопротивление среди простого народа, а ее военные офицеры проявляли все меньше лояльности. В августе 3062 страсти накалились на Солярисе VII, где назначенное сражение между прославленными пилотами-чемпионами (один из которых был лиранцем, а второй давионцем) вылилось в крупное сражение между фанатиками и воинами с обеих сторон. Хотя его удалось погасить, следующее открытое выступление против режима Катрины было только вопросом времени. В ноябре началась новая схватка, но Виктор подчинился судьбе только тогда, когда Артур, младший брат его и Катрины, был убит разрывом бомбы. 8 декабря 3062 он официально обвинил свою сестру в заговоре с целью убийства их матери и призвал народы Федеративного Содружества и Лиранского Альянса восстать и сбросить ее диктатуру.

Следующие пять лет были отмечены самыми кровавыми битвами со времен сражений генерала Керенского против Стефана Амариса. На основе сил КомСтара Виктор создал армию патриотов, под знамена которой собирались не только граждане Содружества и Альянса, но и всей Внутренней Сферы. Ему также помогали Морган Келл и Хан Фелан Келл со своими воинами. После длительных сражений и огромных потерь в ноябре 3066 года Виктор занял столицу, Новый Авалон. Еще пять месяцев потребовалось, чтобы расправиться с остатками армий Катрины. Бесчисленные миллионы людей погибли, прежде чем Катрина была

отстранена от власти, и армии обеих наций стали лишь жалкими тенями тех, которыми были когда-то.

Виктор отказался занять трон, и вместо этого передал управление Содружеством своему брату Питеру, а Альянсом – своей сестре Ивонне. Обоим лидерам предстояла нелегкая задача – восстановить силы своих наций и вернуть миры, захваченные хищниками, воспользовавшимися гражданской войной. Звездная Лига уже доживала свои последние дни.



Джихад Слова Блейка

На конференции 3064 года Слово Блейка, отколовшееся от КомСтара, было признано членом Звездной Лиги. Радикальное крыло блейкистов, Шестое Июня, посчитало этот факт своим путем к власти. Их надежды были сокрушены, когда на конференции 3067 года Звездная Лига распалась, поскольку Ляо, Давион и Штайнер отказались ее признавать. Попытка фанатичных блэйкистов вернуть мятежные нации в Лигу вылилась в войну, охватившую все крупные нации. Джихад представлял собой возврат к тотальной войне, с которым не могла сравниться даже недавняя гражданская война, поскольку Слово использовало орбитальные бомбардировки, ядерное и биологическое оружие, и намеренно атаковало гражданские объекты.

Им удалось запереть большинство Лордов в их столицах, заставив региональных лидеров играть более активные роли. Блэйкисты также нарушили работу сети гиперпульсовых генераторов, еще более усложнив лидерам управление их странами. Кроме того, они сумели развязать войны между многими соседствующими странами, манипулируя их лидерами. Наибольшего успеха блэйкисты добились в Лиге Свободных Миров, которая распалась на несколько мелких частей.

Джихад произвел невероятные разрушения во Внутренней Сфере, поскольку боевые подразделения были уничтожены, фабрики разрушены, люди убиты, и даже целые планеты полностью обезлюдели. Эта апокалипсическая война закончилась только в 3081, когда Девлин Стоун привел коалицию союзников к победе над блэйкистами на Терре.

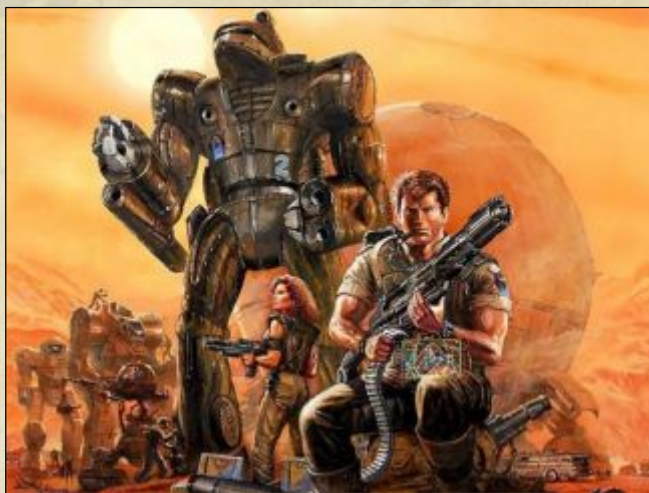
Наступление Темных Веков

Стоун использовал усталость наций от Джихада, чтобы добиться создания собственного государства вокруг Терры. В 3081 году была образована Республика Сферы, в которую Стоун включил большинство спорных миров, чтобы дать нациям шанс на мир. Это, однако, было всего лишь иллюзией, как показали Капелланские Крестовые Походы против Республики в 3090-е. В разных местах также возникали и другие мелкие конфликты.

В начале 3130-х, неизвестные силы опять нарушили сеть гиперпульсовых генераторов. Было много теорий и обвинений тех, кто за этим стоял, но не было никаких доказательств. Особого накала споры достигли в Республике Сферы, где вылезли наружу старые распри, и многие люди открыто желали воссоединиться со своими старыми нациями или даже перейти под управление Кланов. Некоторые нации, в частности, Драконис Комбайн, Капелланская Конфедерация и даже Клан Нефритового Сокола, пытались завоевать для себя преимущества в этом хаосе, тогда как Федеративное Содружество, напротив, вступило в союз с Республикой.

Ситуация в Республике еще более осложнилась, когда ее Сенат организовал заговор против военного правительства. Эта гражданская война началась в неудобный момент, поскольку большинство лидеров Внутренней Сферы были на Терре, но помощь Содружества позволила Экзарху победить сторонников Сената.

Видя, что Республика находится в сложном положении, новоизбранный Экзарх Джонах Левин провозгласил Республику-Крепость. Он отвел большинство сил Республики во внутренний регион, Префектуру X, и провозгласил, что ее граница не должна нарушаться, и Республика использует все свои силы, чтобы это гарантировать. В то же время, некоторые силы остались за пределами Крепости, чтобы охранять Республиканские миры и граждан в ожидании возврата Республики.



Фракции Mechwarrior

По причинам, известным только разработчикам игры, фракции вселенной Battletech™ в Мехварриоре далеко не всегда представлены пропорционально их мощи или военным достижениям. В первом сете было только 6 фракций, ни одна из которых не представляла первоклассную военную силу в мире Battletech, хотя некоторые фракции были "подразделениями" основных государств. В следующих сетах появилось большинство Домов и основные Кланов. Тем не менее, некоторые фракции наемников и сейчас имеют не меньше различных видов вооружения, чем Дома – иначе играть за них было бы неинтересно.

Дом Давион и Swordsworn



"Федеративные Солнца" (Federated Suns) – одно из основных государств Внутренней Сферы. Оно управляется Домом Давиона, лидер которого носит титул Первого Князя (First Prince). Это наследственная конституционная монархия. Официальный язык – английский. Федеративные Солнца присоединились к Звездной Лиге в 2567.

После распада Лиги начались длительные войны, которые Дом Давиона вел со своими соседями, Домами Ляо и Курита. Это продолжалось, пока Архонт Катрина Штайнер в 3020 не предложила всем лидерам заключить мир. Только князь Ханс Давион проявил интерес к этому предложению, что привело к заключению союза в 3022 и свадьбе князя и дочери Катрины, Мелиссы. Это вылилось в объединение двух государств в Федеративное Содружество. Ханс объявил, что Капелланская Конфедерация будет "свадебным подарком" его жене, и начал Четвертую Войну за Наследие (Fourth Succession War). Предлогом для войны послужило то, что капелланский канцлер Максимилиан Ляо попытался заменить Ханса двойником.



Война началась с быстрого захвата Давионом множества планет. Драконис Комбайн (Дом Курита) также вступил в войну, но на этом фронте ни одна из сторон не добилась особых успехов. КомСтар подстроил уничтожение гиперпульсового генератора на Сарне и обвинил в этом Давиона, что послужило поводом для отключения Федерации от сети межзвездных коммуникаций. Кроме того, Лига Свободных Миров (Дом Марик) начала захватывать пограничные капелланские миры, и Ханс Давион решил заключить мир. Для восстановления дому Ляо потребовались десятилетия.

В период вторжения Кланов Содружеством правил Архонт-Князь Виктор Штайнер-Давион. После отражения вторжения его сестра Катерина отделила Лиранскую половину государства, а потом захватила власть и в Давионской половине, сместив свою сестру Ивонну. Виктор, вернувшийся победителем,

отказался воевать с сестрой, но судьба решила иначе. Деспотическое управление Катерины привело к росту количества недовольных, что, в конце концов, привело к длительной гражданской войне. В 3067 Виктор одержал окончательную победу над армией сестры и вернул Ивонне трон Федеративных Солнц. Однако государство было надолго ослаблено, и в последующие несколько десятилетий Дом Ляо сумел вернуть значительную часть территории, потерянной во время Четвертой Войны.

Swordsworn – фракция под руководством бывшего Лорда-Губернатора Префектуры IV герцога Аарона Сандовая. Она откололась от Республики Сферы в начале 3130-х, после разрушения сети гиперпульсовых генераторов, и позднее вошла в Дом Давиона.

В игре Дом Давиона и Swordsworn заключили постоянный альянс, то есть образуют "единую фракцию". В сумме у них 183 различные миниатюры, среди которых немало первоклассных. Особенно выделяются Swordsworn Arrow IV Artillery Tank – возможно, лучшая артиллерия во всей игре, боевой вертолет Balac Strike VTOL, тяжелый Давионский Мех Loki и легкий Vixen.

У Давиона нет каких-либо ярко выраженных "свойств фракции", но их лучшие Мехи обычно предпочитают энергетическое оружие баллистическому. Карты Гордости Фракции могут повышать точность стрельбы, наносимые повреждения или предоставляют дополнительный приказ.

Дом Штайнер и Stormhammers



Лиранское Содружество (Lyran Commonwealth) насчитывает около 400 населенных миров и управляется Домом Штайнера. Глава государства носит титул Архонта, а правитель провинции – Герцога. Государственный язык – немецкий.

В трех первых Войнах за Наследие (Succession Wars) Содружество медленно, но неуклонно уступало планеты Дому Курита, потеряв до четверти своей территории. Однако, в Четвертой Войне все было как раз наоборот: лиранцы захватили 53 куританских мира, потеряв только два. Тем не менее, вторжение Кланов обошлось Содруеству очень дорого: по количеству потерянных планет оно уступила только Республике Расалхаг.

Дом Штайнера оставался значительной политической силой даже в худшие времена, не в последнюю очередь благодаря богатству его планет. В частности, Геспер II – самое большое из уцелевших депо и фабрик по производству Мехов Звездной Лиги. Лиранцы заслужили репутацию отличных бизнесменов. Пока многие лиранские промышленные миры не были захвачены Кланами, промышленность Содружества, особенно невоенная, превосходила промышленность прочих государств. На протяжении долгих лет Архонты Дома Штайнера всячески способствовали развитию экономики и торговли, предоставляя налоговые льготы и земельные наделы успешным воинам и дельцам.



"Молоты Шторма" (Stormhammers) – одна из фракций, отколовшихся от Республики Сферы после падения коммуникационной сети в начале 3130-х. Ее лидер – бывший Лорд-Губернатор Префектуры IX Ясек Келсва-Штайнер. Фракция позднее вошла в Дом Штайнера.

В игре Дом Штайнера и Stormhammers заключили постоянный альянс, то есть образуют "единую фракцию", насчитывающую 137 различных миниатюр. Штайнеры славятся своей пехотой, артиллерией и имеют несколько хороших Мехов (тяжелый Mad Cat IV, средние Stalking Spider и Griffin). Их Towed Thunder Launcher – лучшая "пехотная артиллерия" в игре, а их Sylph Battle Armor – лучшая "летающая пехота", умеющая сковывать передвижение врага.

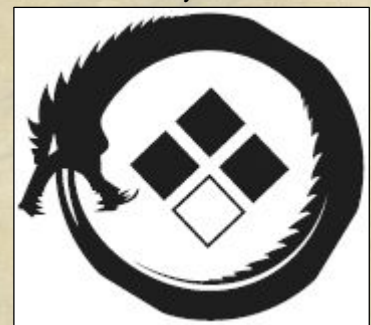
Многие Мехи Штайнера наносят больше повреждений, чем аналоги у других фракций, но при этом сильнее рискуют перегреться. Одна из карт Гордости Фракции снижает вероятность проблем с теплом, другие увеличивают наносимое повреждение и предоставляют специальные боеприпасы для баллистических атак.

Дом Курита и Dragon's Fury



Драконис Комбайн (Draconis Combine) – феодальное государство, управляемое Домом Курита по принципу военной диктатуры. Государственный язык – японский. Правитель носит титул Координатора и обладает абсолютной властью.

Драконис Комбайн практически всегда вел какую-нибудь войну, а иногда и сразу несколько. После распада Звездной Лиги Координатор Минору Курита напал на Лиранское Содружество, причем враг оказался настолько слаб, что Минору посчитал его "не стоящим внимания" и напал на Федеративные Солнца. Эта война также была успешной, пока восстание на Кентаресе IV не стало угрожать боевым коммуникациям. Минору со своим элитным отрядом отправился на эту планету, где и был убит. Его сын Джинджиро захватил Кентарес и приказал своим солдатам "убить всех", погубив более 90% населения планеты. Эффект "бойни Кентареса" поднял боевой дух Давиона, тогда как многие солдаты Куриты совершили сепuku. Армия Давиона смогла отбросить силы Куриты назад, однако это не заставило Драконис Комбайн перейти к мирной политике.



Во время Четвертой Войны за Наследие Дому Куриты пришлось сражаться с объединенными силами Федеративного Содружества. Тем не менее, основные силы Давиона сражались против Ляо, так что Драконис Комбайн уступил лишь несколько миров лиранцам. Координатор Теодор Курита реформировал армию в соответствии с принципами бусидо. Отношения между соседями резко

улучшились, когда сын Ханса Давиона Виктор полюбил Оми, дочь Теодора Куриты.

Вторжение Кланов привело к тяжелым потерям для Драконис Комбайна, включая потери территории. Однако, уступив множество миров Кланам Медведя-Призрака и Дымчатого Ягуара, Теодору Курите удалось отразить вторжение с помощью сил Давиона. В 3058 году Звездная Лига была заново сформирована, и объединенные силы Лиги вытеснили Дымчатых Ягуаров с захваченных ими планет. Радикальное "общество Черного Дракона" попыталось напасть на Медведей, но потерпело поражение. В 3061 Теодор Курита был избран Первым Лордом Лиги.

В 3067 Звездная Лига распалась, и начался Джихад Слова Блейка. Теодор Курита был убит, а его сын Хохиро захвачен блейкистами. В образовавшемся хаосе "общество Черного Дракона" попыталось захватить власть. Джихад закончился в 3081, когда Девлин Стоун победил блейкистов на Терре, и Хохиро вернулся на трон. Драконис Комбайн уступил несколько миров Республике Сферы.

После разрушения сети коммуникаций в 3132, Республика Сферы скатывалась в хаос. Бывший Префект Префектуры III Катана Тормарк создала подразделение "Гнев Дракона" (Dragon's Fury), чтобы вернуть все куританские миры в Драконис Комбайн. Сперва Координатор Винсент Курита отказался участвовать в захватах Катаны, однако вскоре некоторые из его военачальников стали захватывать бывшие республиканские миры для себя. Катана добилась поддержки Нова Котов и пресекла эти попытки, за что получила титул военачальника. "Гнев Дракона" присоединился к Комбайну в 3135.

В игре Дом Курита и Dragon's Fury заключили постоянный альянс, однако их карты Гордости Фракций не считают их единой фракцией и поэтому редко используются. Кроме того, параметры их войск резко отличаются друг от друга: многие миниатюры Dragon's Fury считаются первоклассными с самых первых сетов (например, M1 Marksman Tank и DI Schmitt Tank), тогда как большинство пехоты и техники Дома Куриты, мягко говоря, "не блещет".

Многие куританские миниатюры - "камикадзе", точность их атаки при получении повреждений не падает, а растет, что позволяет проводить самоубийственные атаки. Среди Мехов Куриты хороши только уникальные: Shiro, Rokurokubi, Hitozune Kozo. В сумме обе фракции имеют 172 миниатюры.

Дом Ляо

Капелланская Конфедерация (Capellan Confederation) – самое маленькое из пяти Государств-Наследников. Оно управляется Домом Ляо, глава которого имеет титул Канцлера. Государственный язык – китайский (мандаринский), государственная "религия" – атеизм.

Капелланцы прославились своим шпионажем и секретными операциями. Их секретная служба называется



"Маскировка" (Maskirovka), что явно указывает на ее русские корни ☺ Капелланская армия невелика, но состоит из отлично тренированных воинов. Капелланским командирам низшего звена предоставляется намного больше свободы, чем в прочих армиях; многие подразделения названы по имени их командиров. Широко известны "военные ордена" – организации воинов, объединенных теми или иными принципами. Капелланцы используют наемников гораздо чаще, чем другие государства.

Во время Четвертой Войны за Наследие капелланцы потеряли почти половину территории, которая перешла к Дому Давиона или образовала новые независимые государства. Канцлер Сунь-Цзы Ляо использовал вторжение Кланов и гражданскую войну в Федерации, чтобы вернуть большую часть потерянных миров.

В игре Дом Ляо может похвастаться отличной пехотой, артиллерией и несколькими хорошими Меха́ми. Особенно выделяются Scout ATV Squad (разведывательная машинка с 5 хитами), LRM Battery (недорогая батарея, стреляющая через стены), Arrow IV Artillery Tank (дешевая и мощная артиллерия), легкий Мех Ану́бис, а также уникальные "Центурионы" и Shen Yi. У Дома Ляо всего 114 миниатюр.

*Дом Ляо – одна из немногих фракций, войска которых обладают особыми способностями. Если больше половины армии состоит из элитных войск Ляо, противник может быть охвачен **Страхом**, то есть лишиться части приказов. Если миниатюра Ляо уничтожена, другие войска этого Дома под влиянием **Фанатизма** восстанавливают по 1 хиту. Наконец, **Жестокость** увеличивает повреждение против "зеленых" войск и заставляет добывать их.*

Республика Сферы и Горцы (Highlanders)



Республика Сферы выросла из пепла Джихада Слова Блейка. Она была основана Девлином Стоуном в 3081. Стоун хотел обеспечить мир, и Республика способствовала этому, оккупировав несколько планет, за которые шли продолжительные войны. Он также знал, что источник власти – в народе, а не в правительстве, и поэтому пытался ослабить позиции аристократии. Столица Республики находится на Терре; ее территория разделена на 10 префектур, управляемых Лордами-Губернаторами. Первое лицо Республики - Экзарх, которого избирает Совет Паладинов.

После разрушения сети гиперпульсовых генераторов в 3130-х, правительство Республики разрывалось на части фракциями, поддерживающими различных соседей. Некоторые из соседей считали Республику легкой целью и напали на нее. Кроме того, Сенат попытался устроить путч против Паладинов, который был раскрыт Паладином Виктором Штайнер-Давионом, заплатившим за это своей жизнью. Экзарх Джонах Левин распустил Сенат и провозгласил Республику-Крепость. Некоторые Паладины со своими силами, тем не менее, остались за пределами Крепости, чтобы защищать свои планеты от завоевания.

Горцы Нортвинда были элитным подразделением на протяжении веков. Сначала они сражались за Дом Ляо, однако Князь Ханс Давион переманил их на свою сторону, предложив им планету Нортвинд. Они участвовали в уничтожении Клана Дымчатого Ягуара, а также в операции против Слова Блейка. В 3130 Горцы стали полуавтономной силой в составе Республики Сферы. Под руководством полковника Тары Кэмпбелл, Горцы в основном используются как "силы быстрого реагирования".



В игре Республика Сферы и Горцы заключили постоянный альянс, то есть их можно считать одной фракцией. У них целых 235 различных миниатюр, среди которых, однако, немного первоклассных.

Основная особенность этой фракции – усиленная защита. Большинство войск Внутренней Сферы и Горцев защищены намного лучше аналогичных войск других фракций. Как правило, ядро их армии составляют уникальные тяжелые или штурмовые Мехи – Malice, Loki или Atlas 'Solitude'.

Кланы Nova Cats и Spirit Cats



Клан Nova Cat известен своими мистическими обычаями и управляется пророчествами. Воины Клана проигнорировали свои пророчества, когда присоединились к атаке на Внутреннюю Сферу и разделили коридор вторжения с Дымчатыми Ягуарами. Они потерпели поражения на Лютуиен и на Тукайиде, после чего новое пророчество заставило их присоединиться к Драконис Комбайну против Дымчатых Ягуаров. За это прочие Клановые изгнали их, и они были вынуждены переселиться в Драконис Комбайн. Изгнание заставило забыть о прежней славе Нова Котов как отличных снайперов и изобретателей технологии дальнобойного лазера, впоследствии используемой всеми кланами.

Коты-Духи – одна из фракций, отколовшихся от Республики Сферы после уничтожения сети генераторов под руководством бывшего Сенатора Кева Россе. У Кева Россе было видение, что истинный путь выживания Котов – не в присоединении к Республике или Нова Котам; вместо этого они должны искать новый путь. Отсюда и происходит название "Коты-Духи". Тем не менее, Россе был вскоре убит, большая часть его воинов впоследствии присоединилась к Нова Котам, остальные поселились на Марике.



В игре Коты заключили постоянный альянс, так что их можно считать одной фракцией, имеющей 166 различных миниатюр. Как и положено, Нова Коты специализируются на дальнобойных лазерах. Коты-Духи почти не имеют первоклассных миниатюр; исключением является Donar Assault Helicopter. Зато у Нова Котов есть

множество отличных дальнбойных Мехов: различные Nova Cat'ы, Vixen, Phoenix Hawk I. Кроме того, самая популярная карта Гордости Фракции еще более увеличивает дальнбойность энергетического оружия.

При выходе последнего сета игры разработчики объявили, что у Нова Котов временный альянс с Домом Курита. Поскольку WizKids закрылась, этот альянс можно считать постоянным.

Клан Волка и Стальные Волки



Клан Волка был основан в 2810 Дреромом Вильсоном, сводным братом Основателя всех Кланов Николая Керенского, который также стал членом этого Клана. В качестве Клана, избранного Керенским, Волки были господствующей политической силой среди Кланов, несмотря на то, что выбор Керенского привел к первым серьезным трениям в Совете. С тех пор Волки яростно защищали генетический материал Керенского, несмотря на попытки других Кланов его отнять. Клан Волка считался серьезной военной силой, и именно он создал боевую пехоту "Элементалей", хоть и с помощью других Кланов.

Волки возглавляли фракцию Хранителей и были единственным кланом, голосовавшим против вторжения во Внутреннюю Сферу в 3050. За это победившая фракция Крестоносцев заставила Волков принять участие во вторжении. Волки продемонстрировали отличные боевые навыки и завоевали больше миров, чем любой другой клан. В результате Хан Волка, Ульрик Керенский, стал новым ильХаном, возглавившим вторжение после смерти прежнего. Он заключил сделку с Военным Прецентором КомСтара Анастасиусом Фохтом насчет битвы на Тукайиде в 3052. После поражения Волки способствовали соблюдению 15-летнего перемирия.



В 3057 Нефритовые Соколы попытались сместить Ульрика и продолжить вторжение. Когда Совет сместил Ульрика, Клан Волка был почти уничтожен в войне с Нефритовыми Соколами, пытаясь заставить их соблюдать перемирие. Чтобы обеспечить выживание клана, Ульрик приказал Фелану Келлу (также известному под именем Фелана Варда) взять часть воинов и представителей других каст во Внутреннюю Сферу.

В конце концов Соколы одержали победу в этой войне, но отделившиеся Волки поселились на планете Арк Ройял в Лиранском пространстве и защищали границу от кланов. Попытка Нефритовых Соколов поглотить оставшихся Волков неожиданно закончилась отделением уже захваченных Волков в новый клан Нефритового Волка. Позднее они заключили мир с Соколами, опустили слово "Нефритовый" и считали себя единственными истинными Волками. Их иногда называют Волками-Крестоносцами.

Стальные Волки – одна из фракций, отколовшихся от Республики Сферы в начале 3130-х, после падения коммуникационной сети, под руководством бывшего Префекта Кала Радика. В состав Стальных Волков вошли представители обеих фракций Клана Волка. Хотя их целью было провозглашено завоевание Терры, некоторое время они воевали как пираты, собирая снаряжение и оборудование. Через некоторое время Анастасия Керенская вызвала Кала на бой и победила его, захватив власть над Стальными Волками.

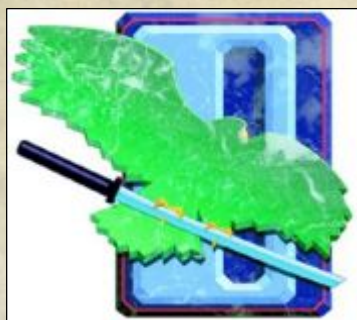
Стальные Волки напали на Нортвинд, где сражались с Горцами, но были вынуждены отступить. Затем они вторглись на Терру, опять-таки против Горцев Тары Кэмпбелл, и снова отступили, но уже с большими потерями. После этого Волки неожиданно вступили в союз с Горцами, чтобы отразить вторжение Нефритовых Соколов на Скай, и сражались мужественно, но опять потерпели поражение. Анастасия Керенская решила превратить остатки Волков в наемное подразделение – Волков-Охотников.

В игре Клан Волка и Стальные Волки заключили постоянный альянс, то есть их можно считать одной фракцией. Поскольку Клан Волка появился только в последнем сете игры (не считая одного Меха, вышедшего раньше), в сумме у них всего 127 различных миниатюр.

Точно так же, как Коты специализируются на лазерах, Волки предпочитают дальнобойное баллистическое оружие – пушки и ракеты. Их войска часто имеют оптимальные параметры далеко не с самого начала: для этого им нужно потерять пару хитов! Обычно этого можно добиться, активизировав их специальное снаряжение.

Лучшие войска этой фракции – уникальные Меха (Wulfen, Warwolf, Thor, Mangonel 'Alpha'). Очень хороши дальнобойные LRM Battery, и Carnivore Assault Tank тоже неплох.

Клан Нефритового Сокола (Jade Falcon)



Клан Нефритового Сокола – ярый представитель фракции Крестоносцев, пытающихся завоевать Внутреннюю Сферу. Соколы признают четырех основателей клана: Лизу Бухаллин, Дэниэля Маттлова, Карла Иказа и Элизабет Хазен. Считается, что Элизабет первой приручила нефритового сокола.

Нефритовые Соколы всегда завидовали Клану Волка, его положению, силе, владениям и особенно генетическому материалу Керенского. Соколы приняли участие во вторжении во Внутреннюю Сферу и захватили множество лиранских миров. После поражения на Тукайиде они пытались нарушить договор и были почти уничтожены в последовавшей за этим кровавой войне с Волками. Ханы обоих кланов погибли в этой войне. Новый Хан, Марта Прайд сумела восстановить мощь клана, присоединив формации Крестоносцев других кланов.

Нефритовые Соколы победили КомСтражу в Стране Мечты. Во время гражданской войны Федеративного Содружества они захватили несколько лиранских миров, но впоследствии потеряли их. Они все еще не утратили надежды захватить Терру. В 3132, после падения коммуникационной сети, они

попытались вторгнуться в Республику Сферы, но были отброшены силами местных префектур и наемниками.

Нефритовые Соколы имеют всего 96 миниатюр, но это не значит, что за них трудно играть. Эта фракция специализируется на скоростных налетах и атаках с воздуха, поэтому ее войска обычно передвигаются быстрее прочих и часто оснащены прыжковыми двигателями (Jump Jets). Все войска Соколов имеют особые способности.

Безжалостность превращает их в мастеров атаки "Смерть Сверху" (Death From Above): они намного точнее атакуют, а сами получают минимум повреждений. **Настойчивость** увеличивает повреждение, наносимое элитным врагам и заставляет добивать их. **Улучшенный обзор** позволяет увидеть цель, даже если она спряталась в лесу.

Рейдеры Баннсона (Bannson's Raiders)



Рейдеры Баннсона – это военный отдел корпорации Bannson Universal Unlimited, в основном состоящий из наемников, собранных Джейкобом Баннсоном до 3132. Они используют комбинированные силы, включая Мехи, танки и пехоту. Возглавляет отдел Одноглазый Джек Фаррел. В 3133-3134 Рейдеры совместно с Горцами Нортвинда помогли Республике отразить нападение Стальных Волков.

В игре Рейдеры – полноценная фракция, имеющая 131 различную миниатюру. Они отличаются невероятной способностью к восстановлению: не только имеют лучших ремонтников во всей игре, но и лишены маркеров починки, препятствующих ремонту. В результате любой почти уничтоженный Мех или танк Баннсоновских Рейдеров можно починить до первоначального состояния. Одна из карт Гордости Фракции позволяет автоматически починить 1 хит какой-нибудь миниатюре на каждом ходу.

Лучшие миниатюры Рейдеров – это легкий мех Solitaire, уникальные тяжелые Stefani Ehli и Neanderthal 'Thug', командно-транспортный Sprint Scout Helicopter. У этой фракции много хорошей пехоты, но практически нет хороших машин, включая транспорты и артиллерию.

Доминион Расалхаг (Rasalhague)



Переселение Клана Медведя-Призрака (Ghost Bear) во Внутреннюю Сферу закончилось образованием Доминиона Медведя-Призрака в пространстве Драконис Комбайна, возле Республики Расалхаг. Во время Джихада Слова Блейка отношения между Доминионом и Республикой настолько улучшились, что они в 3103 году объединились в Доминион Расалхаг, насчитывающий 71 населенную систему и около 280 миллиардов жителей. Это уникальное образование имеет две столицы, два государственных языка (английский и шведский), и управляется двумя вождями: Князем и Ханом.

Доминион Расалхаг – это малая фракция, появившаяся в последних сетях игры, у которой всего 44 различных миниатюры. Ее войска еще более странные, чем войска Волков: с получением повреждений их защита снижается, зато повышаются точность стрельбы и наносимые повреждения. В результате с начала игры Расалхаг сильно уступает врагам, зато после схватки может их превосходить.

Лучшие войска этой фракции – уникальные Меха (Thunder Fox 'Frigga', Kodiak, Ursus, Karhu).

Волки-Охотники (Wolf Hunters)



"Волки-Охотники" – это подразделение наемников, основанное лидером Стальных Волков Анастасией Керенской в 3135. Отделение Волков-Охотников привело к рассеиванию остатков Стальных Волков.

В игре Волки-Охотники считаются наемниками (mercenary), как если бы они вообще не имели символа фракции. Любая фракция может присвоить им свой символ с помощью карты Контракта Найма (Mercenary Contract), а на их Мехах можно посадить любых пилотов-наемников, при необходимости рекрутируя их в нужную фракцию. Можно играть и чистыми наемниками, имеющими отличную Гордость Фракции.

У этой "фракции" всего 30 различных миниатюр, но среди них есть первоклассные – например, Vulture MkIV Seka's Pride или Kelswa Assault Tank.

Клан Морского Лиса (Sea Fox)



Клан Морского Лиса – первое имя клана Бриллиантовой Акулы. У них был конфликт с кланом Снежного Ворона, и Ворона создали "бриллиантовую акулу" – хищника, специально предназначенного для уничтожения морских лис, живших в океанах Страны Мечты. После того, как большинство морских лис погибло, Клан обратился в Совет с просьбой сменить имя на Клан Бриллиантовой Акулы. Клан спас несколько морских лис и вывез их на другие миры, где они процветали. В результате Клан в 3100 вернул себе прежнее имя.

Этот Клан в основном полагается на свою торговую касту, имеющую намного больше прав и свобод, чем в прочих кланах. После Джихада, Морских Лисов заставили двинуться во Внутреннюю Сферу. Поскольку возрожденный Клан Морского Лиса имеет мало планет, это клан торговцев-кочевников, которые живут в своих торговых кораблях и челноках.

В игре у Морских Лисов всего 4 различных легких Меха, ни один из которых не столь хорош, чтобы на его основе стоило собирать армию. Тем не менее, в правилах игры приведены целых три способности для войск этой фракции: **Ренегат** (не может быть членом формаций), **Падальщик** (когда уничтожает врага с таким же режимом скорости, чинится на 2 хита) и **Хищник** (после успешной атаки, доведшей врага до состояния Добычи, может сразу же повторить атаку). Очевидно, Лисы предпочитают рекрутировать наемников, а не посылать в бой своих воинов.

КомСтар (ComStar)



КомСтар – это организация, основанная в 2788 Джеромом Блейком для охраны и поддержания в рабочем состоянии сети гиперпульсовых генераторов – единственного средства межзвездных коммуникаций. КомСтар также хранит и другие технологии Звездной Лиги, которые в противном случае были бы утеряны. Блейк осознал необходимость сохранения этих технологий, захватил контроль над Террой и объявил ее нейтральным миром. Он предложил всем государствам межзвездные коммуникации при условии уважения нейтралитета генераторов и обслуживающего их персонала.

После смерти Блейка его место занял Конрад Тояма, который заменил корпоративную структуру КомСтара на религиозную, превратил процедуры обслуживания в ритуалы и принял сан Примаса. Это было призвано убедить всех, что только адепты КомСтара могут обслуживать "священные" генераторы, чтобы государства не попытались захватить их в свои руки. К сожалению, некоторые адепты полагали, что Блейк собирался завоевать человечество, а не защитить его. Эта фракция под руководством Примаса Мундо Уотерли почти привела к завоеванию Внутренней Сферы Кланами, но Военный Прецентор Анастасиус Фохт предложил ильХану Кланов Ульрику Керенскому, возглавлявшему вторжение, схватку на удаленной планете Тукайд. При этом Фохт раскрыл существование КомСтражи, элитной ветви воинов КомСтара, существование которой скрывали со времен Звездной Лиги. КомСтража одержала победу, что позволило остановить вторжение Кланов. Анастасиус Фохт сместил Уотерли и занял ее место.

Несмотря на то, что политическое влияние КомСтара после отражения вторжения значительно возросло, его задачи остались прежними: поддержание сети гиперпульсовых генераторов и всяческое содействие объединению Внутренней Сферы и прекращению войн.

В игре КомСтар представлен символически: у этой фракции есть только один Мех, и тот уникальный – Marauder ИС 'Vindication'. Поскольку эта фракция не имеет никаких особенностей, за нее практически никто не играет.

MechWarrior: Dark Age по сравнению с другими варгеймами

MechWarrior (MW) по своим принципам очень похож на Warhammer 40K (WH40K) и WarMachine/Hordes (WM/H). Во всех трех играх сражение проводится на столе, а не на гексагональной карте, как в варгеймах 70-80х годов; во всех трех каждая миниатюра "стоит" определенное количество очков, а вся армия не должна "стоять" больше, чем оговорено организаторами боя. Думаю, многим игрокам будет интересно сравнить эти три игры.

Основное отличие MW - в том, что эта игра **коллекционная**, то есть компания-производитель, WizKids, продавала миниатюры в бустерах со случайным содержимым, по 1 Меху, 1 машине и 2 пехотинца в каждом. В остальных играх каждый игрок заказывает именно те миниатюры, которые ему нужны. Однако не стоит думать, что в MW приходится тратить много денег, чтобы достать нужное: существует развитый вторичный рынок, где можно достать практически все. Система бустеров избавляет компанию-производитель от необходимости периодически менять правила, чтобы распродать запасы "плохих", непопулярных миниатюр. Кроме того, бустеры позволяют проводить драфты!



Второе важнейшее отличие MW: круг ее игроков не ограничивается художниками 😊 Все миниатюры уже покрашены, так что с кистями и красками вообще не придется иметь дела. Внешний вид большинства миниатюр вполне достойный, хотя, конечно, не идет ни в какое сравнение с умело покрашенными металлическими миниатюрами WH40K и WM/H. Некоторые миниатюры очень красивы, другие уродливы, но все они выглядят более или менее "реалистично" с точки зрения вселенной Battletech. Если вы любите и умеете красить – можете перекрасить миниатюры на свой вкус!

Вообще, MW уделяет не слишком много внимания красоте игрового поля и сражающихся армий – в основном это чисто спортивная стратегическая игра. Ведь шахматные гроссмейстеры предпочитают не самые красивые фигурки, а привычные и легко распознаваемые! Именно поэтому в игре нет "фирменного" ландшафта, и чаще всего ландшафт изображается лишь схематично. Но если для вас красота важна – никто не мешает использовать качественный ландшафт, даже трехмерный.

Самые важные преимущества Мехварриора скрыты в его правилах, которые при небольших размерах (порядка 30-40 страниц) обеспечивают просто невероятное разнообразие выигрышных стратегий и тактических трюков. Например, можно перевозить войска на транспортах и высаживать их на передовой; с помощью специального снаряжения можно "тормозить" вражеские войска, нагревать вражеские Мехи и даже захватывать их в плен. Можно объединять войска в формации для передвижения и атаки, но, в отличие от юнитов WH40K и WM/H, формация не должна состоять из одинаковых миниатюр, и существует только на момент выполнения общего действия. То есть, на одном ходу миниатюры действуют формацией, а на другом каждая из них может делать что-то свое. В Мехварриоре вообще нет никаких ограничений на состав армии – ни "field allowance", ни "один варлок на 500 очков", ни "минимум два отряда пехоты". Можно собрать армию как вовсе без пехоты, так и чисто пехотную.



Боевые параметры каждой миниатюры указываются не в кодексах и не на карточках, а на индикаторе самой миниатюры. При получении повреждений эти индикаторы поворачиваются на соответствующее количество щелчков, и в прорези появляются другие цифры. Обычно боеспособность войск при этом ухудшается, но далеко не всегда! В частности, Клан Волка после потери пары хитов начинает сражаться намного лучше, многие самураи Дома Куриты перед смертью точнее атакуют, а Призрачные Медведи – еще и наносят больше повреждений. При изменении параметров войска часто теряют или приобретают различные способности, что отмечается на индикаторе разными цветами. Все это вносит в игру динамику, недоступную для большинства варгеймов: обычно локальная цель игрока - не уничтожение вражеского Меха (у которого может быть 15 и более хитов), а нанесение 2-3 повреждений, чтобы ослабить его защиту или уничтожить важное снаряжение. Например, уничтожение прыжковых двигателей (Jump Jets) не позволит выполнить атаку "смерть сверху" (Death From Above). В Hordes повреждения ухудшают только параметры warbeast'ов (потеря аспектов), но атакующий не может на это рассчитывать, поскольку выбор поврежденного аспекта случаен; в Вархаммере ухудшения параметров нет вообще.

Важную роль в MW играет понятие "приказов". В отличие от WH40K и WM/H в этой игре на каждом ходу можно "походить" не всеми своими миниатюрами, если на них не хватит **приказов**, количество которых определяется размером игры (один приказ на 150 очков). Отдав приказ, можно передвинуться или атаковать, одной миниатюрой или формацией. Если Мех получает приказы несколько ходов подряд, он нагревается, а пехота и танки при этом получают повреждение за перенапряжение. Это заставляет тщательно рассчитывать, кому и в какой момент отдавать приказы. Тепло Мехов отмечается на специальном индикаторе, который также показывает, когда возникает опасность выключения (shutdown), перегрева или взрыва боеприпасов. Система приказов, возможно, покажется не слишком реалистичной, но она позволяет смоделировать усталость войск и нагрев Мехов, делает невыгодными армии со слишком малым и слишком

большим количеством миниатюр и значительно ускоряет игру. Стандартный лимит времени на турнирах – всего 50 минут на партию!

Мехварриор предоставляет немалые возможности модификации параметров: на каждого Меха можно поместить пилота и снаряжение либо два снаряжения, для которых есть особые карты. В этом Вархаммер превосходит MW, поскольку там можно модифицировать не только командиров и технику, но и пехоту. Зато MW может похвастаться разнообразием доступных модификаций: для каждого класса Мехов есть не менее 50 различных пилотов и карт снаряжения. Показательно, что в Hordes никаких модификаций нет вообще – параметры каждой миниатюры всегда именно таковы, какими их сделали дизайнеры игры.

Не секрет, что WizKids, компания-производитель MW, больше не существует, так что эта игра не имеет официальной поддержки, и в ней не будет новых миниатюр. Однако было бы очень глупо судить по этому факту о качестве игры или ее перспективах в бывшем СССР. За время существования игры было выпущено двенадцать сетов, не считая дополнительных наборов, так что сегодня в игре есть 1644 различные миниатюры – намного больше, чем было или когда-либо будет в любом не-коллекционном варгейме, поскольку производителям выгодно массовая продукция небольшого количества миниатюр, а не поддержка огромного ассортимента. Официальная поддержка для абсолютного большинства наших игроков сводится к ответам на вопросы по правилам, что доступно и для игроков MW через форумы, пусть и "неофициально". Кроме того, весьма вероятно, что права на MW будут переданы другой компании (как это уже произошло с другими продуктами WizKids), и тогда игра снова получит поддержку и новые сеты.

Мехварриор – один из лучших варгеймов, доступных для широкого круга игроков нашей страны. Вы любите играть в популярных мирах? Вселенная Battletech прорабатывалась на протяжении десятилетий, и на ее основе выпущены десятки книг и игр. Не умеете (или не желаете) красить миниатюры? Этого делать и не придется. Не знаете английского языка? Некоторые успешные игроки MW тоже не знают ☺ Правила игры переведены на русский, а в скором времени появится и перевод всех карт. У вас не очень много денег? Можно играть и задешево, если четко знать, что именно вам нужно. Во времена процветания игры самые лучшие миниатюры стоили бешеные деньги, их было невозможно достать, но теперь, когда MW официально закрыт, даже наилучшие Меха стоят не дороже \$20, а обычные – буквально пару долларов. Начальная армия достаточно высокого класса обойдется от \$30 до \$50 и прибудет через месяц – в других варгеймах потребуется на порядок больше времени и денег. Все, что нужно для игры в Мехварриор – это мозги и желание играть.

Турнир на ЮниКоне по Мехварриору (отчет)

На ЮниКоне прошел первый "большой" турнир по Мехварриору, на 600 очков, в котором приняли участие целых 7 человек. Призы были соответствующие: за первое место Ares 'Poseidon', а за второе – Warhammer IIC 'Mist Wraith'. Очень жаль, что не смогли присутствовать Корсак и Денис, поскольку нам очень не хватало восьмого игрока - было бы целых 4 стола! А так кому-то пришлось получать "бай", и, разумеется, в первом же раунде этим "кем-то" стал я ☹



Перед турниром. Вот за что мы будем сражаться!

Турниры по Мехварриору обычно состоят из трех раундов, без "финалов", что обусловлено турнирными правилами игры: игроки должны принести по одной карте Планетарных Условий или Миссий на каждый раунд турнира, и каждую карту можно использовать только один раз. Это значит, что "финал" пришлось бы играть вообще без карт. Если несколько игроков набирают одинаковое количество очков, их место в турнирной таблице определяется количеством выигранных и проигранных Условий Победы (примерно так же, как в футболе – по количеству забитых и пропущенных мячей).

По предложению Фесса, на этом турнире мы установили лимит времени в 1 час. К сожалению, в некоторых партиях игра прерывалась по времени как раз тогда, когда кто-то должен был уничтожить первого врага, но опытные игроки за это время вполне справлялись. Официально рекомендованное турнирное время – 50 минут на раунд, но мы пока не умеем играть так быстро.

Списки армий

<p>Экзот Salt Flats, Perfect Day, Turn the Tide Daishi 'Refuge' 298 + Marc-Andre 'Marquo' LeBlanc 55+8 + RD Camouflage 6</p> <p>SS Arrow IV 51*2 = 102 SH Scout ATV Squad * 3 = 24 Merc Gnome BA 20</p> <p>Merc Zahn Heavy Transport 30 + BR Towed Gauss Rifle * 3 = 57 <u>600</u></p>	<p>Фесс Rule the Skies, Urban, Perfect Day 'Black Rose' Shrike 253 + Malvina Hazen 46</p> <p>Goshawk 130 + Flail 9</p> <p>CJF Sylph BA 30 CJF Thunderbird BA * 3 = 69 CJF Skadi Swift Attack VTOL 42 True Grit 20 <u>599</u></p>
<p>Волк First Blood, Scorching Sands, Mountain Range 'Cynosure' Catapult 215 + Jonas Saunders 40</p> <p>'Gravedigger' Iceberg 177 + Villa Maricela 24 + Improved Targeting 35</p> <p>Liao Arrow IV * 2 94 Liao Combat Technicians 15 <u>600</u></p>	<p>Резед Pull Together, Perfect Day, Jungle HS Stalking Spider 149 + Margaret Yager 26+6 + Improved Targeting 35</p> <p>HS Stalking Spider 149 + Earl Crowhurst 26+9 + Improved Targeting 35</p> <p>SH Sniper Atrillery 61 HS Sylph BA 30 HS Simian BA * 2 = 32 SH Gnome BA 22 <u>600</u></p>
<p>Аргус Perfect Day, Control the City, Ambush Daishi 'Refuge' 298 + Marc-Andre 'Marquo' LeBlanc 55 + Electronic Camouflage 22</p> <p>'Spettro' Raven 128 + Mattia Valenti 33 + Improved Targeting 23</p> <p>DF Scout ATV Squad * 2 = 28 DF Peasant Company 6 <u>593</u></p>	<p>Йоши Pull Together, Caverns, Craters Cynosure 215 = 245 + BF-P-A028 30</p> <p>Raven Spettro 128 = 142 + Mila Mazur 14</p> <p>WH Kelswa 90</p> <p>Merc FP 20 Merc Zahn 30 + Merc Gnome BA * 2 = 40 + Merc Kanazuchi BA 18 'Rhodes Graces' Combat Technicians 15 <u>600</u></p>
<p>Винном Tornado, Turn the Tide?, ? HD Loki 214 + RISC Hyperlaser 19 + ПИЛОТ? HD Vixen 108 + RISC Advanced Pulse Module 10 + ПИЛОТ? HD Vixen 108 + RISC Advanced Pulse Module 10 + ПИЛОТ? HD Purifier * 3 = 60</p>	

Моя армия

Надо сразу сказать, что играю я очень плохо, нервничаю и делаю много ошибок. По крайней мере, прошлые два турнира я не выиграл, что заставило очень серьезно подойти к выбору армии.



Name: Daishi 'Refuge'
ID: BF045
Variant Name: DFW-VP-A
Primary: 2 target(s) at 0 / 10
Secondary: 2 target(s) at 0 / 14

Preferred Pilot(s)
[View Assault Pilots](#)
[View Assault Gear](#)

Unit Type: Mech
Arc: 180
Rear Arc: 90
Vent: 2

f	0	0	0	-1	-1	☠
l	0	0	0	0	-2	☠
M	0	0	-1	-1	-2	☠

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
f	6	6	6	5	5	4	4	4	4
l	5	5	5	4	4	3	3	3	3
M	6	6	6	6	6	6	5	5	5
☠	10	10	10	9	9	9	9	8	8
☠	23	22	22	22	21	21	20	20	20



Name: Arrow IV Artillery Tank
ID: CA072
Primary: 2 target(s) at 0 / 8
Artillery Range: 30
Blast Radius: 2

	1	2	3	4	5	6	7	8
☠	2	2	2	2	2	0	0	0
☠	6	6	6	5	5	5	4	0
☠	8	8	7	7	6	6	6	0
☠	15	17	16	15	15	14	14	0



Name: Towed Gauss Rifle
ID: AOD011
Primary: 1 target(s) at 2 / 12

	1	2	3	4	5	6	7
☠	3	3	2	1	*	*	*
☠	0	0	0	0	*	*	*
☠	7	6	6	5	*	*	*
☠	16	15	14	14	*	*	*

Unit Type: Infantry
Arc: 135
Rear Arc: 90
Max Damage: 3

Основные элементы армии: Daishi 'Refuge', SS Arrow IV и BR Towed Gauss Rifle

Daishi 'Refuge' хорош не столько своими собственными параметрами (в игре есть тяжелые Мехи и посильнее), сколько способностями родного пилота, Марс-Andre LeBlanc. Если "Марко" управляет своим Мехом, Даиши может свободно разворачиваться на своем ходу, всегда отрывается от врагов (даже от имеющих Зацепы) и, пока Мех не поврежден, не получает дополнительного тепла за бег. Кроме того, пилот дает Скорость+3 и Атаку+3, если стрелять по одной цели. Выбрав цель, Refuge может быстро выбежать на дистанцию стрельбы (14 дюймов) и обстрелять ее, причем Streak Missiles позволяют стрелять даже через стену. А вот самого Даиши обстреливать через стену нельзя – у него электронный камуфляж. Для тяжелого Меха такая мобильность в сочетании с возможностью нейтрализовать забег врагов сзади и отрываться от любых врагов – уникальна.

Разумеется, использование Refuge связано с огромным риском, поскольку при этом вы "кладете все яйца в одну корзину". Усиленная броня сокращает повреждения, но она легко сбивается; самая же страшная опасность – перегрев. Как и прочие тяжелые Мехи, Refuge быстро нагревается, и если позволить ему выключиться среди врагов, они быстро его растерзают. Поэтому было очень важно, чтобы вероятность попасть в него была как можно ниже – и с этой целью я повесил на него RD Camouflage, который существенно повысил защиту в лесу. При всех его преимуществах, пилот Даиши никак не увеличивает защиту.

Было очень важно добиться превосходства над противниками в артиллерии, чтобы не дать им отсиживаться на базе, а заставить двигаться ко мне и при этом нагреваться. Для этого я использовал две лучшие пушки во всей игре - SS Arrow IV, а также собрал армию ровно на 600 очков, то есть обладал преимуществом по Условию Победы 2 над теми, кто использовал карты Гордости Фракций либо имел менее 600 очков. У меня была формация SH Scout ATV, чтобы нейтрализовать вражескую артиллерию на первых ходах игры, пока до этих пушек не доберется Даиши ☺ А поскольку ATVшки среди наших игроков уже были

достаточно популярны, я добавил Merc Gnome VA для охраны своих пушек. Этот недорогой пехотинец с огнеметом может нанести АТВшкам приличные повреждения.

Формация BR Towed Gauss Rifle, перевозимая на транспорте, кажется, и до сих пор не привлекла внимания игроков, а зря. Это дешевые и крайне эффективные пушки, которые пробивают целых 3 повреждения на расстоянии 12 дюймов, а их самих уничтожить очень трудно. Если бы я не рекрутировал Даиши в Доминион Расалхаг, он тоже мог бы образовать формацию с пушками.

Первый раунд

Вином	- Резед	0-1 (Tornado - Pull Together)
Фесс	- Волк	5-0 (Rule the Skies - First Blood)
Артур	- Йоши	2-1 (Perfect Day - Pull Together)

Несмотря на то, что первый раунд я не играл, впечатлений у меня вполне хватило. Во-первых, Вином каким-то образом ухитрился неправильно понять, как положено разыгрывать Планетарные Условия: ему показалось, что условие меняется на каждом ходу, хотя я раза три повторил, что на каждом раунде. В результате он сыграл против Резеда Торнадо, которое последнему было только на пользу, а когда обнаружил, что сменить ее уже не получится, отказался играть дальше и дропнулся. Поведение Винома можно понять, если учесть, что к настоящему времени он уже бросил игру.

Артур повесил на Рэйвена пилота и ДВА снаряжения, что запрещено правилами, но это было обнаружено только к концу раунда. При этом еще кто-то попытался предъявить мне претензию, что не просмотрел списки армий. На самом деле проверка списков становится доступной не раньше, чем мы дорастем до **неиграющего** судьи. А на этом турнире я просто получил "бай" в первом раунде - а если бы не получил, так когда бы я эти списки проверял? И к тому же, я специально НЕ смотрел списки, чтобы не знать, кто какими Планетарными Условиями играет (это положено хранить в секрете). В конце концов, армию "пофиксили", заменив Пульс на Электронный Камуфляж для Даиши.



Нефритовые Соколы Фесса готовятся к налету на вражеские позиции

Фесс поставил абсолютный рекорд, разгромив Волка со счетом 5-0 - то есть, не только выиграл все три стандартных Условия Победы, но и выполнил **обе** дополнительные миссии: свою и чужую! (Кстати, я никогда не понимал, что хорошего Волк нашел в этой "Первой Крови"). За это Фесс впоследствии получил от меня специальный приз "зрительских симпатий" – 'Silas' Neanderthal. На нашей памяти повторить этот счет пока не удавалось никому, и, видимо, не скоро удастся!

Второй раунд

Фесс	- Артур	2-1 (Urban - Ambush)
Резед	- Эктор	0-2 (Perfect Day - Perfect Day)
Йоши	- Волк	0-1 (Caverns - Mountain Range)

Я играл с Резедом, так что описать могу только эту игру. У Резеда опасными для меня были оба *Stalking Spider*'а и артиллерия (почти вся армия), поскольку все они могли пробить броню Даиши. У меня тоже почти вся армия могла нанести серьезные повреждения Паукам. В результате мы очень боялись друг друга ☺, и поэтому оба применили *Perfect Day* (Планетарное Условие, отменяющее Условие противника).

С самого начала мои ATV'шки всей формацией заблокировали пушку Резеда, а мои собственные пушки вышли на огневую позицию за стеной. Даиши с транспортом никуда не пошли, поскольку я не хотел рисковать: все-таки у меня только один Мех, и если бы в него попали, мне было бы очень больно. Резед атаковал ATV'шки всеми силами и довольно быстро их уничтожил, но при этом его Пауки сильно нагрелись, и он каким-то образом умудрился провалить все броски на тепло, так что оба Паука выключились. Зато его пушка наконец заработала, и она одним удачным выстрелом сильно повредила обе мои пушки и Гнома.

После этого мои пушки сильно повредили Пауков (4 повреждения каждому), а потом внес свою лепту и Дайши. Один Паук дошел до состояния **Salvage** (Добыча), в котором больше нельзя атаковать. После этого игра была практически сыграна, поскольку одному раненому Пауку с Дайши было никак не справиться. Резеду оставалось напасть на мой транспорт, который так и не успел высадить пассажиров, либо на мои пушки, которые убежали от второго залпа артиллерии противника.

В конце концов, он атаковал транспорт, но непонятно, почему ему на это потребовалось невероятное количество времени. Я тоже не играю в стиле "блиц", но в такой ситуации вроде и думать особенно не о чем... В общем, мы сделали не более чем по 5 ходов каждый, когда время закончилось. Я еще успел уничтожить Сильфа, который стоил дороже всех моих машинок, вместе взятых, и выиграл VC1 и VC2.

После этого раунда Артур дропнулся, поскольку ему показалось, что игра слишком сильно зависит от кубика. Мне тоже так казалось после первого турнира, но с тех пор я нашел кучу доказательств, что правильная или неправильная стратегия и тактика значат не меньше случайности и позволяют свести роль последней к минимуму. Надеюсь, что следующий раунд, в котором мой Дайши "отомстил" за Дайши Артура, хоть немного это продемонстрировал.

Третий раунд

Фесс - Эктор 1-2 (Perfect Day - Salt Flats)

Резед - Волк 1-2 (Jungle - Scorching Sands)

Наша с Фессом игра фактически была "финалом": победитель выигрывал турнир и получал первый приз, Посейдона. При расстановке ландшафта Фесс совершил ошибку: поставил стену в центр поля. Против обычной армии так и надо играть, чтобы прикрыть своих от обстрела, но ведь у Дайши **Streak Missiles**, и выходит, что я могу стрелять через стену, а Фесс не может.

Я сделал все "по науке": спрятал Дайши между стеной Фесса и своей стеной, а также окружил Мех всей доступной пехотой, чтобы предотвратить атаки "Смерть Сверху" (**Death From Above**). Мехи Фесса приготовились к атаке с другой стороны стены, а чтобы Дайши в них не попал, его связали Сильфом. Толку от этого оказалось немного, поскольку Дайши просто "затоптал" нахального пехотинца.

Черная Роза попыталась сделать **Assault**, но промахнулась, получила много тепла, провалила бросок **Avoid Shutdown** и выключилась. Разумеется, на следующем ходу Дайши пробил ей 6 повреждений, а удачно подошедший Гном - еще 2. Роза потеряла прыжковые двигатели (**Jump Jet'ы**), то есть уже не могла атаковать с высоты и практически не представляла опасности. На следующем ходу она включилась, а Дайши снова повредил ее. Оставался только один хит до **Salvage**, и я потратил два приказа, чтобы его нанести. На этом ходу я перегрел Дайши, но мне повезло: он не выключился.

На другом фланге Гошток попытался атаковать Дайши в заднюю арку, но промахнулся. В ответ формация гауссовых пушек повредила его на 3 хита. Он напал на одну из моих Эрроу IV и почти добил ее. Неугомонные гауссовы пушки

погрузились на транспорт и прибыли к месту назначения как раз вовремя, чтобы попасть Гошхоку в заднюю арку.

После этого играть было уже бессмысленно, поскольку справиться с Даиши было уже просто некому. Фесс добился преимущества по VC3 и отступил с поля боя, а VC1 и VC2 остались за мной. Вот так я и стал победителем этого крупного турнира.



Фесс держит "приз зрительских симпатий", врученный за невероятный счет партии (5-0)

Итоговые стендинги

Номер	Игрок	Очки	Счет VC
1	Эктор	9	4-1
2	Фесс	6	8-3
3	Волк	6	1-5
4	Артур	3	3-3
5	Резед	3	2-4
6	Йоши	0	1-3
7	Вином	0	0-1

Прекрасное – Далёко...

Minsk is the capital of the Republic of Belarus and one of the most beautiful... Ну, это все помнят, я думаю. А еще Минск – центр белорусского варгеймерства. А еще кроме Минска играют только в Витебске. Во всяком случае, официально.

Поэтому мы решили выловить самого активного из витебских варгеймеров, участника многих кампаний и турниров, в том числе минских – Дядюшку Sir'a.

- Салют.

- Привет. Это кто?

- Не бойся, я не спам-бот. :)

👍 Авторизация одобрена

Вот примерно так все и началось :)

- Давай без заходов издалека начну. Журнал Варгазм хочет интервью с тобой и рассказ о клубе в Витебске. Ваша активность отмечена. :)

- Ну, давай.

- Всемирную славу и богатство не гарантируем, но ощущение причастности к продвижению варгеймов в РБ можешь почувствовать.

Итак, вопрос №1: Сколько лет вашему клубу? И как он, кстати, называется официально?

- Во-первых - он не мой. Я просто туда хожу и занимаюсь организацией некоторых мероприятий. Называется он Фронтир, и ему уже 3 года.

- "ваш" - это в смысле Витебский.

- И все-таки это клуб со своими членами. Я к ним не отношусь. А так - да, Витебский.

- Хм... Тем не менее, ты, по сути, самый активный представитель Витебска на форуме.

- Да, так и есть. Но, стоит сказать, что первые турниры по вахе начались еще до организации этого клуба.

- То есть, была просто компания людей, любивших варгеймы? Или все же это было уже какое-никакое комьюнити?

- Сложный вопрос. Был клуб ролевых игр, который посещали люди, игравшие в карточные игры и варгеймы. Потом они нашли помещение и ушли.



- Как назывался?

- Клуб назывался и называется Талион.

- Карточники и ролевики ушли, варгеймеры остались на произвол судьбы. :)

- Нет, ушли варгеймеры и карточники, а клуб стал чисто ролевым.

- Кто возглавил варгеймеров с этого момента?

- Главным там является Алеся Станиславовна. Это мама одного из ребят. Помогали все организовывать Brego и Домовой.



- Алеся Станиславовна часом не ролевик со стажем?

- Нет. К ролевым играм она не имеет отношения.

- Хм.. Женщина у руля, да еще и связанная с варгеймами. Занятно. Она взяла на себя чисто административные функции, или тоже играет и красит?

- Она красит. Пробует играть армией Сестер Битв, и даже потихоньку покупает миниатюры. Но с игрой все хуже - и времени не хватает, и сложновато.

Зато Алеся Станиславовна берет на себя большую часть работы по организации турниров: помещение, столы, размещение иногородних у себя дома - это все ее работа. Да и вообще клуб Фронтир держится исключительно на ней.



- Все равно - уважение ей огромное. Ее сын посадил или наоборот - от нее следующему поколению, генетически ткскзть? :)

- Посадил сын с друзьями. Хотя сам сын так и не собрался играть.

- До появления помещения, я так понимаю, играли у кого-то дома? Не у них случайно?

- Нет. Играли у нас в Талионе. Но она туда не ходила. В то время она просто подсаживалась и созревала.

- А что тогда популярным было?

- Начали с Эпохи Битв. Пробовали звездовское Кольцо Власти. Потом играли в Мордхейм. Провели несколько кампаний.

- А потом?

- В Мордхейме уже были первые оригинальные миниатюры. Я и Вrego собрали тогда первые банды. У меня были Темные Эльфы, у него Орки, частично сконверченные из Звезды. У остальных было несколько человеческих банд на основе звездовских миниатюр. Потом Вrego купил за 60 000 первую коробку гантов. Я ему говорил, что это слишком дорого и в это играть никто не будет. Потом сам купил некронов.

- :)

- Потом появились еще игроки. Провели 2-3 турнира. Потом они ушли.

- Ушли?

- Да, организовали Фронтир и переехали туда. При этом ваха умерла. Фронтир организовывался как карточный клуб.

- Так. А дальше?

- Почти год в Витебске в ваху не играли. Только я больше года регулярно ездил на турниры в Минск. Потом я уже не помню точно, но как-то опять начали играть. Со временем, появилась молодежь, 13-14-летние ребята.

- Остальные не хотели играть или им просто лень ездить было?

- Почему не ездил Вrego я не знаю. Остальные просто закинули это дело. Они и так не очень-то играли. Как говорится: из-под палки.

- Потом начался приток молодежи.. Но если никто не играл - откуда они узнали про Ваху?

- Потому что мы при них играли. Они сидят, играют в карточки. А тут дядьки играют в солдатиков.



- Если я правильно рассчитал, то примерно в это время должен был и компьютерный Вархаммер выйти?

- Вероятно. Я бы даже сказал, он вышел еще раньше.

- Словили волну :) То есть после Кольца Власти, Эпохи Битв и Мордхейма вы немного откатились на один 40к?

- Да. Только почему откатились?

- Ну, сузили ассортимент. Или КВ, ЭБ и Мордхейм все равно периодически всплывали?

- Нет. Все забыли. Я бы раньше поиграл, так не с кем.

- А что потом было?

- А потом начались регулярные турниры. Теперь каждые выходные люди играют в ваху.

- 40к?

- Да

- На сегодняшний день Фронтир - чисто варгеймерский клуб, или все же карточникам там тоже находится уголок?

- Они там основной контингент. Это клуб от дома пионеров - поэтому там много детей. И много таких, кто еще слишком мал для вахи. Многим финансы не позволяют.

- 40к так и остался основным варгеймом? Или какое-то Возрождение наметилось?

- Нет. Все, кроме вахи, умерло.

- Сурово. И какие видятся перспективы?

- Я вперед не загадываю

- Сколько у вас на данный момент активных игроков? И что у них за армии?

- Я - некроны. Собираю потихоньку ИГ.

Мой племянник. Десант.

Врего - тираниды.

Домовой - демоны.

Никита - тираниды.

Арсений - собирает темных ангелов.

Илья - собирает десант.

Еще есть несколько апологетов бумажного вархаммера.

- Ну, 7 реально играющих человек - это чертовски неплохо.

- Реально играющими их назвать можно с большой натяжкой. Но да, играют.

- А именно РЕАЛЬНО играющих сколько? :) Ты же сам сказал - каждые выходные играют.

- Да, но не каждый человек каждые выходные играет. 3-4 человека активных, остальные 1 раз в 2-3 недели играют. Мне сложно оценить - последний месяц я вообще там не появляюсь, поэтому современной ситуации не знаю.

- Все равно нормально. Я сам в среднем играю раз в 1,5 года. :-D

О внедрении новых варгеймов, я так понимаю, спрашивать бесполезно - народу с 40к бы разобраться и нормально армии собрать. Так?

- Да

- Насчет конкурса по покраске миниатюр не думали?

- Регулярно проводим. На каждом турнире вручаем приз за лучшую армию. Несколько раз вручали за лучшую миниатюру.

- А, то есть в рамках турнира. Я имел в виду как отдельное мероприятие, с мастер-классами для новичков, такой полурекламный ивент.

- Нет. У нас либо не умеют красить, либо ленивые. Проводить некому.



- А много турниров было?

- За прошедшие 2 года – около 6-7 регулярных. До этого точно не помню – штуки 3-4. Сейчас вот планируем регулярный турнир в начале лета. Еще не так давно провели полноценную кампанию – народ остался доволен, просит еще.

- Ну, бесплатная организация, на добровольных началах, всегда чревата тем, что народ особо не будет напрягаться. Так что, остается только личным примером воодушевлять, подбадривать, и, потихоньку так, незаметно, учить делать те же кампании.

Думаю, в итоге кто-нибудь придет к тебе и скажет: знаешь, я хочу провести кампанию.. не подсоветуешь, как это сделать?

- Если так будет, я буду очень рад. Но научить можно только тех, кто хочет этого.

- Что ж, понятно. Спасибо за беседу! Пойду править и редактировать.

- Удачи!



Проблемы организации снабжения и поставок продовольствия в 41-м тысячелетии

Все мы знаем, что Хлеб продается в батонах, буханках, багетах, булках и булках. Все на букву «Б», кстати, что уже – достаточно подозрительно. И все мы знаем, что для того, чтобы купить Хлеб, надо просто прийти в магазин, положить его в корзинку и расплатиться на кассе. Но в мрачной темноте далекого будущего ведь нет места банальности и обыденности? Там все должно быть героически, с пафосом и размахом.

Вот и мы попробуем представить, кто как ходит за Хлебом в мире 41-го тысячелетия.

Итак, поехали.

Силы Добра

Ультрамарины (Ultramarines) – заходят в магазин, преклоняют колени перед прилавком, читают литанию Хлебности, торжественно берут с полки Хлеб с баранкой чистоты, выносят из магазина в сопровождении лайбрериана. Денег не платят, т.к. они льготники.

Кровавые Ангелы (Blood Angels) – с гордо поднятой головой идут к магазину, важно шагая и делая суровые лица. Капеллан несет в руке чемоданчик с деньгами. Все солидно и пафосно. За 10 метров до входа в магазин у половины срывает крышу, они рвут на груди силовую броню и с воплями «За Батониуса» врываются внутрь, бросаются к ближайшей полке с Хлебом, сметают все и убегают. Оставшиеся на улице отворачиваются, и делают вид, что их не знают, но потом стыдливо оплачивают покупку.

Темные Ангелы (Dark Angels) – плотными рядами заходят в магазин. Обнаруживают, что белого Хлеба нет, есть только черный. Объявляют это доказательством того, что здесь были их братья-предатели, после чего выбегают наружу их догонять.

Космические Волки (Space Wolves) – в магазин заходит Волчий Лорд. За ним, постоянно обнюхивая углы и помечая их, идут Охотники. Лорд берет Хлеб, откусывает от него кусок по праву сильнейшего. Затем с воплями, визгами и подвыванием на Хлеб набрасываются остальные, и начинают его с чавканьем пожирать. Уходя, Лорд небрежно бросает на кассу деньги, и, не беря сдачи, уходит. Самый молодой из Охотников остается, чтобы обнюхать продавщицу.

Саламандры (Salamanders) – заходят в магазин, покупают бутылку воды, пакет муки, десяток яиц и прочие ингредиенты. Честно все это оплачивают, выходят на улицу, замешивают тесто в черепе гигантского ящера и огнеметами прижигают, пока не получится что-то, похожее на Хлеб.

Белые Шрамы (White Scars) – подъезжают к магазину на Харлеях, отправляют самого быстрого внутрь за Хлебом. Тот покупает сало и горилку. Никто особо не против. Включают «Highway to Hell» и уезжают.

ИНКВИЗИЦИЯ

Ортодоксальный Инквизитор (Orthodox Inquisitor) – сожжет зав. отделом за ересь; всех продавцов – как потенциальных еретиков; всех посетителей – как лишних свидетелей. Хлеб заберет в качестве улики. После его ухода по магазину будет нанесен точечный удар с орбиты.

Радикальный Инквизитор (Radical Inquisitor) – сожжет зав. отделом за ересь; договорится с продавцами, чтобы они показали ему дорогу к Хлебному отделу, где сожжет и их; посетителей заберет с собой в качестве свидетелей. Хлеб припрчет, чтобы впоследствии, возможно, использовать в борьбе с Йогуртом.

Сестры Битвы (Sisters of Battle) – забегут в магазин, скупят всю косметику и шоколадки, убегут. Вспомнят, зачем приходили, вернуться, застрянут перед зеркальной витриной, получают плеткой от Старшей Сестры, купят йогурты с бифидобактериями и убегут. За невыполнение задания в итоге станут Кающимися Сестрами.

Серые Рыцари (Grey Knights) – ждут момента, когда полка с Йогуртами вплотную подойдет к полке с Хлебом, телепортируются прямо в магазин, разносят в пух и прах все Йогурты, забирают с собой Хлеб, который проявил себя в этом бою достойно, и так же загадочно исчезают не заплатив.

ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

Каданцы (Cadian Shock Troops) – подгоняют парочку Василисков, проводят артподготовку с выносом витрин магазина, после чего стройными рядами идут за Хлебом. Тех, кто не хочет идти, или хочет купить вместо Хлеба Йогурт, или не хочет покупать ничего – комиссары расстреливают на месте в назидание другим. Оплата производится талонами на питание. Кто не принимает талонов – расстреливается как еретик.

Катачанцы (Catachan Jungle Fighters) – сначала прячутся в кустах через дорогу. Потом, уловив момент, перебегают и прячутся в клумбе рядом с магазином. Затем прячутся в кадке с пальмой, которая стоит возле первой кассы. Проползают мимо кассира, незаметно подкладывают взрывчатку под полки с Хлебом, а после взрыва быстро собирают разбросанный Хлеб и исчезают в кустах через дорогу.

Вальгаллиты (Valhallan Ice Warriors) – привозят грузовик снега, рассыпают его вокруг магазина, строят крепости из него же, занимают оборону. Долго обстреливают снежками магазин, пока продавщицы не выйдут ругаться. В этот момент ударная группа на лыжах нейтрализует их, а остальные на санках мчатся на штурм через открытую дверь. За дверью штурм останавливается, потому что дальше снега нет. Тем временем снег тает. Все отступают для перегруппировки и новой атаки.

Савларцы (Savlar Chem-Dogs) – вальяжно заходят в магазин, щипают продавщиц за ляжки, закупаются бухлом, куревом, жратвой. Хлеб им нафиг не нужен. На выходе из магазина ногами жестоко избивают вальгаллитов, которые на лыжах по асфальту не смогли убежать далеко. Забирают их лыжи, оружие, одежду и деньги, мотивируя это специальным приказом главнокомандующего. Оставшиеся без тулупов вальгаллиты замерзают под суровым июльским солнышком.

Талларанцы (Tallarn Desert Riders) – у входа в магазин разбивают палатку и предлагают сотрудникам магазина обменять Хлеб на «арбуз, пэрсык! Фифти доллаз, онли фо ю! Френд! Наташа!». Все это время под палаткой идет бурение скважины в поисках нефти. Если нефть не находится – в скважине размещаются ракеты класса «земля – орбита». Если продавцы не хотят меняться – им объявляют джихад, магазин уничтожается, весь Хлеб реквизируется.

Востроянцы (Vostroyan Firstborn) – долго поджигают фитили своих лазпищалей, крутят усы, чешут шапки, и прихлёбывают из фляжек. Потом капитан произносит пламенную речь с размахиванием саблей и прихлёбыванием из канистры со спиртом. В итоге с рёвом «За императора и Хлеб!» рвутся в магазин на химерах и танках. При покупке расплачиваются талонами. Кто не принимает талонов – расстреливается как еретик. Потом устраивают пир по случаю битвы и долго вспоминают как захватывали Хлеб.

Штрафной Легион (Penal Legion) – идет к магазину за Хлебом, прорываясь через огонь врагов и союзников одновременно. Перед крыльцом кучка выживших узнает от полковника Шаффера, что их отобрали для чрезвычайно важной миссии. Не имея никакой альтернативы, кроме расстрела сейчас и возможной смерти потом, они врываются в магазин, вырывают хлеб у грузчика из рук, зарезают завхоза, как еретика и ксенофила, и сматываются, прежде чем (совершенно случайно) магазин будет расстрелян с орбиты инквизитором, всё это затеявшим. Пара-тройка выживших получает отпущение грехов, а Шаффер, соскучившись, ищет новых «добровольцев» для очередных самоубийственных заданий.

Корпус Смерти Крига (Death Corps of Krieg) – нагло заходят в магазин с овчарками, спрашивают «Партизанен? Коммьюнистен? Еретикен?» после чего забирают весь Хлеб и Яйкен, назначают грузчика полицаем и уходят, на всякий случай повесив у входа одного из продавцов.

ОРКИ

До магазина доходят редко, но, тем не менее, если уж доходят...

Гоффы (Goffs) – большой толпой подходят к магазину, но у входа Босс решает сыграть в шахматы на шлеме одного из бойцов. Вбивает ему в шлем своего ферзя по самое основание, после чего, довольный, идет за Хлебом, проломив стену прямо рядом с Хлебным отделом. На обратном пути вбивает в спину другого орка своего слона, и довольный идет дальше. Продавцы спрашивать об оплате не рискуют.

Бэд Мунзы (Bad Moons) – подъезжают шумной толпой на своих личных ЛамБАГГИни и ТРАККАторах с литыми золотыми дисками. Из колонок звучит Тимати. Все шутят про тусовку на Терре и калян с фильтрованным синим сквигом. Самый молодой быстро бегаёт за Хлебом. Все уезжают под глам-рэп.

Злобные Солнцы (Evil Sunz) – подъезжают сразу после Мунзов на спортивных байках и гоночных багги. Самый быстрый бегаёт за Хлебом, после чего все вместе с воплями бросаются догонять Мунзов, чтобы показать им в окна факи и умчаться за горизонт.

Снэйкбайты (Snakebites) – к магазину подходит один Босс, у которого на поводке выводок гретчинов, у каждого из которых на поводке по выводу сквигов. Долго привязывает всех к периллам у магазина, после чего заходит внутрь. Когда выходит, обнаруживает, что половина гретчинов съедена, а половина сквигов разбежалась. Вызывает личного сквигота и печально едет домой.

Дэскаллы (Death Skulls) – сначала появляются гретчины, осматривают тушки вальгаллитов, и забирают себе то, что не забрали савларцы. Затем ждут, пока кто-нибудь не устроит в магазине погром, чтобы потом дограбить оставшееся. К приходу орков, гретчины растаскивают половину добра, не обращая на орков никакого внимания.

Кровавые Топоры (Blood Axes) – тщательно планируют операцию, в результате которого врываются в магазин, бьют морды продавцам, посетителям и друг-другу, захватывают полки с Хлебом в качестве стратегического склада, и удерживают до тех пор, пока не надоест. Уходят не заплатив.

Тираниды

Подходят к магазину, заходят в магазин, проходят сквозь магазин, идут дальше. Не остается ни магазина, ни покупателей, ни Хлеба.

Некроны

Идут к магазину. Падают. Встают. Снова падают. Встают. С матами переносятся внутрь, берут Хлеб и телепортируются к монолиту. Способные проходить сквозь стены Призраки озадаченно стоят в сторонке.

Тау

Подходят к продавщице и говорят: "Подайте Хлебушка ради Великого Добра". В ответ на отказ приставляют к ее голове пушку Девилфиша, забирают Хлеб, забирают продавщицу в спецлагерь для пострадавших от угнетения и тирании для переобучения и реабилитации, после чего уходят.

Темные Эльдары

Внезапно вырываются из подсобки, берут в плен продавцов, Хлеб и орков, которые не ушли, и также быстро смываются. Хлеб крошат в порошок и вынюхивают, над пленными рабами издеваются, после чего отправляются в магазин за новой порцией рабов. Ну и Хлеба заодно купить.

Эльдары

Приходят в магазин, показывают наманикюренным пальчиком на полку и томным голосом говорят "Дееевушкааа. Мне пжалста вооооот эту гламурную бууулочку". Потом видят, что на кассе сидит орк, вызывают отряд Пауков и Аватара, полностью громят магазин, из-под обломков достают Хлеб, уходят, сетуя на то, что такова их печальная доля, и вообще им немного осталось, и никто их не понимает.

Хаос

Большие любители ходить за Хлебом. Делают это смачно и со вкусом.

Пожиратели миров (World Eaters) – с безумными воплями врываются в магазин, расталкивая всех и вся, покупают Хлеб и тут же пожирают его, разрывая руками и выкрикивая «Хлеб для Бога Хлеба!».

Стража Смерти (Death Guard) – заходят, громко пердят. Сотрудники магазина и посетители с воплями хватаясь за горло выбегают. Стража забирает успевший заплесневеть Хлеб и уходит.

Дети императора (Emperor's Children) – обкуриваются травки, заходят внутрь, самый главный соблазняет продавщицу, показывая ей, какой он стильный, после чего продавщица сама выносит Хлеб Детям. После этого всех сотрудников магазина по очереди имеют в подсобке. Потом приходит Люциус и начинается разврат..

Тысяча Сынов (Thousand Sons) – становятся в кружок возле магазина, наклоняются и колдуют. Хлеб сам выплывает к ним через окно.

Железные Воины (Iron Warriors) – роют первую траншею в 100 метрах от магазина. Роют дополнительные траншеи. Роют следующую линию в 50 метрах. Затем в 10. После этого запускают пробные и отвлекающие атаки из бомжей. Затем выбивают все стекла кирпичами и с ревом врываются внутрь, покупают Хлеб, также быстро все закапывают и уходят....

Альфа легион (Alfa Legion) – за месяц до покупки вербуют продавщицу и, на всякий случай, грузчика. В нужный день продавщица выносит Хлеб через черный вход, затем ее убивает грузчик, после чего грузчика убивает уборщица, завербованная еще раньше.

Ночные Лорды (Night Lords) – ночью незаметно вскрывают дверь склада, связывают сторожа, пробираются к Хлебу, берут буханку, развязывают сторожа, уходят. Сторож просыпается, чтобы сходить в туалет.

Несущие Слово (Word Bearers) – подходят с транспарантами и мегафонами к магазину, и начинают пламенную речь, после которой из магазина выходят все посетители и продавцы, каждый из которых несет по буханке Хлеба.

Неизвестные личности

Как известно, Родина начинается со слова в букваре, а у варгеймера - с кодекса и рульбука. Но если бы мы играли только по циферкам, то с таким же успехом можно было бы играть и в шахматы. Свои нюансы есть, но идея та же.

Однако, согласитесь, что есть небольшая разница между тем, как сказать: «отряд А пострелял в отряд Б и убил 4 модели» и «отряд ветеранов Имперской Гвардии «Кишкодёры Ника», несмотря на потери, не дрогнули и дружным концентрированным огнём убили 4 космодесантников». Для этого в Ноттингеме сидят специально тренированные личности, которые при помощи Императора и какой-то матери придумывают всю историю нами любимого мира и расписывают его в книгах, картинах и комиксах. И нам хотелось бы посмотреть на творчество одного автора, прославившегося своим самым неординарным героем и самым позитивным подходом к эпохе войны и кровопролития Вархаммера 40 000.

Автор, о котором мы бы хотели поговорить, известен на территории СНГ под псевдонимом Сэнди Митчелл. Действительное его имя Алекс Стюарт (Alex Stewart), родился в 1958 году на юго-востоке Англии, в Саутенд-он-Си (Southend-on-Sea) графства Эссекс (регион Восточная Англия), живёт и работает на данный момент в деревне Earls Colne с женой и дочерью.



Хоть у нас он и не сильно знаменит, но его послужной список впечатляет: множество романов, повестей и рассказов, сотрудничество с Нилом Гейманом, работы для ролевых систем, новеллизация серии "Bugs", создание комиксов. Писать он начал в восьмидесятых годах и где-то в тот же время он связался с Games Workshop. Хотя он и не оказал знаменательного влияния на создание вселенной (ибо издавал по большей части рассказы), тем не менее, его серия про комиссара Каина была воспринята общественностью на ура. Вскоре после

дебютного «За Императора» последовали продолжения, а так же короткие рассказы и предисловия. С ним работал так же один из самых выдающихся художников студии Games Workshop Клинт Лэнгли (Clint Langley).

Но послужной список не главное в творчестве - как показала практика, можно иметь кучу наград, в действительности не заработав ни одной. Так из-за чего же весь сыр-бор? Почему его произведения расхватываются, как горячие пирожки?

Первая и основная особенность его произведений – юмор, юмор и ещё раз юмор. Когда вы в последний раз видели в мире вархаммера юмор (ну, когда это не касалось орков и Джерихо)? Его в книгах более чем достаточно, но при этом, необходимо заметить, автор не скатывается в сатиру и полное высмеивание мира.

Основу смешных ситуаций создают монологи главного героя, комиссара Каина, в которых он, через линзу истинного «Я» (или воображаемого, но об этом попозже), описывает восприятие окружающей действительности. И, как результат противоречия (бесстрашный комиссар/человек с моралью жителя андерхайва), возникает множество забавных ситуаций. Так же следует заметить, что, несмотря на юмор, вещи в книге описываются вполне серьёзные: отражение атаки орков, война с тиранидами, хаосом и некронами. И мы вплотную подступаем к ещё одному краеугольному камню успеха данного автора – реалистичности. Стюарт принял крайне редко встречаемую логику и здравый смысл в мире Вархаммера за основу мироздания его варианта вселенной. Как себя ведут солдаты, когда они не сражаются за Императора? Что они делают? Как проводят время? Как они относятся к технике (согласно одной из основных старых и самых противоречивых теорий вархаммера, обычные люди очень плохо разбираются в технике сложнее консервного ножа)? Какая у них тактика боя? Как, в конце концов, реагируют молодые послушницы орденов Адептус Сороритас на кадетов-комиссаров и наоборот? Всё это и не только расписано простым и понятным языком, и, что самое ценное, – без противоречий. Как указывают некоторые фанаты флаффа, Империя бы не продержалась бы так долго, если бы в нём только тем и занимались, что уничтожали всё и вся. Есть мирная жизнь (ну, относительно) без апокалипсисов местного и вселенского масштаба, но прочие авторы обычно обходят её за десять километров. Как показала практика – зря. Алекс создаёт крайне живые портреты людей, живущих в этой вселенной, персонажей, в которых не надо стараться поверить, потому что их прообразы мы видим ежедневно. В них нет ничего неестественного и притянутого за уши. Да, есть герои, но они героически не круглые сутки, бросаясь по три раза за день под Хищник космодесанта Хаоса с миной. Здравый смысл и скепсис с рационализмом видны даже в том, как происходит совещание перед боем. Никакого позерства (почти), чисто деловой подход, который и следует ожидать от профессионалов.

И, говоря о характерах, нельзя не остановиться на последнем краеугольном камне, или даже скорее гигантском булыжнике – характере самого Каина и его верного адъютанта Юргена. Как многие, открывшие любую книгу этого цикла, могут понять – «героический» комиссар на самом деле является по своему же определению трусом и лентяем. К его великому сожалению в течение всех книг ему крайне не везет, и он постоянно влипает в ситуации разной степени смертельности (обычно – очень высокой). Тут как раз мы и сталкиваемся с первым противоречием. При опасности Каин ведёт себя (учитывая здравый смысл и холодный расчёт) как настоящий герой, принимая нелёгкие решения и ведя гвардейцев в бой и, самое важное, выходя в большинстве случаев победителем и спасая жизни себе и другим солдатам. Тут мы подходим к другому противоречию – забота о солдатах. По утверждению Каина, он хорошо относился к солдатам, чтобы его «случайно» не подстрелили во время боя, и было как можно больше тел между ним и врагом. С какой-то точки зрения так оно и было – он не стеснялся отправлять людей в бой, но, в то же время, он никогда не бросал их в бой просто так, всегда используя навыки гвардейцев и их тренировку вместо простого численного превосходства. И общее моральное состояние вверенных ему войск всегда было на высоте. Исходя из этого, можно было бы сделать заключение, что

он действительно был тем самым героем в развевающемся плаще и с болт пистолетом в руке. Однако он на самом деле был разгильдяем, и если не трусом, то очень осторожным человеком! Вот тут и выскакивает джокер – Юрген. На протяжении всех книг мы замечаем, что множество раз только его присутствие останавливало Каина от позорного бегства и смерти, так часто ему грозившей. Многие читатели усматривают как раз в Юргене, вечно грязном, с проблемной кожей и с ещё более проблемным запахом человеке-пустышке (не отображающимся в варпе), истинного героя, ибо именно он всегда оказывался стойким оловянным солдатиком, бесстрашно встречавшим всех врагов на пути Каина. Однако, я думаю, что по прихоти судьбы (или по воле Императора?) эти две противоположности сошлись вместе, и там, где было бы две потерянные души, появился герой Империиума, хоть и в двух телах. С этим можно спорить, но если внимательно прочитать их похождения, становится понятно, что друг без друга они бы не выжили, или, по крайней мере, не достигли тех высот.

В итоге мы получаем крайне оригинальную серию книг, которые читаются на одном дыхании. При всей своей нестандартности (относительно классической литературы по Вархаммеру), Каин и Юрген уже заняли солидную нишу в сердцах фанатов, и нам только остаётся надеяться, что Алекс Стюарт не остановится на достигнутом, и мы вновь услышим об этой парочке.

Библиография Алекса Стюарта

Романы

- 1996 — All Under Control
 2003 — За Императора! (Warhammer 40,000: Цикл Комиссар Каин)
 2004 — Ледяные Пещеры (Warhammer 40,000: Цикл Комиссар Каин)
 2005 — Death's City (Warhammer Fantasy: Цикл Blood on the Reik)
 2005 — Death's Messenger (Warhammer Fantasy: Цикл Blood on the Reik)
 2005 — Рука предателя (Warhammer 40,000: Цикл Комиссар Каин)
 2006 — Death or Glory (Warhammer 40,000: Цикл Комиссар Каин)
 2006 — Death's Legacy (Warhammer Fantasy: Цикл Blood on the Reik)
 2007 — Duty Calls (Warhammer 40,000: Цикл Комиссар Каин)
 2008 — Cain's Last Stand (Warhammer 40,000: Цикл Комиссар Каин)
 2008 — Scourge the Heretic (Warhammer 40,000, отдельный роман)

Стихи

- 1991 — Lights Out (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)

Повести и рассказы

- 1982 — Seasons Out of Time (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1983 — The Caulder Requiem (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1984 — Soulmates (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1988 — Animator (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)

- 1988 — Starsong (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1989 — Christmas Away from Home (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1989 — Cruel as the Grave (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1990 — Forgotten Milestones in Computing No 7: The Quenderghast Bullian Algebraic Calculator (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1991 — Someone to Watch Over Me (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1992 — Doing Business (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1994 — The Cat in the Wall (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1995 — Yesterday (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1997 — Pennies from Heaven (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1997 — Second Chances (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 1998 — Exit Wounds (Издано под настоящим именем: Алекс Стюарт)
 2002 — Fight or Flight (Warhammer 40,000: Цикл Комиссар Каин)
 2002 — The Tilean Rat
 2003 — Sector Thirteen (Warhammer 40,000: Цикл Комиссар Каин)
 2003 — The Beguiling (Warhammer 40,000: Цикл Комиссар Каин), в составе антологии 2004 года *What Price Victory* под редакцией Марка Гаскоина, Кристиана Данна
 2004 — Echoes of the Tomb (Warhammer 40,000: Цикл Комиссар Каин)

Письма в бутылках

Данная зарисовка впервые появилась как часть бэка армии Детей Императора для одной из кампаний по Warhammer 40,000.

... Игла медленно приближается к коже. Холодное, безразличное острие как будто всматривается в поры, выбирая место контакта. Кожа белоснежная, бархатистая и до крайности чувствительная, отчасти благодаря своим природным качествам, отчасти благодаря препаратам, эту чувствительность в десятки раз увеличивающим. Маленький бугорок позвонка, прямо между двух холмиков мышц на хрупких плечах. Темный волосок, выбившийся из-под заколки на затылке, и пересекающий тонкую шею, как едва заметный разрез хирургическим наноскальпелем.

Кожа движется в такт учащенному дыханию. Дыханию, которое пытаются контролировать, но которое испуганно из-под контроля рвется.

Игла замирает в нескольких миллиметрах.

Ожидание затягивается. Мышцы то и дело слегка сокращаются, перекатываясь под кожей небольшими волнами. Вся поверхность спины и плеч напоминает ленивое море в штиль, когда на песок вяло и расслабленно напалзают темные щупальца, а луна рассыпает тысячи своих изображений на едва колеблющемся зеркале водной глади.

Бархатная поверхность чуть влажная, не тронутая дерматологическими изъязнами и следами ранений. Отличная кожа.

Механическая рука с еле слышным свистом приходит в движение, и игла сдвигается на несколько сантиметров, плавно, но неумолимо, входя в тело сразу над выпуклостью позвоночника.

Кажется, что можно увидеть невооруженным глазом панику среди клеток кожи, ожидавших вторжения в нескольких сантиметрах ниже, собравшихся там, сжавшихся в ожидании неотвратимого, мысленно приготовившихся к сопротивлению – и вдруг оказавшихся в стороне от основного места действия. Панику клеток, не ожидавших этой иглы, видевших ее, – но не ждавших, не готовых притупить ощущения или бороться.

При желании можно даже увидеть десятки тысяч криков боли, пока что тихих, осколками разлетающихся от этой крошечной воронки во все стороны, как нити паутины оплетающих лопатки, ребра, позвоночный столб, крестец, шею, плечи. Взрывная волна, расходящаяся во все стороны и сметающая все на своем пути.

И все это – в долях секунды, пока игла погружается в тело, пробивая его слабую защиту и выцеливая крошечную щель между двумя позвонками.

Позволив себе небольшую вольность, игла слегка задевает кость, оставляя на ней едва заметный след – и все тело вздрагивает. Поверхность моря вспенивается и застывает на мгновение арками напрягшихся мышц – после чего в течение нескольких мгновений превращается в разрываемый штормом океан, где каждая

волна бьется за свою собственную жизнь, каждый мускул и нервное окончание стараются выжить и оставить позади момент, когда игла добирается до спинного мозга, с неумолимой точностью пронзая его мягкие ткани.

А затем наступает затишье. Как по команде, волны исчезают, все тело расслабляется и как будто засыпает. За эти секунды тишину не нарушил ни один звук.

Миндалевидные глаза широко раскрыты. Зрачки напоминают то, что осталось от родного мира – пустоту, две черные воронки в ничто. Тонкие губы чуть приоткрыты, показывая мелкие ровные белоснежные зубы. Почти идеальные крылья носа едва заметно трепещут. Волосы заботливо убраны с лица заранее, и оно теперь напоминает застывший барельеф на стене храма давно ушедшей цивилизации.

Изображение лица, изуродованное красотой до идеала за эоны, прожитые этой расой.

Губы вздрагивают, сжимаются и разжимаются. Ватные мышцы гортани и языка пытаются протолкнуть в горло комок вязкой слюны. Наконец им это удается, и губы приоткрываются вновь, выпуская наружу одурманенную болью змейку языка, который с трудом проходит по их поверхности и прячется обратно.

Густые ресницы вздрагивают, и зрачки плавно сужаются в две черные точки, получая вновь возможность видеть окружающее и реагировать на свет.

Инстинктивно дергаются плечи в попытке подняться, но тело закреплено на столе с отточенным веками опытом. Золотистые проводки тянутся от висков и запястий к вискам и запястьям сидящего рядом в кресле человека.

Его глаза прикрыты, лицо расслаблено и спокойно. Черты лица по красоте не уступают чертам лежащей рядом эльдарской женщины, но, в отличие от нее, это лицо совершенно. Любой, попытавшийся изучить его, перенес бы целую гамму чувств – от желания беспрекословно подчиняться и умереть по первому слову, до страстного желания принадлежать и обладать этим человеком. От безграничной любви, до бездонной похоти. От слепого поклонения до горечи, осознания недостижимости этого совершенства.

Сидящий в кресле человек строен и высок ростом, насколько можно судить по его полуобнаженной фигуре. Пропорциональное тело, как бесценным декором, покрыто одеянием мускулатуры: каждая мышца – произведение искусства, каждый сантиметр кожи – недостижимый идеал. Форма гладко выбритого черепа наводит на мысли о веках генетических усовершенствований и экспериментов, окончившихся с ошеломляющим успехом.

Губы шевелятся, отдавая чуть слышный приказ – и в их властном, сладострастном, манящем и подчиняющем разрезе мелькают четыре остро отточенных жвальца, чем-то напоминающих паучи.

Комната наполняется тихим свистом, который вскоре угасает. По механической руке к лежащему телу медленно начинает двигаться пучок яркого света, то теряясь в переплетениях тонких проводов, то возникая вновь. Приближаясь к цели, он отбрасывает четкую тень от плеча на красивые формы

лица, и на мгновение этой тенью искажает его, как будто срезая кожу, мышцы и слои костной ткани, и выпуская наружу что-то безудержно темное, живущее глубоко внутри. Какую-то вторую половину одной и той же сущности. Половину, почти родственную сидящему рядом человеку.

У самой кожи свет гаснет, и лишь тонкая искорка, как капля, соскальзывает по игле.

Она нежно касается оголенных и незащитных нитей спинного мозга – и начинает медленно расползаться по нервным окончаниям во все стороны. Это не взрывная волна, уже пробежавшая по ним. Это медленно движущийся пожар, выжигающий нервные клетки нанометр за нанометром, каждую из них. Пожар, который никуда не торопится и наслаждается каждым мгновением своего разрушительного действия.

Мелкие ровные зубы стискиваются, а глаза плотно зажмуриваются, но этого хватает ненадолго. Зубы еще пытаются ухватить губу, сдавить ее, прикусить, чтобы заглушить рвущийся наружу крик – но не успевают.

Комнату наполняет тонкий, пронзительный вой, становящийся все выше и выше.

С виска сидящего рядом человека скатывается капля пота. Все его тело напряжено.

Белоснежная кожа похожа на бурлящую воду, тело извивается, пытаясь вырваться.

Человек стискивает зубы, но сквозь них тоже рвется стон.

Миндалевидные глаза широко распахиваются. Вой переходит в немой крик, сухой, не слышимый никому, кроме лежащего на столе тела.

Человек в кресле выгибается дугой и кричит.

Эльдар на столе выгибается дугой и кричит.

В его крике...

В крике боль...

... наслаждение.

Бесконечная...

... наслаждение...

.. боль....

Тонкие бледные пальцы царапают стол, обламывая такие совершенные ногти, судорожно скрючиваясь, ломая хрупкую красоту.

Сильные, красивые руки сжимают подлокотники кресла.

Боль...

Наслаждение..

Боль..

Наслаждение...

Боль...

Боль..

Боль.....

- Лорд-командир. Представитель Легиона Повелителей Ночи просит Вашей аудиенции. Похоже, их пункт назначения совпадает с нашим.

Сервитор завис в метре от пола, ожидая ответа и не прекращая ни на мгновение обработку поступающей информации.

- Я приму его через 8 минут. – Человек с внешностью Бога повел армированным наплечником парадного доспеха, проверяя, удобно ли тот сидит. Сервиторы зафиксировали последние детали. На светло-сиреневой нагрудной пластине полыхнул золотой орел, сжимающий в когтях белый круг с черным символом Принца Хаоса внутри.

- Пленник? – осведомился сервитор.

- Тело передайте братьям десантникам. Первую боль я взял, все остальное не принесет мне нужных ощущений. Для братьев же в нем еще достаточно ресурсов.

Сервиторы молча разлетелись в разные стороны.

Лорд-командир Легиона Детей Императора еще несколько мгновений позволил себе подегустировать воспоминания о только что оконченном сеансе, после чего уверенным шагом двинулся в свой кабинет. Повелители Ночи были бы неплохим союзником. А лежащая в нескольких переходах звездная система была лакомым кусочком. По сведениям агентов, на основной планете в больших количествах существовала особая форма органики, из которой можно было определенными манипуляциями извлечь весьма занятные ощущения, недостижимые, если использовать другие виды. Называлась эта форма человеком.

Когда-то давно, когда люди еще играли в Мордхейм из-за его очарования и окутанных тайной руин, а не ради успешного броска кубика на пробивание, родился такой журнал, «Голодный Хоббит». Был он, как говорится, «ни красавец, ни урод, ни румян, ни бледен, ни богат, ни беден, ни в парше, ни в парче, а так – вааще». У него были свои плюсы, свои минусы, и, по сути, он был просто литературной подборкой отчетов о проводимых в Мордхейме кампаниях. Немного поорудовав лопатой безлунной ночью на старом кладбище, мы откопали его тушку, и теперь, по косточкам, будем выкладывать на радость читателям. Вдруг даже бывалых турнирных манчкинов пробьет на скупую слезу?

«Голодный Хоббит»

Записки посетителей харчевни.

Часть первая.

День выдался дождливый. Капли равномерно барабанили по бульжникам мостовой, смазывая пеленой очертания домов на другой стороне узенькой улочки. В харчевне «Голодный хоббит» было пусто.

Собака вяло грызла кость под одним из столов, хозяин – Жирный Арчи – сонно протирает кружки. Даже камин не полыхал весело огнем, а тихо потрескивал, навевая скуку и меланхолию.

Дверь распахнулась, впусив в зал шорох ливня и две мокрые, облезлые фигуры. Одна фигура была большой и глупой, вторая, что не удивительно – маленькой и умной.

Маленькая и умная фигура стряхнула воду с длинных волос, выжала жиденькую бородку и осмотрела зал в поисках свободного места. Места было хоть отбавляй и маленькая фигура радостно направилась к большому столу возле камина. По дороге он принюхался, смешно двигая носом, как маленький зверек, и, уловив запах горячей пищи, радостно осклабился. Большая фигура грузно протопала следом, оставляя за собой мокрую дорожку к видимому неудовольствию хозяина.

- Да, Ронни! Мы наконец-то дошли в это спасительное место, где нас ждет тепло, уют и сытная горячая пицца! Нам будут прислуживать красивейшие девушки, нам будут подавать лучшее вино!...

- Тебя ждет мокрая улица, а может даже и камера, если ты не расплатишься за свой прошлый дебош, Зяблик! – прервал его речь хозяин. – Кто умудрился расколотить три кружки и восемь кувшинов после того как поддел того морячка? Я что ли?!

- Тише, тише Арчи! - Зяблик примирительно поднял руки. – Я все оплачу прямо сейчас, не переживай ты так! У меня как раз заваялся маленький кошелек с нужной тебе суммой.. Правда, Ронни? – он многозначительно подмигнул своему здоровому спутнику.

- Гы... Ага... - с обезоруживающей улыбкой ответил тот.

- С чего бы это? – с подозрением прищурился хозяин, оставив кружку в сторону и подавшись вперед. Стойка жалобно скрипнула под напором его пуза. – У тебя же ни копейки не было еще позавчера?

Зяблик подошел к стойке, доверительно приобнял Арчи за плечи и сделав вальяжный жест рукой, сказал:

- Понимаешь, мой друг!..

Арчи недовольно сбросил его руку.

- Нну?..

- Кхм.. В общем, как ты, несомненно, слышал, в город прибыла новая волна раздолбаев, желающих заполучить кусочки Камня. ..

Арчи выжидающе молчал.

- Ну я и воспользовался этим. Банде северян я продал осколки разбитой бутылки по цене Камня, а одному заезжему вампиру впарил старый бабушкин кинжал с могучим заклинанием...

- У тебя не было бабки. – перебил его Арчи с ухмылкой. – Тебя нашли на помойке и там же вырастили.

- Может и так! – с вызовом произнес Зяблик. – Но кинжал был завернут в платок и лежал рядом со мной в люльке! Я носил его с собой с самого детства! Ты даже не представляешь, как тяжело мне было с ним расставаться! Но я сделал это. Сделал, чтобы вернуть долг своему лучшему другу – тебе!

При этих словах Зяблик картинно всхлипнул и вытер якобы наворачнувшиеся слезы краем фартука Арчи. Тот хмыкнул и отвернулся, снова взявшись за кружку.

- Все с тобой ясно. Ладно, давай деньги. Эльвен! Что там у нас есть пожрать?! Тащи сюда..

Зяблик улыбнулся и выложил на стол пухлый кошелек. Глаза Арчи алчно блеснули.

- Кстати, а ты знаешь, что кое-кто кое-что уже успел не поделить? – как бы между прочим произнес Зяблик, поворачиваясь и направляясь к столу.

Арчи насторожился. Слухи, информация, знание того, о чем не знают другие – все это было весьма ценным товаром, который при правильном подходе можно было весьма недешево продать. К тому же любые происшествия с новыми бандами – будь то потеря кого-то из них, или же наоборот – крупная находка – все эти события вполне могли отразиться на доходах, в том числе и на его, Арчи, прибыли. В конце-концов его харчевня была далеко не самой худшей на окраинах Мордхейма.

- И кто.. что .. не поделил? – осторожно подбирая слова спросил хозяин.

- Ты знаешь, Арчи... У меня чертовски пересохло горло! – невинно произнес Зяблик. – Да и у моего друга тоже.

Ронни радостно кивнул, задумчиво выковыряв из уха какой-то живой организм, рассмотрев его и щелчком отправив в огонь.

Арчи опять недовольно поморщился, но нацедил в три кружки пива, поставил их на поднос и с ним направился к столу. Присев, он подвинулся поближе.

- Ну и?..

Зяблик хитро улыбнулся и отпил большой глоток.

- Замечательное пиво! Мммм... Отменное! .. – заметив угрожающий взгляд Арчи, он осекся, быстро сделал еще один глоток и сбивчиво заговорил.

- В город, насколько я знаю, прибыло разом несколько новых банд. Уж не знаю – сезон отпусков у них начался, или просто безработица в Империи подскочила. Кстати, ты помнишь, как у нас русские справляли День рождения своего Царя? С медведями, песнями, плясками... такой террор крысюкам устроили – те потом еще месяц из нор не вылезали, а некоторые от всего мехового до сих пор шарахаются.... Ну да не о том речь. Так вот, в город приехали две банды орков, мидденхеймцы с остерландом, веселая брага гномов, западлисты-Охотники, странные Высшие Эльфы – я таких никогда здесь не видел... Держатся особняком, одеты как на бал и пьют только принесенное с собой. Занесло каким-то ветром мертвяков. Ну и наши, местные... Крысюки набрали себе новый отряд, да эти Одержимые, не к ночи будь сказано, зашевелились.. Видать, опять кровь свежая понадобилась. Ходят слухи о Твари Хаоса, которая опивалась возле алтаря, а теперь двинулась к логову культистов...

Зяблик сделал еще один глоток и продолжил:

- Сразу как приехали – почти все дружно ломанулись на виллу Аристократа.. Северяне, правда, к библиотеке сунулись. Жажда к знаниям, видать, проснулась. А вилла - ну, та, о которой мы постоянно плодим слухи о сокровищах, а потом ходим туда барахло забирать с тушек.. ой, да ладно, не криви рожу так! Сам забыл уже, небось, как с вампира пытался кольцо снять, а он как зыркнет на тебя, а ты как...

- Кхм.. Ничего он не зыркнул – он вообще был колом к стенке прибит...

- Гы.. то-то ты потом ему руки-ноги пообрубал и в черепушку еще кол загнал...

- Так я ж на всякий случай! Ну ладно, хрен с ним. Че там еще было?

- Хех.. ну так вот.. Несколько дорожек там и пересеклись. Мидденхеймцы, зачитавшись древними манускриптами, случайно попали под раздачу Охотников – те как раз выследили какого-то заезжего колдуна, что прятался в руинах библиотеки. Видать, искал какие рецепты древние.. Ну, Охотникам-то что? Они ж на голову .. того... - Зяблик сделал выразительный жест. Арчи зашипел на него, оглядываясь через плечо. Кому охота гореть на костре из-за болтливости языка какого-то раздолбая. И только Ронни, безо всякой задней мысли, закончил фразу:

- И*анутые. ..

Арчи поперхнулся пивом, Зяблик заржал.

- ну, в общем правильно, - сказал он, отсмеявшись. – им что колдун, что варвар-северянин.. Короче, под шумок зачистили там всех, и колдуна со свитой, и

самых северян – те ж не видели охотников, ломанулись к колдуну, думали поживиться... Хы... Ну, правда северяне почти всю свиту колдуна вырезать успели, пока их охотники не накрыли...

- Ага.. Те туда – шпась! А им оттуда – ннна! А эти, издалека – тынь, тынь их всех! – весело размахивая руками включился в рассказ Ронни, попутно развернув кружку Зяблика и заехав локтем в ухо Арчи.

- Ну да, - уворачиваясь от очереного взмаха продолжил Зяблик. – А в то же время мертвяки топали себе по улице, надеясь успеть на виллу первыми (это с их-то зомбями.. хех..), а тут – шась, орава крысюков из подвала... и те и те стоят, глазами дупают, соображают – че такое. Крысюки первые очухались, в угол забились, на стены позалазили, шо твои макаки... А толку... Зомбяки их за хвосты постаскивали, да погрызли всех. Ну, почти всех – там кто в нору шмыгнул, кто на самый верх залез... Слышь, Арчи! А принеси-ка нам еще пивка! А то как-то рассказ не идет!..

Арчи с готовностью отправился за новой порцией. В голове он уже прикидывал, сколько сможет продать пива, и не важно, на что оно пойдет – помянуть погибших, или отметить славную победу! А самое главное – сколько он сможет заработать на кусочках Камня, которые надо будет выторговать у этих лопухов. Да и Галаду надо будет сообщить – пусть ребят своих готовит... Бандам понадобится пополнение...

Арчи вернулся с полными кружками.

- Что еще было? – с интересом спросил он.

- Еще? – Зяблик снова сделал большой глоток и удовлетворенно крякнул. – Ронни, что там еще было?

- Хы... Звезданутые с этими... Ыстер.... Устер... Ну, с этими, ландцами... Ох, знатное рубилово было....

- Так а кто кого? – с интересом встрял Арчи.

- Эльфы, конечно же... Матбаза, чай, получше будет.. Да и луки одни чего стоят.. Поговаривают даже, что производства Смитлиэль-эт-Вессолиэль..

- Неплохо..

- А я о чем... Ну и еще гномам повезло. Тащили камушки домой, а навстречу им – культисты. Гоп-стоп и все такое... В общем, если бы гномы не отступили, там бы они и остались – шутка ли, два Одержимых.. такую мясорубку устроили... Вроде даже Начальника ихнего гномьего сразу положили... так что не удивлюсь, если скоро в город заявятся его братья с жаждой мести...

- А я сегодня слышал, что в каком-то кабаке орки до еще каких-то гномов доколупались... - Арчи допил пиво и вопросительно уставился на Зяблика.

- Есть такое.. Кто-то там кому-то на спину плюнул или за бороду дернул.. не знаю... В центре, кстати, ожидалась большая заварушка, но тут не в курсах...

Ронни потыкал Зяблика под ребра локтем. Тот поморщился и вопросительно уставился на приятеля. Тот громким шепотом, слышным по всему залу, сообщил:

- Марта!

- Ах, да.. – Зяблик засуетился, собираясь. – Ну, мне пора. Спасибо за пиво, мы еще зайдем!

Он встал, закутался в старый рваный плащ, кивнул Ронни и направился к двери. Там он задержался, глядя на лист пергамента, приколотый у входа к стене. Шевеля губами, он задумчиво пробежал взглядом накорябанные на нем объявления:

- «Обаятельная варварша Нанок... предоставит свои услуги...» Кхм... Ничего себе... а.. « по охране и в качестве телохранителя...» ясно... «Улли и Моркванд»... Блин, опять они тут! Я думал, их уже давно в Люстрию сослали сорняки полоть.. «Марианна Шего.. коллекционирую клыки вампиров.» Хм.. интересно.. А орочи подойдут? Хихи.. «Великий маг, всего одно выступление... проездом в Москв.. ээ.. в Мордхейме» Слышал, Ронни? Сходим?

- Ага.. Фокусы там, все такое... Хы... О, а вот это что? Пум.. Пуф.... Пуш....

- «Гушка», дубина. Тоже какой-то бедолага надеется своим мечем заработать на жизнь. Вон, и гном какой-то, Готриг.. туда же... Хы... глянь.. «Могрул – лох.» И значок Вич Хантеров... гыгы... понапишут же... О! Кстати! «Потомственная гадалка, оракул, опыт работы с избранными и альтернативными реальностями, Матр..» абы что... Но к ней мы заглянем. Может, подскажет кое-что про Марту?

Зяблик подмигнул Ронни, и они оба вышли в шуршащие дождем сумерки.

Арчи остался один в пустом зале. Он снова взялся протирать и без того чистые кружки, мечтательно прикрыв глаза. Когда-то он и сам приехал сюда простым наемником. Были битвы, были славные сражения. Меч его до сих пор украшает стену за стойкой, а череп тролля – полку над камином. Да... Как в старые добрые времена... Рассказ Зяблика разбередил ему душу – и перед глазами поплыли картины всех этих боев, щедро дорисованные воображением там, где не хватало деталей...

The Unforgiven (**Непрощенные**) (The Cult of the Possessed)



Солнце стояло высоко в небе, но плотные облака надежно прятали его от излишне любопытных глаз, оставляя лишь неясное размытое грязно-желтое пятно. Ветра не было. Руины молчали.

Хаббард понюхал воздух, широко раздувая ноздри, и сплюнул на пыльную мостовую. Фыркнул.

- Магистр... я что-то чувствую... Кого-то...

Крысолов взглянул на Зверолода, чуть прищурившись. В сумке лежал осколок Камня, впереди ожидала вилла аристократа, в которой, по слухам, валялось немало ценностей. Вряд ли они единственные, кто об этом знают, но рискнуть все же можно. Шанс, что они доберутся до сокровищ первыми оставался всегда.

- Эль. Гномий эль.. – Грегор вышел из-за разрушенной стены и тряхнул окрашенными кровью косичками. – Впереди коротконогие.

Крысолов кивнул. Подобные встречи не были редкостью на разрушенных улицах Города Проклятых, но для его банды это была первая. Повелитель Теней являлся ему во снах. Он предупреждал о новой волне искателей Камня, показывал их лица, лица их командиров. Особенно – лицо эльфа. Прекрасное и уродливое

этой красотой. С ним было связано какое-то знамение, какая-то нить вероятности – и Повелитель не хотел рисковать.

- Гноомы.. Да.. я чувствую их.. – не то слова, не то шипение, вырывавшееся через зашитый рот, пробирали до костей. Тёмнодуш, безумный фанатик, приплюхивался, втягивая воздух вырванными ноздрями. Его покрытая оккультными символами кожа пошла пупырышками, а остатки волос встали дыбом.. Он чувствовал битву...

- Грразорвееем их? – предложил Хаббард. Оба Зверолода осклабились.

- Почему бы нет? – безразлично бросил Крысолов. Гномы.. люди... зеленокожие обезьяны... Его мало интересовало, кто встал у него на пути. В конце-концов, Повелителю Теней все равно, чья кровь будет пролита на его алтаре. Он не испытывал личной ненависти ни к кому из тех, кого убивал. Он не наслаждался их мучениями, в отличие от Зверолодов и Тёмнодуша. Они были лишь материалом, ингредиентами, средством для достижения целей. Пожалуй, единственные, кто вызывал у него гримасу недовольства – это Охотники на Ведьм. Отчасти потому, что они были частью его прошлого, отчасти – потому что в свое время они отправили на костер немало действительно талантливых адептов, которые вполне могли бы стать Магистрами, если бы не эти фанатики.

Где-то впереди, среди руин, его чуткий слух различил бряцание железа. Оба Зверолода метнулись к ближайшему зданию и замерли там, в тени. Чуть поотдадь в разломе стены мелькнули силуэты Ваирвы и Камо. Тёмнодуш бросился туда. Сам Крысолов подошел к Грегору и осторожно выглянул из-за угла.

... Впереди по улице шел отряд гномов. Около десятка. Часть с арбалетами, часть – с топорами. Рунных Кузнецов среди них не было. Но шли они как-то очень уж настороженно. Возможно, их предводитель что-то почуял, а может просто сказался опыт прошлых боев. Но гномы резко остановились и изготовились к бою. Рядом с ними стояло двухэтажное здание, стена второго этажа была разбита, открывая отличный обзор на улицу. Они быстро поднялись наверх и там укрылись за углами и выступами. Крысолов видел. Как они вглядываются в тени и уголки руин через прицелы арбалетов, высматривая подходящую мишень.

Магистр осторожно потянулся магией к ближайшему гному... Никакого страха. Ожидание, холодное спокойствие и расчет. Ну что же...

.. Зверолодей он отправил вслед за остальными, сам же остался в этом закутке и принялся прощупывать всех гномов по очереди, надеясь найти в ком-нибудь из них крупичку Хаоса, за которую можно было бы ухватиться и проникнуть в его мозг чуть глубже.. А потом еще чуть-чуть.. и еще.....

... остальной отряд скользил между руинами. Один единственный



раз Тёмнодуш замешкался в проходе – и тут же рядом с ним звякнул арбалетный болт. Гномы оживленно что-то затараторили. Раздались смешки. Одержимые не стали лезть на рожон. Они подкрались к единственной лестнице, ведущей наверх, и дружно ринулись на второй этаж.. Болты свистели рядом, выбивая щепки из ступеней, но не причиняя никому вреда..

...Ваирва и Камо ворвались внутрь....

Вы когда-нибудь видели боевую колесницу, которую подпустили к пехоте? Видели, как она врывается в строй, вырывая куски мяса, устраивая мясорубку, почти бойню? Как падают враги, пытаясь безуспешно ткнуть коротенькими мечами в колеса? Вот тут было примерно то же самое. Оба Одержимых набросились на гномов с безумной яростью. Кого-то опрокинули на землю, кого-то расшвыряли, как тряпичные куклы. Один из гномов умудрился ткнуть Камо топором – и тут же с воплем отскочил, тряся рукой, на которой уже разъедала кожу едкая кровь Одержимого. Ваирва с жутким визгом прыгнула на одного из простых вояк... ее руки с огромными когтями мелькали, как блики тьмы, а клешня с острыми, зубренными краями, вскрывала доспехи как клещи кузнеца. На то, что стало после этого с солдатом, было жутко смотреть.



Начальник гномов рванулся к Камо и попытался достать его точным ударом. Два рыжих гнома наседали. Когда Ваирва повернулась к ним, Камо уже схватил командира отряда за голову, и крепко сжал ее. Раздался звук, как будто лопнул гнилой арбуз. Во все стороны брызнули мозгом с кровью.. Гномы попятились. Они были хорошими, крепкими бойцами, да и два Слэйера не теряли времени даром – но им нечего было противопоставить ярости Одержимых. А когда за спинами чудовищ замаячили Зверолюды, гномы и вовсе решили отступить. К их чести, они не бежали. Рядовые ухватили тело своего командира и остатки боевого товарища, и, прикрывшись щитами, стали отходить по переходу на соседнее здание. Их не

преследовали...

- Аррргх.... – довольно проурчал Камо. Хаббард с Грегором недовольно порыкивали рядом – они даже не успели дотянуться до противника, оставшись не удел. Тёмнодуш молча сидел, прислонившись к стене, погруженный в какой-то свой внутренний безумный мир. Схватка длилась от силы минут 10, но ее ярость и боль до сих пор витали в воздухе.

- Странно... В каждом живом существе есть частичка Хаоса. Частичка, которую можно раскрыть, развернуть, как бутон цветка, заполнить ею всю

сущность. А здесь... Я прощупал каждого из них.. каждого, даже командира... Воистину странные эти гномы. Может и вправду их создали из самых костей земли? Будь они чуть слабее, или будь на их месте обычные люди – и они были бы наши.. все.. они бы пали на колени и молили принести себя в жертву Повелителю... А так... Сигмар на их головы... Духом они такие же дубовые, как телом, и головой...

- У них с собой было вот еето, - проблеял Грегор, протягивая Крысолову мешочек. Магистр усмехнулся. Еще один кусочек камня. Еще один дар Повелителю Теней, а может – еще одна жертва. И еще один шаг к его цели....



... Арчи моргнул и удивленно уставился перед собой.

- Я спрашиваю, пиво есть какое? – одноглазый наемник звонко щелкнул по стойке монетой.

- Че орешь? – Арчи недовольно уставился на него. – Счас принесу...

наемник хмыкнул и довольный пошел к своему столу. Арчи вздохнул, мотнул головой, отгоняя остатки мыслей и звон стали, все еще звучащий в его ушах, и принялся цедить в кружку кислое, дешевое пиво...

Утро Нового Дня

- *Braainsssss!!! BRAAAAINSSSS!!!* – узнаете, да? Раскачивающиеся из стороны в сторону человеческие фигуры, протянутые вперед руки, полусгнившая плоть. Зомби. И навстречу ему, весь такой в лучах света фар – чувак с дробовиком. Можно еще с сигареткой в зубах. И понеслася...

В последнее время снимали много фильмов про зомби. Они там и быстрые, и медленные, и разложившиеся, и не очень, и ожившие, и мутировавшие. Судный День, Зомбилэнд, День мертвецов, Резидент Ивл... Во всех авторы старались преподнести сюжетом какую-то изюминку, но во всех в итоге супергерои устраивали тир. Весело, прикольно, расслабляет, не спорю.

А что в это время делают те, кто не супергерой, кто просто как-то чудом вот взял и выжил? У кого нет дробовика, и кто не так легко адаптируется к виду не-живого соседа?

Правильно. Они пытаются тупо выжить и хоть как-то дотянуть до утра следующего дня.

Вот об этом и будет сюжет.

ТТХ

Жанр: survival-horror

Стиль: реалистичный

Количество игроков: 3-5

Предполагаемое время игры:

от 3 до многих-многих игровых сессий

Система: я использовал GURPS, но подойдет любая, имеющая изрядную степень реализма.

При генерации я просил игроков сделать самых обычных людей, не суперменов, не бывших спецназовцев (хотя, как показала практика, совсем без файтеров может быть тяжеловато), просто жителей спальных районов обычного города.

Общее настроение я заимствовал из сеттинга Неизвестных Армий, так что в игре желательно поддерживать атмосферу страха, загадочности и саспенса. Чем меньше будет перестрелок с участием толпы зомби – тем лучше. Идеально, если у игроков не будет огнестрельного оружия вообще, или количество патронов к нему будет весьма ограничено. Отсутствие света в городе располагает к большому количеству



сцен в полутемных помещениях или на ночных улицах. Днем окружающий мир можно смело заполнить довольно густым туманом в стиле Сайлент Хила.

Декорации

Наши дни. Город. Не обязательно столица, но и не совсем деревушка на 3 улицы. Можно взять абстрактный американизированный город (например, основываясь на GURPS'овском Zombitown USA), можно взять город, в котором проживает большинство игроков – не суть важно. В моем случае это был Минск, что придало игре особый колорит и интерес.

Важны несколько моментов: примерно в центре города должно быть более-менее высокое здание (в моем случае это был BelHard'овский кораблик на Мельникайте) и, относительно недалеко от него, любое подземное помещение закрытого типа – метро, ночной клуб.

Сюжет

В городе уже довольно давно действует религиозная секта, называющая себя «Дети Последнего Дня». Они считают, что Бог (для них он – абстрактная сущность, не имеющая образа) создал этот мир в качестве эксперимента, и когда он с ним наиграется – то переключит свое внимание на другой. И в этом, новом мире, ему понадобятся помощники – собственно, члены секты. День, когда Бог наиграется с этим миром, и будет Последним Днем, к которому надо готовиться. Также Последний День – это последний день жизни, завершающийся ритуальным самоубийством.

Секта действует в городе не первый год, но в последнее время некоторые ее члены стали излишне активно пропагандировать свою религию прилюдно, чем привлекли внимание спецслужб.

Лидер секты, Андрей Сергеевич Ходер (именуемый также последователями «Анну-Барак»), будучи человеком фанатичным, но не лишенным здравого смысла, видит угрозу, и решает одним махом избавиться от активистов, объявив Последний День и назначив их избранными на роли помощников Бога в новом мире. Сам он, естественно, никуда уходить пока не собирается. Его цель – обрубить хвосты и залечь на дно на некоторое время.

Ритуал

Ритуал, через который, по идее, сектанты собираются попасть к Богу, заключается в принесении 6 добровольных жертв, символизирующих конец личного мира и жизни, и 6 принудительных, означающих конец мира в целом.

Жертвы должны приноситься попарно, и представлять из себя своеобразный «набор»: 2 женщины, убившие своих детей; 2 мужчин, согрепившие с другим женщиной; 2 бездетные женщины в возрасте за 50; 2 смертельно больных мужчин и 2 девственницы.

Сначала «доброволец» убивает своего «напарника», затем убивает себя сам. Кровь собирается в специальную чашу, которая затем становится вратами к Богу.

Самоубийцы попадают в новый мир первыми, их жертвы – вторыми, и уже в качестве рабов. Остальные члены секты идут следом.

Когда начался ритуал (он проводился на последнем этаже высотки в центре города, в полночь), все шло нормально, пока не оказалось, что самая последняя жертва-доброволец не была девственницей.



Срыв ритуала

Из чаши вверх поднялась воронка смерча, состоящая из крови. Потолок помещения исчез, вместо него появилось небо странного бордового оттенка, в которое и упиралось жерло.

Первые жертвы привлекли внимание Бога к этому миру, но несоответствие последней спровоцировало нарушение ритуала. В результате этого Бог начал активно пробираться в наш мир. Чтобы это предотвратить, Анну-Барад сунул руку в стенку воронки, соединившись с ней и подпитывая ее своей кровью. Это задержало Бога, но позволило ворваться в этот мир тысячам демонов.

Эти демоны, как взрывная волна, разлетелись во все стороны, вселяясь в тела людей. Самыми доступными были спящие – они и стали первыми жертвами. Те, кто в этот момент бодрствовал, избежали такой участи.

Теперь культисты должны найти подходящую жертву, чтобы завершить ритуал, в то время как городские власти (которые выжили) пытаются навести порядок и не допустить утечки информации. Игроки же, в свою очередь, просто пытаются найти выход из сложившейся ситуации.

Демоны

Одержимый демоном человек впадает в состояние бешенства и неконтролируемой агрессии. Он почти не чувствует боли, но он все еще человек. Его движения и реакция мало чем отличаются от таковых обычного человека, а в чем-то даже их превосходят. Спустя примерно 30 минут тело не выдерживает присутствия демона, и организм дает сбой – человек умирает. Демон при этом не покидает тело, а пытается в нем освоиться, и, через некоторое время, ему это удается – труп поднимается и начинает перемещаться. На этот раз он замедлен, вял, но совершенно нечувствителен к боли и повреждениям. Тем не менее, попадания в основные суставы и части скелета могут обездвижить или замедлить

такого ожившего мертвеца. Достаточно удачное попадание в голову может остановить тело насовсем.

В мертвом состоянии для поддержания функций тела демон вынужден подпитывать его, как вы правильно догадались – свежей кровью, мясом и мозгом ☺. Если этого не происходит в течение нескольких часов, то тело начинает замедляться, становится непослушным, и в конце-концов просто падает и больше не встает.

Если одержимый или уже зомби укусит здорового человека, или же жидкость зараженного попадет на слизистые или в кровь здорового человека – демон перемещается в новое тело, оставляя в старом частичку своей сущности. Новый человек поражается постепенно, начиная от места укуса, и до тех пор, пока зараза не достигнет жизненно важных органов. (с точки зрения системы можно разбить организм на участки и бросать тест на Телосложение или Здоровье с определенными интервалами. В случае провала, зараза перебирается в соседние участки). Пораженный мозг вызывает агрессию и ярость, как в случае захвата демоном спящего человека.

Разлетевшись во все стороны, демоны, тем не менее, не могут вернуться обратно, поэтому вокруг здания, в котором проводился ритуал, в радиусе примерно 100 метров нет ни одного мертвеца – они просто падают у границы этой зоны.

Персонажи

Как уже писалось выше – обычные люди. По системе GURPS они генерились на 50 очков. Крайне желательно, чтобы хотя бы один из них подходил на роль одной из жертв. В идеале – последней.

Их биографии можно попробовать вплести в сюжет (кто-то из культивистов может быть родственником одного из персонажей, кто-то из персонажей мог изучать оккультизм и слышать про такое божество. Персонаж может быть следователем, который как раз расследовал деятельность секты в городе, или же новообращенным, который как раз искал встречи с сектой или желал в нее вступить. Это может быть приезжий журналист или студент-филолог, пишущий диплом по паранормальным явлениям. Или бомж, бывший профессор-физик, который когда-то работал в НИИ, причем, вместе с Ходером. Это может быть милиционер-патрульный, чьих товарищей разорвала толпа – вариантов масса.)



Крайне нежелательно делать всех персонажей боевыми, иначе они просто утопнут в грязь всех мертвецов, а основной целью их игры станет добыча оружия. Конечно, если станет очевидным, что игроки не хотят отыгрывать испуганных людей – придется спасать модуль, раздавать оружие и устраивать зомбишутер. Но это запасной вариант.

Игра

Поскольку тут сложно сделать игрокам жесткие «рельсы», придется ограничиться тезисами, указав основные моменты сюжета:

1) После первых сообщений о беспорядках, силы правопорядка, и, в частности, близлежащие в\ч, были подняты по тревоге. В моем варианте кольцевая была оцеплена в буквальном смысле живым щитом с последующим возведением бетонных баррикад в рекордно короткие сроки. За пределы оцепления никого не выпускают, при приближении к баррикадам есть высокий шанс получить пулю. Снаружи тоже весь поток машин направлен в объезд. Кроме того, во избежание распространения информации, город накрывают сетью РЭП, рубя в нем всю связь с внешним миром. Электричество тоже отсутствует. При первой возможности в город отправляются небольшие группы спецназа для разведки, поиска и эвакуации основных должностных лиц (министров, крупных директоров и т.д.). Часть этих групп погибает, часть укрепляется в зданиях и пытается держать оборону с перспективой встречи с персонажами.



2) Нашлись и те, кто с радостью воспользовался анархией – в городе можно встретить отряды мародеров, как правило, из бухавшей ночью молодежи или рабочего класса, возвращавшегося со 2 смены. Большинство таких шустрых товарищей встречали мертвецов, пополняя их ряды, но некоторые вполне смогли сколотить боеспособные группы или запереться где-нибудь, делая вылазки в поисках продуктов и оружия.

3) Игроки начинают игру в ограниченном пространстве. Они могут ехать вечером в метро на последней электричке домой (как было в моем варианте), или находиться в ночном клубе и около него, при условии, что клуб запирается на ночь. Внезапно возникают перебои с электричеством, и что-то явно идет не так. Возможно, у входа на глазах у других людей толпа разорвала какого-то человека. Возможно, свет отключился окончательно.

4) Крайне желательно, чтобы точка нахождения игроков была расположена не слишком далеко от места проведения ритуала – как показывает практика, игроков может потянуть в район, в котором они живут в реальности, а это может быть совсем не там, где нужно мастеру.

5) В городе, скорее всего, будет много брошенных машин, возможно даже с работающим двигателем. Желательно делать их или разбитыми, или с малым запасом топлива, иначе катания по городу могут стать сильной головной болью для мастера.

6) В городе должны встречаться живые люди. Они могут картинно умереть на глазах персонажей от рук зомби или «отрядов зачистки», или могут прятаться в одном из разгромленных, залитых кровью магазинов. Они могут умирать от ран, рассказав какую-то важную информацию, или набросится на героев, приняв их за зомби.

7) Игроки не должны сразу догадаться, что встретятся с мертвецами. Пусть первым встреченным ими существом будет дрожащий от страха старик, лепечущий что-то о безумцах, военных разработках и т.д. Вторым – пьяный индивид, который просто не в курсе, что происходит. И только потом можно подбросить персонажам ходячих мертвецов. Как именно? Посмотрите любой зомби-ужастик, там можно много неплохих идей почерпнуть.

8) В один из моментов, когда персонажи подберутся к месту проведения ритуала, нужного из них могут похитить оказавшиеся поблизости культисты, после чего остальным придется следовать за ними. Это может быть тайное похищение, когда группа разделилась, или же культисты могут забрать нужного персонажа, угрожая оружием.

9) В здании, в котором проводится ритуал, нет окон, причем выбиты они наружу. (разлетающимися демонами). Также над этим зданием может быть воронка из туч или какой-нибудь другой подходящий по ситуации эффект, намекающий на необычность этого места. Сам этаж, на котором расположена воронка, должен быть как бы лишним. То есть если в здании 12 этажей, то этот будет 13-м. Внутренние стены и потолок на нем отсутствуют, пол покрыт чем-то прозрачным, бордовым, похожим на застывшую кровь. В помещении находится Анну-Барад (возле воронки, изможденный, иссохший) и несколько культистов, часть которых может быть вооружена.

10) У игроков встает выбор: дать культистам завершить ритуал и спасти мир, или же спасти своего товарища, но при этом погибнут и они сами, и многие другие, когда Бог таки прорвется в этот мир. При хорошем умении общаться, культисты могут многое рассказать персонажам. Также раненый культист-НПС в городе может направить игроков в нужную сторону по сюжету.

Концовка в модуле неоднозначная. В моем варианте была перестрелка, культисты были перебиты, Бог рванулся через ворота, воронка лопнула – и мир был уничтожен. Не исключено, что игроки смогут найти и другие, более подходящие решения сюжета, например, каким-то образом выберутся за пределы оцепления.

И не забывайте, что основным мотивом игры должно быть выживание обычных людей в необычных условиях, а не зомбишутер.

Эпилог

Я сознательно не давал цифровых параметров персонажей или одержимых – для каждой системы они все равно будут свои. Также нет здесь и жесткого сторилайна – свободу перемещения персонажей ограничить здесь довольно проблематично. Надеюсь, что кому-нибудь эти наброски пригодятся и он проведет не один интересный вечер с приятелями, пытаясь выбраться из скатившегося за одну ночь в анархию города.



Диорамка в картинках

Ниже вашему вниманию представлена статья по созданию диорамы из подручных средств, без использования только геймс воркишоповского (С)TM террейнаTM (это слово, кстати, им тоже принадлежит ☺) и спец приборов. Короче, внимайте и вдохновляйтесь... Это не сложно, и, наловчившись, можно делать и диорамы и пейзажи гораздо сложнее, используя все ту же простую технику.



Что понадобилось:



Это для изготовления дерева. (Эпоксиплин. Что-то типа холодной сварки, но он не липнет так к рукам и хорошо держит себя в процессе производства.) Дерево делается по классической схеме – из проволоки делается ствол, от которого отгибаются ветви и корни, потом все это обмазывается эпоксиплином.



Утеплитель для труб. Что-то вроде полистирола. Достался случайно - рядом меняли водопровод. Стал основой для диорамы.



Это силиконовая форма из воркшоповского гоблина, сам гоблин и его гипсовая копия плохого качества (оно и нужно было).



А это, собственно, — главный герой. Эльф из набора Технолога. Набор был куплен ради готических развалин, но не пропадать же добру.

Сначала я вырезал на полистироле стыки камней, загипсовал дерево в вырезанную для этой цели яму, установил статуи гоблинов. Все промазал строительным грунтом. Развел жидко гипс и обмазал кисточкой основу (ее так после легче красить - краска не скатывается). Эльф стоит для примерки.



Крепление гоблина. Просверлил дырочки в подставке и проволоочным пробоем закрепил. После прошпаклевал щели.



Нанесены основные тона краски.



Пролил более темным...



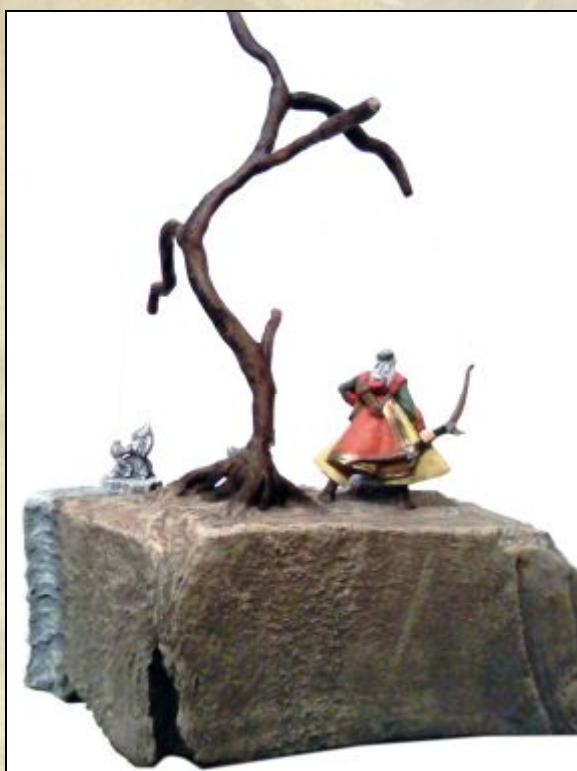
...и осветлил выступающие части.



Пришпандориваем эльфа. В ступнях сделал дырки и вставил штифты. Все приклеил.



И результат:





(c) redactor

Эту статью, а также многие другие, вы можете найти на сайте
<http://terrain-redactor.blogspot.com>

Jagdpanzer, или учите английский и немецкий, господа

Все мы знаем, как важно правильно погладить рубашку, пришить пуговицу и выругаться на тещу за то, что не научила жену всё это делать... Конечно, наши советы не обладают сакральной мощью тётушкиных советов, но мы надеемся, что при их помощи вы таки сможете завязать галстук, сварить суп и выиграть пару сражений.

Итак, совет сегодняшнего номера!



Как я давно подозревал, а впоследствии - увидел на практике, огры отличные охотники, особенно на танки. Один огр, когда съест кого потолще или повкусней, может разрушить имперский танк за один ход. Для этого берем ога-героя (обычного ога нельзя, не так пафосно), даем ему «Осадник» (двуручное оружие, +3 к силе, сравнивается WS ога с инициативой противника) и не понимаем, как 5 атаками с 8 силой он может разрушить целый имперский танк. Вот тут нам и пригодится знание английского языка:

1. Бросаем в топку этому танку русскую Книгу армии по ограм.
2. Берем английский Army book. Ogre kingdoms.
3. Смотрим оружие Siege breaker, и видим все то же самое, за исключением фразы в конце, что если у противника нет инициативы, то атаки попадают автоматически и наносят D6 ран.
4. Наносим 5D6 ран с 8 силой (в среднем 17 ран, каждую шестую рану танк сейвит на +6 armor). Итого, в среднем, 13-14 ран.

Вывод: Вот такой вот Jagdpanzer или учите английский или немецкий ☺

(C) Master

Галерея

Сегодня нашим гостем является страшный и ужасный Dead, чьим именем пугают всех начинающих художников, а его творения не одного новичка вгоняли в пучину безнадёги и отчаяния. Впрочем, сейчас вы сами сможете оценить лишь некоторые из его работ.

Выписка из личного дела:

Кисентий. Он же Киса. Он же ReallyDead.

Старый ролевой волк.

Сознательно заменил правую руку на кисточку много лет назад, и с тех пор об этом не жалеет.

Характер скверный.

В варгеймы не играет.



Thousand Sons Sorcerer, WH 40k



Dwarf Cannon with Crew, WH FB



Dwarf Warrior, WHFB



Empire Cannon
Crewman



IG Catachan Jungle Fighter
(conversion), WH 40k



Eldar Warrior, WH 40k



Drune Kelt, Confrontation



Ushabti, WHFB



Dwarf Miner, WH FB



Tau Warrior Standart Bearer, WH 40k



Empire Cannon Crew, WH FB

Дварфийские камни, орочья сталь...

Заждались уже отчета об очередной битве? Затекали ноги в уютном кресле, заржавел меч в ножнах за печкой? А ну, встать, солдат! Раньше воины были – не то, что вы. Богатыри, моща! А теперь – слизняки, не знающие, с какого конца палку держать. Ладно, открыли конспекты, пишем. Сегодня расскажу вам об одном сражении, которое видел сам, вот этим самым глазом...

... Суп получался плохо. Поганки не разваривались, мухоморы не твердели, какашки сквига не создавали должного аромата. Перхоть варбосса, щедро высыпанная в котелок, тоскливо плавала на поверхности, не желая растворяться. Суп назывался «консоме». Спартачок с досадой пнул лежащее рядом полено. Он был самым маленьким из гоблинов Ваагха, но свое родство с паршивыми снотлингами яростно отрицал. Поскольку оружия в руки ему давать не рискнули, а в бой он рвался, то в качестве компромисса ему была вручена поварешка. Котелок прилагался.



Сородичи жрать хотели постоянно, и далеко не всегда их удовлетворяло обычное человеческое мясо. Конечно, до прихода сюда, к предгорьям Карак-Унгора, они с радостью харчили даже дубовые мослы троллей, но теперь, пройдясь по окраинам Империи и гномьему королевству, продегустировав мясо сочных людшек и наваристых гномов, они зажрались, и стали заказывать более изысканные блюда. Спартачок исхитрялся, как мог, и до сих пор ему это удавалось – сородичи были довольны его стряпней. Сам же он считал ее гениальной. Но вот сегодняшний суп мог резко оборвать его кулинарную карьеру. Может, он забыл добавить траву-поноску, или семена блюй-цветка?

- А, боги побрали бы эти руины! На кой они сдались Бьерну Длиннобородому? Тут уже почитай лет двести как ничего нет!

- Заткни свою бороду себе в пасть, Мори, и топай. Раз тебе сказали, что тут еще что-то наше осталось – значит, так оно и есть. И поживимся, и зеленокожим бошки-то поукорачиваем – на днях их отряд спутнули отсюда громовержцы.

Запахло табаком. Спартачок испуганно вжался в щель между камнями, затем метнулся обратно, схватил котелок и снова забился в укрытие. Оглянувшись, он с изумлением обнаружил, что не развел костра. Мысленно поблагодарив самого себя за свою феноменальную глупость, он прислушался.

- А я слышал, что у гоблы тут видели недавно рунные камни, - прогудел низкий раскатистый голос.

- А я слышал, что тут видели саму гоблу и Железношкурого впридачу со всем его Ваагхом, - хмыкнул второй. – И если это и вправду так – то им сегодня здорово не поздоровится.

- А ну тихо! Я что-то чую... - лязгнув подкованными ботинками, говоривший остановился прямо над укрытием гоблина. Судя по звукам, он тщательно принюхивался.

- Ну?

- Секиру гну. Орками тут воняет. Ладно, пора возвращаться. Пусть Кузнец сам сюда идет и камни ищет, я их тут что-то не вижу. Да и лагерь надо до темноты укрепить... а то мало ли...



Гномы залязгали по камням, переговариваясь и перебрасываясь своими, гномскими, шуточками. Спартачок осторожно высунулся наружу и посмотрел им вслед. Четыре гнома-разведчика, явно часть более крупного отряда. За такую информацию Варбосс точно отсыплет ему еще немного перхоти!

Гоблин глянул гномам вслед еще раз и замер. У одного из них на плече, в клетке, грустно сидел кто-то зеленый, свесив ноги сквозь прутья.

- Изверги, - думал Спартачок, семена с котелком к лагерю. – Душегубы. Ну, ничего, мы им всеем покажем..

Итак, участники сегодняшнего бэттл-репорта – Ugrim (гномы) и Gruutsh (орки). Сражение проходит на стандартном игровом столе, с диагональной расстановкой. Вдоль центральной линии размещено три рунных камня, захват которых и является основной целью обоих игроков.

Ugrim (Экспедиционный корпус гномов)



Для этой игры против орков я решил использовать довольно редкие отряды для нынешних дварфов. Также хотелось создать некую стилистику для этой армии, и я решил, что это будет экспедиционная армия, пришедшая отбить древние рунические реликвии своего народа у господствующих на развалинах дварфийского поселения зеленокожих. Собственно, поэтому генералом армии был назначен руничный кузнец. Основу армии составляют обычные клановые воины (большая коробка в 24 бойца), фланги ей прикроют два небольших отряда: молотовержцы с руническим знаменем (10 дварфов) и столько же убийц троллей. Молотовержцы должны сдерживать фланговые атаки благодаря высоким характеристикам и своему правилу «упорство», вдобавок я усилю этот отряд героем-знаменоносцем армии. Убийцы, они вообще никогда не отступят, вдобавок в бой их поведет герой Убийца Драконов, вооруженный руническим топором. Два отряда громовержцев проредят ряды зеленокожей лавины. И, конечно, дварфийская армия не была бы дварфийской, если бы в ней не было артиллерийских орудий. Я взял малую пушку (для выцеливания персонажей) и пушку-орган для уничтожения опасных и трудно убиваемых отрядов. Также к армии присоединился отряд Рейнджеров-стрелков, которые выставляются на стол по правилу «рейнджеров».

Общий план действий таков: занять выгодные позиции за каменной стеной в центре поля «комбатными» отрядами, и потом сдерживать натиск лавины оркогоблы. Особую опасность для моей армии будут представлять «ломовая» генеральская коробка «биганов» и отряды «хошперов» и сквигов.

Gruumsh (**Ваагх гоблинского атамана Не_Бей_Бошка**)



Мы с гномами договорились сыграть тематичную битву в горах: стычку гномов и орков-гоблинов на 1750 очков.

Битва в районе Карак Унгора. Издревле две расы претендуют на беспредельное владение горами. Трудяги гномы, чтящие традиции, создающие невероятные чуда инженерии, и орки и гоблины, как их полная противоположность, раздираемые внутренними интригами и банальными междоусобицами.

Забытая пограничная крепость гномов стала штаб-квартирой банды ночных гоблинов с их захватским атаманом - НЕ_БЕЙ_БОШКА. Под конец каждой зимы гоблины спускались с гор, где со своими сородичами - кочевниками гоблинами на волках (рейд-отряд "ХИТРОЕ КОПЬЕ") разоряли людские деревни, уходя в горы весной, когда никакая тяжелая пехота, а тем более конница, не могла их преследовать из-за уже начинающего таять льда на реках. А преследовать гоблинов в горах никто не осмеливался.

И каждый раз над отрядами рейдеров реяло победное знамя с ехидным острым месяцем, воодушевляя их даже в самые страшные минуты (знаменосец со знаменем рерола паники). Нес его молодой, но очень пронырливый гоблин-ХУНК.

Ночные гоблины любят тьму, и каждый из них ненавидит гномов. Исследуя разветвленную сеть подгорных тоннелей, гоблины могли ловить своих страшных союзников - сквигов. А так же добывать особые пивные грибы, делающие из обычных хлюпаков неустрашмых берсерков, в одиночку разбрасывающих даже самых страшных рыцарей, и только страшный опохмел был им страшнее.

Каждый раз, претендуя на нижние ярусы подземного мира, они испытывали терпение гномов, но всякий раз гномы не могли выследить, откуда проникают гоблины в их подземные шахты. Но, однажды, за большое вознаграждение, гномы-ренджеры, знатоки горных троп, смогли выследить лагерь гоблинов.

Ночные гоблины ничего не могли противопоставить коварно напавшим на них гномам. И все же НЕ-БЕЙ_БАШКА и часть его приспешников смогли унести ноги и часть награбленных блестящих побрякушек. Но часть их была рассыпана на склоне или осталась в форте.

Ох, и жалко было расставаться с блестящими дребедюльками НЕ_БЕЙ_БАШКЕ, нанимая орочьего боса и его крепышей... сожри меня сквиг. На звон золотишка пришли и подгорные "ХИТРЫЕ КОПЬЯ", подбив и жителей глуши - лесных гоблинов на их гигантских пауках.

За день установленные осадные орудия обрушили часть стены. Но уже на утро гоблинов ждала устрашающая мощь гномьих орудий и сооруженные за ночь баррикады...

Моей первоочередной задачей в этом бою было подавить гномью стрельбу, не дав ему сконцентрировать огонь на одном отряде, что и было успешно сделано. Предусмотреть и учитывать правило ненависти гномов и ночных гоблинов. Постараться забрать утерянный лут.

Расстановка:



Как и говорилось выше – диагональная, с тремя каунтерами – рунными камнями вдоль диагонали. Право первого хода досталось гномам.

Ход 1. Гномы.

Чарджей, естественно, нет. Все потихоньку двигаются вперед, занимая позицию за низкой стеной. Пушкари попытались выцелить орочьего варбосса, но тот умело прикрылся другим зеленокожим, которого и продырявило ядром. На этом ход закончился.



Ход 1. Орки.

Анимосити. Пауки не хотят идти вперед, отряд гоблинов на сквигах, коробка с боссом и отряд гоблинов, наоборот, рвутся в бой, им не терпится вступить в драку.

Чарджей также нет, все, кто может, идут вперед. Волки начинают охватывающий маневр справа, сквиги-прыгуны на радостях преодолевают аж 9 дюймов.

Камнемет делает первый выстрел по коробке гномов с кузнецом, но камень оказался некачественным – никого даже не ранило. Первый гоблин-камикадзе, он же думдайвер, занимает свое место в горшке, но резинка срывается, убивая одного из гоблинов-крюшников. Misfire!



Ход 2. Гномы.

Чарджей снова нет, гномы формируют линию обороны, выдвигая немного вперед отряд слеевов.

Пушка отправляет ядро в гущу орков.. но те отпрыгивают в стороны – никто не убит.

Громовержцы делают 10 выстрелов в коробку с боссом, убивают 2 орков – не самый удачный залп.

Другой отряд стрелков пытается проредить коробку гоблинов, ориентируясь, судя по всему, на звук – убит гоблин-музыкант, слишком громко лязгавший тарелками.

Рейнджеры с башни дают залп по боссовской коробке – еще 2 орка убиты.

Напоследок гномы решают компенсировать все промахи одним мощным выстрелом из органки, забивают ее под завязку порохом, поджигают... Когда дым рассеялся, стоящие по соседству пушкари лишь скептически покачали головами, глядя на черное пятно и дыру в стене в том месте, где стояла органка (мисфайер, взрыв).

Ход 2. Орки.

Варбосс, видя почти перед собой гномские ряды, вопит «ВААААААГХХ!!!!».

Анимосити заставляет пауков свернуть в сторону от основной цели и полакомиться 4 гоблинами из соседнего отряда, после чего они поднимают первый из рунических камней.

Волки продолжают красться по краю игрового стола.

Коробка Босса с ревом бросается в атаку на коробку гномов с Кузнецом. Второй отряд пауков атакует молотовержцев.





Сквиги-прыгуны радостно запрыгивают на стену, к установленной там пушке, проглатывают опарашенную команду, ломают пушку и скачут дальше.

Камнемет швыряет каменюку в Рейнджеров, но неверно рассчитывает дистанцию – недолет.

Рукопашный бой – чемпион гномов бросает вызов орочьему варбоссу, пытается его ранить – но безуспешно. В ответ получает чоппой по голове, разваливается на две части и выбывает из боя. Дальше идет обмен ударами, в результате которого – ничья!

Пауки, сунувшись к молотовержцам, получают от тех 2 раны, разворачиваются и бегут аж на 10 дюймов, попутно пробегая сквозь отряд гоблинов. Тут бы и сказочке, конец, как говорится – паника могла бы пойти и дальше, но! Сработало специально для таких случаев взятое знамя, дающее гоблинам реролл тестов на Лидерство! Гоблины остаются стоять.

На этом ход окончен.



Ход 3. Гномы.

Слеера, хищно рыча и скаля зубы, бросаются на отряд гоблинов со сквигами, но им навстречу, непонятно откуда, яростно вопя и раскручивая огромные шары на цепях, вылетают 2 фанатика. Разбрасывают своих (-4 сквига и 2 погонщика), сносят всех гномов, кроме одного – Хродгар Громовой Топор остается в живых.

Видя, что основное сражение проходит без них, гномьи стрелки разворачиваются в направлении основной битвы.

Стрельба просто отвратительна – никто не убит.

Ближний бой.

Хродгар с ревом бросается на отряд сквигов, рубит в капусту 3 зубастых. Остальные, наплевав на погонщиков, бросаются во все стороны, а именно – на 12 дюймов. Слеер загрызен на месте. Досталось и остальным отрядам, оказавшимся поблизости – загрызен 1 орк, 1 гном-воин, 1 гном-молотовержец и 5 гоблинов.

Основной отряд гномов продолжает мясорубку с коробкой варбосса – гномы, опарашенные гибелью слееров бьют вяло, никого не убивая. Орки же, подгоняемые разбежавшимися сквигами, наоборот – наваливаются всеми силами (гномы проигрывают бой с -4). Гномские ряды дрогнули, развернулись и побежали! Орки бросаются следом, догоняют и устраивают кровавую бойню.

Ход 3. Орки.

Гоблины на пауках, взявшие рунный камень, с любопытством его крутят в руках (анимосити, тупят). Волки тоже задумались о чем-то своем, замедлив свой рейд.

Сквиги-прыгуны с места бьют рекорды по прыжкам в высоту – запрыгивают на башню к Рейнджерам. Гномы выбирают реакцию *stand&shoot*, в результате один сквиг, как в тире, сбит влет. Остальные разгоняют Рейнджеров – те в панике выбегают из башни. Сквиги остаются внутри, устраивая погром, грызя мебель и все, что можно было погрызть хоть немного.

Пауки собираются с духом, разворачиваются.

Отряд гоблинов поднимает второй рунный камень.

Отряд с боссом разворачивается для захода с тыла к молотовержцам. Остальные отряды идут к оставшимся гномам.

Камнемет целится в Молтовержцев, попадает в стоящую рядом с ними сторожку-сортир, пробивая ей крышу.

Второй гоблин-камикадзе отправлен катапультий в полет, но запутывается в своих крыльях и приземляется в отряд гномов, где его благополучно и затаптывают (две 1 на бросках).

Ход 4. Гномы.



Рейнджеры, убежавшие от диких голодных сквигов, собираются с мыслями. Разворачиваются, готовятся продать свои жизни подороже.

Громовержцы дают залп по воробьям.. то есть по снотлингам – слизывают одну базу мелких.

Второй отряд громовержцев, стоящий в стороне от боя, пытается выбить из башни сквигов – безуспешно.

Ход 4. Орки.

Анимосити. Волки продолжают нюхать цветочки.

Отряд с боссом, развернувшись после резни, атакует с тыла молотовержцев.



Сожравшие всю мебель сквиги-прыгуны из окон радостно несутся к Рейнджерам, уворачиваясь от встречных пуль (stand&shoot).

Остальные продолжают двигаться к эпицентру сражения.

Камнемет пытается уничтожить дальний отряд стрелков, но камень сносит ветром – и он приземляется прямо в гущу паучьих наездников, которые втихаря пытались унести рунический камень в ближайший лесок. Один паук расплющен на месте.

Третий гоблин-камикадзе повторяет подвиг второго (опять 1 и 1, гоблин всмятку).

Рукопашный бой.

Отряд молотовержцев, атакованный сзади, несет потери, но стоит на месте, продолжая сражение.

Сквиги-прыгуны догоняют Рейнджеров, теряют одного своего, съедают еще 5 гномов - остается один рейнджер, который с бочкой пива под мышкой пытается отбиваться от зубастых шаров.



Ход 5. Гномы.

Стрелки опять разворачиваются, теряя ход стрельбы.

Чемпион гномьего отряда бросает вызов орочьему чемпиону и погибает под его ударами. Бой продолжается, гномы стоят, несмотря на потери.

Сквиги с чавканьем доедают оставшегося рейнджера.

Ход 5. Орки.

В мужественно держащийся отряд молотовержцев влетает наконец коробка орков-здоровяков и отколовшийся от отряда гоблинов гоблинский герой.

Сквиги разворачиваются и скачут к дальнему отряду стрелков. Волки резко меняют траекторию, поднимая третий и последний рунический камень. Пауки с первым камнем прячутся в лесу.

Камнемет повторяет попытку – и на этот раз достается двум гномьим стрелкам.

Четвертый гоблин-камикадзе планирует-планирует над полем боя, и ныряет прямо в дырку в крыше сторожки-сортира, оставленную там попаданием камня.

Гномы не унимаются – знаменосец армии бросает вызов гоблинскому герою, получает от него 1 рану, и ответными тремя попаданиями разносит гоблина в

кашу... вместе с взрывоопасными грибами! Хлопок, дым – и все, что осталось от знаменосца – это дымящиеся башмаки.

Гномы дрогнули под натиском коробки с боссом, побежали – и тут же разбились об отряд здоровяков, из которого выскочили 2 фанатика. От них, к счастью, никто не пострадал.



Ход 6. Гномы.

5 выстрелов в коробку с боссом, 2 орка убито, но на исход сражения это уже не повлияет. Бой окончен.

Итоги:

Гномы:

Поздравляю Юру с заслуженной победой. Собственно, битва, на удивление, оказалась быстрой и кровавой. Поговорка «на ошибках учатся» в большей степени верна для вархаммера, в следующий раз постараюсь взять реванш 😊.

Орки:

Как и предполагал, с задачей справился успешно.

Играйте за орков, @#* @* * @# @!



...Спартачок весело приплясывал вокруг котелка. Жижа внутри издавала восхитительную вонь, бурлила и шипела, как и полагается супу, в который добавлено нужное количество грязи из-под ногтей Босса, волос с гномьих бород и болотной жижи. Сородичи будут довольны, а сам Спартачок прославится среди орочьих племен!

Гоблин мечтательно прикрыл глаза и облизнулся...

Очередная подборка свежих и не очень слухов и новостей.

Блицкриг

Большая новость от Battlefront!

В августе планируется выпустить долгожданный сеттинг по раннему периоду 2 Мировой Войны, включая большую книгу, содержащую кампанию «Блицкриг».

«Обсудив детали, мы решили взяться за создание 180-страничной книги в твердом переплете, в которой будет охвачен начальный период войны, в частности захват Польши и Франции. 25 кампаний станут неплохим началом. Затем мы планируем переместиться в Африку и СССР, и в итоге, на четвертый год, выпустить подборку кампаний. Такой подход позволяет нам тщательно проработать как сами книги, так и соответствующие им модели».

В планах компании – выпуск других книг и более 140 единиц сопутствующей продукции.

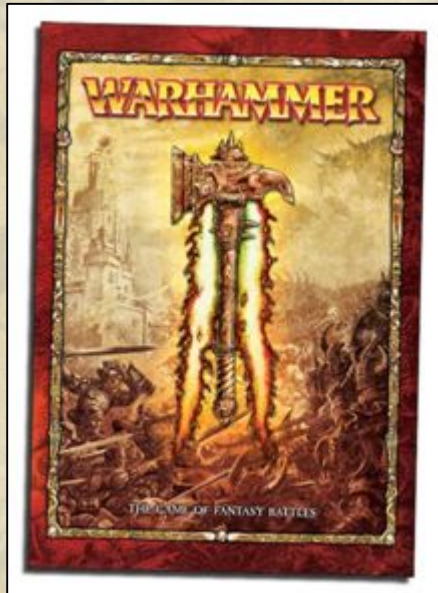


Warhammer Fantasy Battles 8th edition

По официальным данным, в июле этого года выходит 8-я редакция правил для Warhammer Fantasy Battles. Это означает, что книги уже упакованы и готовы к поступлению на полки магазинов. Основной вопрос, волнующий всех игроков – это коррекция и исправление ошибок и багов текущей редакции.

Существует большое количество Книг Армий, чей баланс серьезно различается. Будет ли это исправлено в самой Книге Правил, или же останется до переиздания армibuка? Это весьма скользкий вопрос, поскольку может оказаться чревато менять баланс отдельно взятой армии, не меняя часть системы в целом. Определенно, 8-я редакция будет более сбалансированной в этом вопросе.

«Warhammer, the Game of Fantasy Battles, будет выпущена в июле. Подготовка к этой дате в Студии ГВ была самым захватывающим периодом – мы оттачивали детали и тщательно выверяли саму Книгу Правил и сопутствующие ей фантастические модели миниатюр. Наступило время собирать армии, красить их и готовиться к сражениям, которых вы еще не видели. Если у вас на полке пылится армия – сдуйте с нее пыль, докрасьте те последние несколько моделей, которые остались. Вархаммер уже на подходе, и это будет круто!»



Слухи, заслуживающие доверия:

- Создание армии вернется к процентной системе (максимум 25% - персонажи (включая скаунов), минимум 25% - Основные подразделения, максимум 25 (50)% Специальные и максимум 25(15)% Редкие (источник анонимный, но заслуживающий доверия).
- Сила в Глубине строя (модели могут сражаться в 2 рядах).
- У больших существ появится Сокрушительная атака.
- 40-мм модели приближаются к рядам, шириной в 3 модели.
- Сценарии с несколькими целями.
- Все неанглийские книги правил будут использовать дюймы.
- Кубики Силы не зависят от количества магов. Дайс пул определяется как 2Д6. Маги добавляют к выпавшему числу свои Магические Уровни. У всех магов есть шанс получить больше кубиков Силы.
- Все стрелковые отряды стреляют из 2 рядов (не только Высшие Эльфы). Они не получают дополнительный ряд для стрельбы, если находятся на холме.
- Убрано автоматическое бегство из боя от Страха и Террора.
- Рукопашная разбирается исключительно в порядке инициативы.

8-я редакция Книги Правил Warhammer Fantasy Battles выходит 10 июля 2010 года, состоит из более чем 500 страниц (возможно, 528).

6 июля, возможно, выйдут эрраты ко всем армиям в pdf.

Будет выпущена «Генеральская» редакция, наравне со «Стрелковой». Обе являются базовыми Книгами Правил, включающими золотые шаблоны, кубики, линейки, калькуляторы результата боя и т.д. «Генеральская» редакция идет вместе с белой сумкой и двумя серебряными монетами, которые, в случае проигрыша, положат вам на глаза..

Прочие слухи (пока что не подтверждены)

Магия

- Непреодолимая Сила будет слегка ослаблена.
- Мискаст на 6-6 и в целом мискасты станут опаснее.
- Возможно, будет аналог mana-burn – не использованные магом сгенеренные кубы Силы могут нанести ему раны.
- Все Школы Магии получат больше вспомогательных заклинаний, чем есть на данный момент. У каждой школы будет Мегазаклинание.
- Заклинания можно будет выбирать, а не набрасывать случайно.
- Исчезнет лимит на количество кубов, которое дается магу при касте.
- Два подряд проваленных броска на каст = мискаст.
- Свитки рассеивания лишь добавят кубы к кубам Рассеивания (+2 на игру).
- Рассеивать вражеские заклинания смогут те маги, чей магический уровень это позволяет.
- Чем больше магов – тем выше вероятность мискаста.
- Если маг не смог успешно произнести заклинание – он не может больше колдовать в эту фазу.

Бой

- В бою сражаются 2 ряда воинов, используя все свои атаки и спецправила.
- Копья добавляют 1 ряд.
- Кавалерия все равно дерется только одним рядом.
- Правило 2 рядов не зависит от того, с какой стороны атакован отряд.
- Убитые удаляются только из последнего ряда.
- Если в ряду больше 10 моделей, то они могут сражаться в 3 ряда.
- После определенного размера, отряд становится Упорным.
- Модель может использовать лишь 1 спасбросок – непробиваемый или за доспехи. Про регенерацию ничего не сказано.
- Атакующие не бьют первыми – все в порядке Инициативы.
- Автокилл от Силы 7 убран.

Движение

- В зависимости от типа войск (пехота, кавалерия), может иметь место бонус к движению +Д3 или +Д6.
- Тяжелая кавалерия со спасброском 2+ и лучше не может маршировать, но может удваивать дистанцию при атаке.
- Смертельный Удар работает только против моделей такого же или меньшего размера базы.
- Модели с двуручным оружием бьют последними независимо от правила Первого Удара (ASF). Возможно, это сделано, чтобы немного уровнять Высших Эльфов.

Психология

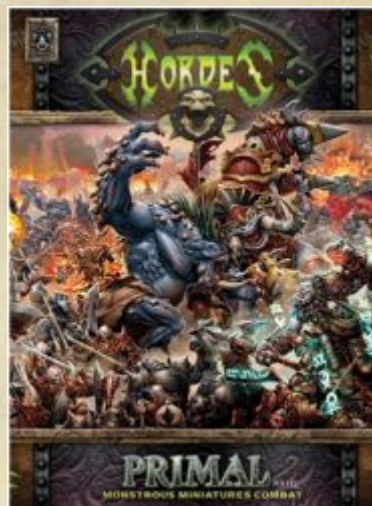
- Страх дает +1 к результату боя, Террор +2.
- Отряды со Страхом или Террором иммунны к панике.

Содержание Книги Правил

- Более 15 новых миссий, из них 9 или 10 будут требовать захвата Основными подразделениями целей. Для захвата у отряда должен быть баннер.
- Вместо Очков Победы будут Условия Победы.
- Количество обязательного террейна на столе может быть Д6+4.
- Террейн может меньше влиять на движение, но сильнее – на убегающие отряды, как во Властелине Колец.

Новая книга от Privateer

В этом году Приватеры выпускают книги с поразительной скоростью. Все еще идет релиз основной книги правил Warmachine MkII, а уже анонсирован выход Hordes MkII Primal. По слухам он появится на прилавках после выхода последней из книг Forces of Warmachine. Выход ожидается примерно через 3-4 месяца.



Forgeworld



Готовятся к выходу новые Tau Crisis Suits и кое-что для Космических Волков и Орков.

Horus Heresy: Board Game

По отзывам – игра действительно хороша и заставляет почувствовать себя командиром огромных армий в театре войны. Примархи сильно оживляют ход боя и создают множество интересных моментов в ходе игры.



Новая техника Эльдар

В июне выходит новый Spearhead – судя по всему, эти штучки из него!





Служи WH 40k: Темные Эльдары.

Судя по всему, наборы Темных Эльдар будут в течение определенного времени доступны только через Direct-Order.

Май 2010 – выход Orcs&Goblins, WH FB

Июнь 2010 – выход Spearhead WH40k

Август 2010 – возможно, выход Инквизиции.

Новые Тролли и Орочья Свин-кавалерия!

GW выпустила новые миниатюры троллей и кабанницы.



River Troll \$44.50



Orc Boar Boys \$24.75

Что день грядущий...

Обзор ближайших игровых событий.

Парный турнир "День Победы"

Дата проведения: 15-16 мая 2010 г.

Место проведения: Клуб "Содружество", Москва

Взносы: турнирный взнос составляет 1000 росс. руб. с команды.

Как обычно, ОВТИ ответственно гарантирует ценные призы за призовые места, даже в случае минимальной явки игроков, но чем больше будет участников, тем больше будет денежных призов (монеты компании "Алерис").

Кубок РФ по Warhammer 40000 среди клубных команд

Дата проведения: 5-6 июня 2010 г.

Место проведения: ДК "Меридиан", Москва

Предварительная информация:

- 1) В команде 4 человека (армии повторяться не могут)
- 2) формат 1750 очков
- 3) ограничения ЕТС(отсутствие именных персонажей, союзников, IA)

Турнир по Wh40K

Дата проведения: 12-13 июня 2010 г.

Место проведения: клуб "Фронтирь", Витебск

Предварительная информация:

- 1) В команде 3 (2 при малом количестве участников) человека, армии должны быть союзными.
- 2) формат 1500 очков
- 3) взнос 5 000 бел. руб. Если игрок не сдает свой ростер до 06.06.2010 – взнос увеличивается до 10 000 бел. руб. От взносов освобождены школьники и более младшие участники.

Открытый Чемпионат России по Warhammer 40 000

Дата проведения: 28-29 августа 2010 г.

Место проведения: Клуб "Содружество", Москва

Формат: 2000 очков

Последняя страница

Рубрика **«Письма наших читателей»** все еще пустует, ввиду того, что писем как таковых не было. Но, мы надеемся, что к нам в редакцию все же будут приходить письма с отзывами прочитавших, вопросами новичков, просьбами фанатов и предложениями увеличить что-нибудь, и самые интересные из этих писем мы будем публиковать в очередных выпусках нашего журнала.

Кроме того, если у Вас опять 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.

Кстати, с легкой руки администрации портала grg.by, электронный ящик журнала скоро изменится на wargazzm@rpg.by! Выражаем оной администрации благодарность, челом бьем.

Рисунок для обложки – Данила Дрозд.

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

У всех статей и материалов есть свои авторы, или же права на их использование переданы авторами редакции журнала добровольно и без принуждения, незаконное использование этих текстов влечет за собой ответственность и проклятье, как самого автора, так и редакции журнала.

При более серьезном содействии портала grg.by и минского сообщества варгеймеров.

Отдельное спасибо клубу «10 баксов» за бэттл-репорт и лично тов. Gruimsh'у за помощь в обработке фотографий.

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» 2000-2010, Privateer Press и WizKids, зарегистрированными в Великобритании и других странах мира. Все права защищены, кто ж спорит.

Минск, 2010