



WARGAZZM

#3

JULY 2010

NUFF SAID...

**ИСТОРИЯ GAMES WORKSHOP
С ЧЕГО НАЧИНАЛСЯ WARHAMMER**

**КОМАНДНЫЙ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ
ПО WARHAMMER 40K
РАССКАЗЫ ОЧЕВИДЦЕВ**

**ЗНАКОМСТВО С ГРЭХЭМОМ МАКНЕЙЛОМ
КРАТКАЯ БИОГРАФИЯ ПИСАТЕЛЯ**

КОНКУРС-ВИКТОРИНА

Вступление

Лето... Солнце, пляж, отдых. Дача, экзамены, деревня. Пиво, разгар сезона, полигон. Компьютер, отчеты, звонки клиентов. Жара, духотень, пот в три ручья.

Согласитесь, у каждого свои ассоциации. Кто-то любит лето, кто-то его не переваривает и с нетерпением ждет зимы. А кто-то, подняв голову от покраски очередного эльдарского фарсира, пробормочет: Ахренеть! А куда весь снег дели? – и вернется к фрихэнду на утонченной эльдарской заднице.



В общем, по расписанию у нас июль, а это значит, что третий номер нашего полугодичника... полугодника.. короче, нашего ежеполугодного издания наконец вышел, в чем вы имеете возможность убедиться лично, читая дальше.

Благодаря невероятной активности читателей и добровольцев, материалы для номера были набраны за какие-то три месяца и позволили сверстать журнал в просто рекордные для редакции сроки. Отдельно порадовал поток писем с пожеланиями, критикой и дельными советами, которые пришли в адрес редакции. Вот одно из них:

«Администрация Mail.Ru поздравляет Вас с праздником...» Так, это не то немного. А, вот!

«Impress your girlfriend with your new 10" vuvuzela...» Кхм.. Да, вот такие письма, в основном, приходили в адрес редакции от благодарных читателей. Впрочем, какая-никакая, а критика все же была, мы ее хорошенько встряхнули, кое с чем перемешали, кое-чего добавили, вставили зонтик, соломинку и – вуаля! Коктейль Wargazzm #3 у вас на столе! Забирайтесь в свой шезлонг, вытягивайте ноги, располагайтесь поудобнее и пробуйте. Надеемся, на вкус он будет лучше, чем на цвет.



С уважением, редакция.

Содержание

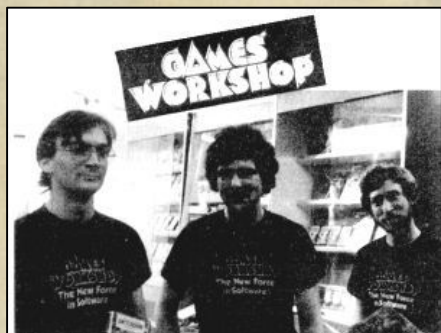
From the Cradle to... История компании Games Workshop	4	
Командный чемпионат России по Warhammer 40,000 Краткий отчет	18	
Грэхэм МакНейл Тот-Кто-Оживляет-Мир-Вархаммера	33	
Письма в бутылках Творчество наших читателей	37	
Фурнитура Города Проклятых Мелкий террейн Мордхейма	48	
Журналистское расследование Интервью с Темным Эльдаром из Минска	54	
Галерея	63	
Развалины с калиткой Террейн своими руками	67	
War Hydra of Nagarroth Тэйблтоп	74	
Под покровом ночи Мини-модуль для настольной РПГ	76	
Кто нечисть давит каблуком... Warhumor	83	
Конкурс-викторина А ты знаешь свой Город?	87	
Закоулки Варпа Анонсы, новости, слухи	90	

From the Cradle to...

Если отправиться в кругосветное путешествие и по пути заглянуть хотя бы по разу в каждую страну мира, то почти везде можно будет найти людей, увлекающихся варгеймами. Дети, молодежь, взрослые бородатые дядьки и убеленные сединами почтенные джентльмены, школьники, студенты, офисный планктон, вольные айтишники, военные, продавцы из магазинов – все эти люди с радостью наплевали на ханжеское мнение о том, что солдатики – это игры для детей младшего школьного возраста. Они превратили простое «тыщ-тыщ, твой индеец убит» в одно из самых интересных, увлекательных и креативных видов хобби из всех существующих. И если любого из них спросить, с каким названием у них ассоциируется понятие «варгейм» – то 90% уверенно ответят: Games Workshop. И будут правы.



Потому что Games Workshop Group PLC на сегодняшний день является одним из самых успешных и известных производителей варгеймов в мире. Как же так получилось?



Началось все в феврале далекого 1975 года в Великобритании, в частном доме, расположенном по адресу 15 Bolingbroke Road, London. Три человека, Стив Джексон (Steve Jackson, но вовсе не тот, который придумал GURPS), Джон Пик (John Peake) и Ян Ливингстон (Ian Livingstone, как раз тот, который занимал в британском издательстве Eidos Interactive ключевые позиции вплоть до поглощения Sci Entertainment и стал единственным

том-менеджером Eidos, которого боссы Sci пригласили работать в новой команде) собрались вместе и основали небольшую частную компанию Games Workshop, первоначально специализировавшуюся на производстве деревянных игровых досок для нарда, го, манкала и других настольных игр. Товар рассылался покупателям по почте, а офис компании располагался дома, рядом с кухней. Вскоре, учитывая волну популярности системы Dungeons & Dragons, друзья приобрели у компании TSR права на продажу ряда книг серии D&D и занялись перепечаткой американских настольных игр типа Call of Cthulhu, Runequest, Traveller, импорт которых на территорию Великобритании был слишком дорогим.

Практически с самого первого дня существования Games Workshop, Ян Ливингстон начал выпуск полурекламного информационного листка Owl and Weasel. Выпускался он небольшим тиражом чуть больше 200 экземпляров и предназначался для ознакомления покупателей с продукцией компании. Всего вышло 25 номеров, после чего в апреле 1977 года авторы решили, что к изданию требуется новый, более профессиональный подход,



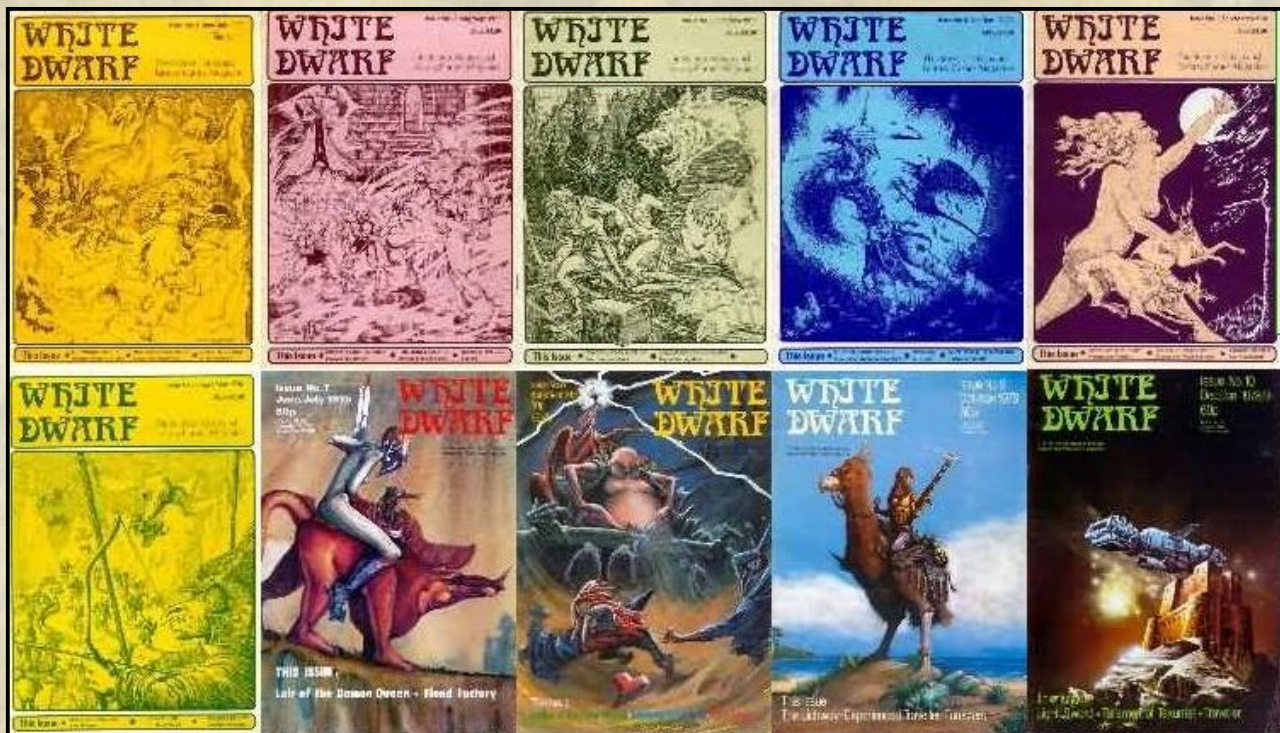
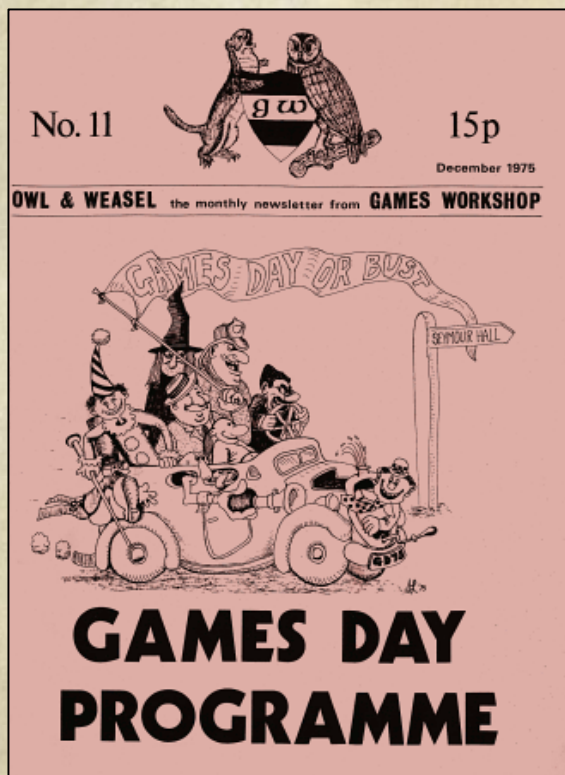
Ян Ливингстон

который бы соответствовал имиджу развивающейся Games Workshop. Так Owl and Weasel трансформировался в White Dwarf. Название журнала, кстати – своеобразная игра слов: астрономический термин «белый карлик» и белый гном,

фэнтэзийная раса. Многие фанаты считают, что журнал был назван в честь последнего короля dwarфов мира Вархаммера, Снорри Белобородого. Правда, при этом забывают, что сам мир Вархаммера появился гораздо позже, спустя 4 года. Так что скорее последний король dwarфов – это дань названию журнала.

Первый номер вышел в июне 1977 года тиражом около 4000 экземпляров. Начиная с 32 номера, вышедшего в 1982 году, журнал стал ежемесячным. Редактором, что не удивительно, был Ян Ливингстон, который лишь после 74-го выпуска оставил эту должность – бурно развивающаяся Games Workshop требовала все больше внимания. С тех пор журнал сменил 13 редакторов и на данный момент, с 2007 года, журнал ведет Марк Лэтэм (Mark Latham)

Изначально журнал был посвящен разнообразным ролевым играм, и с самого первого номера на страницах журнала появлялись обзоры и статьи по различным игровым вселенным, в первую очередь, конечно, D&D, Runequest и Traveller. Переход к выпуску настольных варгеймов с миниатюрами постепенно разбавил тематику White Dwarf и превратил его в нечто большее, чем просто журнал о настолках. Например, известный британский фантаст и критик Дэвид Лэнгфорд стал вести в нем обзор жанровых книжных новинок. Комиксы и



художественные тексты в виде игровых приключений также стали частыми гостями. Так продолжалось до 1993 года, когда в знаменательном 100 номере *White Dwarf* авторы официально не распрощались с ролью околофантастического журнала и перевели все усилия на популяризацию своей собственной продукции. С тех пор *White Dwarf* – журнал исключительно о *Warhammer* и для поклонников *Warhammer*. На его страницах можно найти все, что душе угодно: от статей по истории мира до новых игровых сценариев; от обзора новых миниатюр до фотографий победителей *Golden Demon*. На сегодняшний день вышло больше 350 номеров журнала в девяти региональных версиях на пяти языках.



Но, вернемся к *Games Workshop*. Основной упор компания делала на настольные и печатные игры, игнорируя «прогрессивные» развлечения, в том числе компьютерные игры, что привело к уходу в начале 1976 года Джона Пика. Вместе с ним *GW* потеряла один из основных источников финансирования. Тем не менее, приобретение официальных прав на выпуск более широкого спектра продукции *TSR* на территории Великобритании, а также регулярное проведение игровых конвентов способствовало развитию бизнеса, и уже в апреле 1978 года *Games Workshop* открыла свой первый магазин по продаже настольных игр.

В 1979 Брайан Анселл (*Bryan Ansell*) при финансовой поддержке *Games Workshop* основал компанию *Citadel Miniatures*, которая занималась литьем металлических миниатюр для исторических варгеймов и ролевых игр (в частности, таких персонажей системы *2000 AD*, как *Rogue Trooper* и *Judge Dredd*). Вместе с правами на перепечатку *Middle Earth Role Playing* от *ICE*, *Citadel Miniatures* получила также права на выпуск 28-мм миниатюр для линейки *Lord of the Rings* и *The Hobbit*. Впрочем, в этом же году из-за разразившегося нефтяного кризиса она погорела и в 1981 году была полностью поглощена *Games Workshop Limited*. Интересно, что несмотря на это название *Citadel Miniatures* сохранилось до сегодняшнего дня в виде отдельной торговой марки.

Поглощение *Citadel Miniatures* совпало с одной из важнейших дат в истории *GW* – в 1981 году Ричард Халливел (*Richard Halliwell*), Брайан Анселл (*Bryan Ansell*) и Рик Пристли (*Rick Priestley*) придумывают первый вариант *Warhammer: Fantasy Battles* (*Warhammer FB*). Позже эта же команда приложила руку к созданию вселенной *Warhammer 40.000*. Джон Бланше (*John Blanche*) также принимал участие в работе над всеми без исключения версиями *Warhammer*, оживляя обе вселенные огромным количеством концепт-арта, набросков миниатюр и иллюстраций. В этом же году вышло и первое издание приключенческой настольной игры *Talisman*.

Желание творить бурлило, и годом позже Ян и Стив на волне успеха *Dungeons&Dragons* совместно запустили новый, отдельный проект книг-игр *Fighting Fantasy*. Самая первая, *The Magic Quest*, уже через год была переиздана известным издательством *Penguin Books*. Через шесть месяцев появилась полноценная *Wizard of the Fire Mountain*, которая вскоре была принята и

напечатана Puffin Books (ныне Wizard Books). Последующие книги-игры (The Citadel of Chaos, The Forest of Doom, Starship Traveller, Deathtrap Dungeon и множество других) в итоге разошлись по всему миру тиражом свыше 14 миллионов и были переведены на 23 языка, включая японский. Кстати, именно в Японии творчество Ливингстона получило самое фанатичное признание и по мнению некоторых экспертов, сильно повлияло на дальнейшее развитие JRPG.

В 1984 к Яну и Стиву присоединяется американский тезка и однофамилец Джексона из США (тот самый, который GURPS) с книгой Scorpion Swamp, опубликованной в том же году. Для поддержки книг-игр выпускался журнал Warlock, но он был закрыт после 13 выпуска.

К началу 90-х интерес к книгам-играм стал спадать из-за развития игр компьютерных, поэтому было решено завершить серию 50-й книгой Return to Firetop Mountain. Неожиданно книга возымела успех, и серию продлили до 1995 года, окончив ее книгой Mummy's Curse. Впрочем, издательство Wizard Books продолжило переиздание старых и выпуск новых книг-игр.



Стив Джексон - 2

Интересно, что у нас официальных переводов этих книг никогда не выпускалось, несмотря на их бешеную популярность на западе. Тем не менее, в 2000-2001 годах издательство «Эгмонт Россия Лтд.» решило представить рынку книги-игры некоего Майкла Фроста. Планировалось выпустить 11, но вышло лишь 7:

Демоны бездны
Лабиринт страха
Звездный странник
Адское болото
Разрушитель
Пиратская одиссея
Чернолесье

Знакомые названия, не правда ли? Все эти книги изданы в твёрдом переплёте с отличными рисунками А. Державина, однако тираж каждой составил 10000 экземпляров, что явно ухудшает их поиск коллекционерами. В чём причина прекращения издания – неизвестно. Возможно, нашлись правообладатели, а может просто у фирмы ребром встал финансовый вопрос.

И снова вернемся к истории. В 1984 году, спустя 9 лет после основания, Games Workshop Limited открыла свой собственный офис в США, перестав нуждаться в сотрудничестве с Hobby Games Distributor, своим основным партнером на западе.

1986 год – год рождения мрачной тьмы далекого будущего Warhammer 40.000 (Warhammer 40K: Rogue Trader) и первой редакции Warhammer Fantasy Roleplay, а всего 2 года спустя вышла игра Adeptus Titanicus, позволяющая разыгрывать сражения с участием титанов Легиона. Впрочем, это не избавило Games Workshop от активных конкурентов в лице коллекционных карточных игр.

Компания не стала бороться с ними, а изменила стратегию, приобретя ККИ-издателя Sabertooth Games, основав издательство The Black Library для выпуска романов по своим играм и прикрыв некоторые линейки, рассчитанные на матерых варгеймеров. Этот ход, в итоге, отвернул от Games Workshop часть ее старых фанатов, которые в отместку совместно выпустили варгейм Fantasy Warlord. Впрочем, конкурировать с продукцией GW он так и не смог.

Как говорится, «это были 90-е... мы зарабатывали, как могли...». Games Workshop могли очень даже неплохо – в своем 126-м выпуске White Dwarf за июнь 1990 года представители компании официально объявили, что у них работает уже 250 человек. Для справки, в 2005 году это число составило уже 3200 человек, а суммарная прибыль в этот год достигла £136,650,000.

После смены руководства в декабре 1991 года и ухода Яна Ливингстона в индустрию компьютерных игр (да-да, это он приложил руку к выходу таких мамонтов компьютерного игрового строения, как Tomb Rider, Hitman, Thief, Deus Ex, Commandos), компания окончательно сконцентрировала усилия на развитии самых прибыльных и перспективных проектов: Warhammer Fantasy Battle и Warhammer 40,000, которые были ориентированы на более молодое поколение и семейный досуг.

Годом позже, в 1992 году, вышла самая известная 4-я редакция правил Warhammer Fantasy Battle и коробка-стартер с двумя армиями: Гоблинов и Высших Эльфов.

Компания продолжала бурно развиваться, завоевывая рынки Европы, США, Канады и Австралии, открывая новые офисы и проводя тематические мероприятия по всему миру. К октябрю 1994 GW вышла на лондонскую фондовую биржу и стала публичной (открытой для инвестиций) компанией с прямыми операциями в США, Франции, Англии, Испании и Австралии.

В 1996 году 5-я редакция Warhammer Fantasy Battle завоевала престижную премию *Best Fantasy or Science Fiction Miniatures Rules of 1996*. Эта редакция мало чем отличалась от 4-й, разве что была в очередной раз пересмотрена система магии и в целом книга была более структурированной и завершенной.

В мае 1997 года GW заключила договор с российской компанией «Алегрис», которая позже становится официальным дистрибьютором GW в России. Первый доставленный официальный груз ознаменовал начало эпохи «Вархаммера в России», поскольку до этого все поставки делались в частном порядке. К концу года, в октябре, GW перенесла основную штаб-квартиру в Лендон, Ноттингем, где она и находится по сей день вместе с редакцией журнала White Dwarf, службой почтовой доставки и творческим центром.

В 1998 году обновился стандарт миниатюр Warhammer 40,000. Обновленные модели вышли вместе с Книгой Правил 3-й редакции. Годом позже, после 11 лет разработок, вышел один из лучших среди настольных игр симуляторов космических сражений - Battlefleet Gothic. 1999 год был также ознаменован



падением двухвостой кометы на проклятый Сигмаром город Мордхейм – официально вышел стартер и свод правил для игры Mordheim, City of the Damned.

Сразу две круглые даты совпали на календаре GW: 2000 год и 25-летие компании. Заранее рассчитав успех трилогии Питера Джексона «Властелин Колец», Games Workshop запустила линейку The Lord of the Rings Strategy Battle Game, цель которой была простой и понятной – привлечь еще больше игроков из числа молодежи максимальной схожестью игровых миниатюр и актеров фильма в сочетании с простой, но гибкой и эффективной боевой системой. Позже вышло множество дополнений, обыгрывающих практически все ключевые сцены кинотрилогии.



Кстати, к 2002 году романы о мире Вархаммера добрались и до России, но в виду низкого качества и маленького тиража их выпуск быстро прекращается.

Годом позже удачно приобретенная GW 7 лет назад компания Sabertooth Games выпустила ККИ WarCry, в которой были карты отрядов, действий и магических эффектов. Игра была почти сразу локализована и на территории постсоветского пространства, но не нашла поддержки и проект был закрыт.

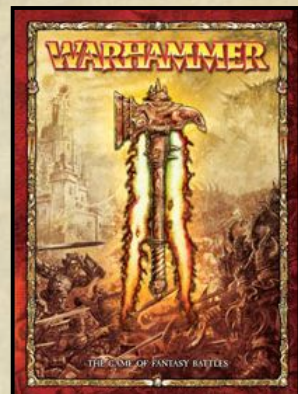
В 2004 году издательство The Black Library начало грандиозный проект по переизданию старых и выпуску новых романов по вселенной Вархаммеров. Лишь три года спустя издательство «Азбука» рискнет повторить эксперимент 2002 года и выпустить эти романы в России. На этот раз гораздо успешнее, несмотря на некоторые огрехи стилистики и перевода. В этом же году вышла 4-я редакция Warhammer 40,000, которая хоть и мало изменилась по сравнению с 3-й, но стала самой успешной из всех вышедших ранее.



В следующем, 2005 году, почти 10 лет спустя, выходит 2-я редакция правил для Warhammer Fantasy Roleplay, за которой одна за другой следуют книги дополнений и расширений.

7-я редакция Warhammer Fantasy Battle вышла в 2007 году, обновив заодно большинство Книг Армий.

В 2008 году Games Workshop продала право на выпуск своих настольных, коллекционных карточных и ролевых игр, а также разработку и издание таких игр по собственным вселенным американской компании Fantasy Flight Games. В этом же году вышла последняя на данный момент, 5-я редакция правил Warhammer 40,000.



В текущем, 2010 году, выходит знаковая 8-я редакция Warhammer Fantasy Battle, довольно радикально меняющая некоторые моменты сражений. Как обычно, за ней последуют эрраты и обновленные Книги Армий, которые все, конечно же, будут с удовольствием

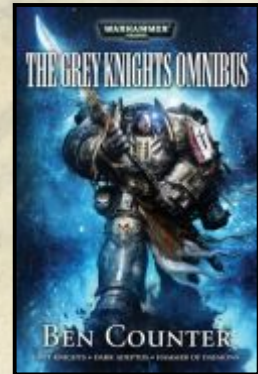
ждать. Сама Книга правил выйдет в 3 вариантах, каждый со своим количеством «плюшек».

Компания Games Workshop Group PLC состоит из ряда подразделений, у каждого из которых свои задачи и функции по выпуску определенной продукции, связанной со вселенной Warhammer:

- *Games Workshop* производит настольные варгеймы, миниатюры Citadel и весь спектр миниатюр Specialist Games (реализацией которых через сеть интернет занимается сайт Specialist Games)

- *Forge World* производит дополнительные миниатюры и конверсионные наборы

- *BL Publishing* занимается выпуском в печать художественной литературы, ролевых и настольных игр Games Workshop. Это подразделение состоит из нескольких отделов: The Black Library, Black Flame, Solaris Books, Black Industries, Warhammer Ancient Battles publisher и Warhammer Historical. Отдел Warp Artefacts занимался производством сопутствующих аксессуаров и товаров, связанных с интеллектуальной собственностью Games Workshop, и на данный момент входит в состав BL Publishing как BL Merchandise.



- *Sabertooth Games* производит коллекционные карточные игры и миниатюры для The Lord of the Rings Tradeable Miniatures Game.

На сегодняшний день компанией выпущены следующие игры:

Вселенная Warhammer Fantasy

- *Blood Bowl* – игра в стиле американского футбола с фэнтезийными миниатюрами

- *Mordheim* – схватки небольших отрядов среди руин разрушенного города. Существует дополнение Empire in Flames

- *Warmaster* – крупномасштабные сражения с миниатюрами меньшего масштаба (10 мм)



Вселенная Warhammer 40,000

- *Battlefleet Gothic* – сражения космических кораблей

- *Epic* - крупномасштабные сражения с миниатюрами меньшего масштаба (6 мм)

- *Apocalypse* – крупномасштабные сражения со стандартными миниатюрами Warhammer 40,000 но на большее количество очков

- *Cities of Death* – сражения со стандартными миниатюрами Warhammer 40,000 в руинах городов

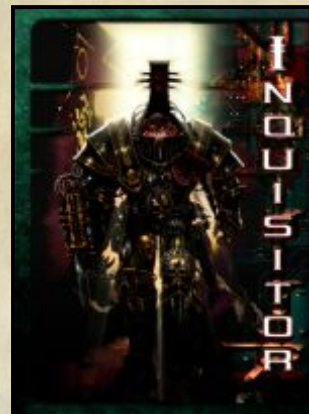


- *Inquisitor* – локальные стычки с использованием крупномасштабных (54 мм) миниатюр

- *Necromunda* - схватки небольших отрядов в городке Necromunda

Вселенная The Lord Of The Rings Strategy Battle Game

- *Battle of Five Armies* - крупномасштабные сражения с миниатюрами меньшего масштаба (10 мм)



Warhammer Historical Wargames

- *Warhammer Ancient Battles*

- *English Civil War*

- *Warmaster Ancients*

- *Legends of the Old West*

- *Legends of the High Seas*

Больше не издаются:

Вселенная Warhammer Fantasy

- *Advanced HeroQuest*

- *Mighty Empires*

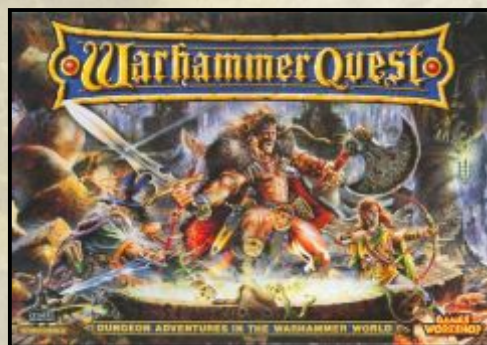
- *Mighty Warriors*

- *Man O' War* – морские сражения в мире фэнтези. Существует два дополнения: *Sea of Blood* и *Plague Fleet*

- *Kerrunch* – упрощенная версия *Blood Bowl*

- *Warhammer Quest* – исследование подземелий, рубка монстров в капусту.

Существует дополнение - *Advanced HeroQuest*.



Вселенная Warhammer 40,000

- *Adeptus Titanicus* – сражения Титанов. Существует дополнение - *Codex Titanicus*. Доступна для скачивания на сайте GW

- *Advanced Space Crusade*

- *Bommerz over da Sulphur River* – настольная игра с миниатюрами Epic. Доступна для скачивания на сайте GW

- *Epic 40,000* - предшественник *Epic Armageddon*

- *Gorkamorka* – сражения между бандами орков. Существует расширение *Digganob*

- *Lost Patrol*

- *Space Fleet* – простая система сражений между космическими кораблями, предшественник *Battlefleet Gothic*

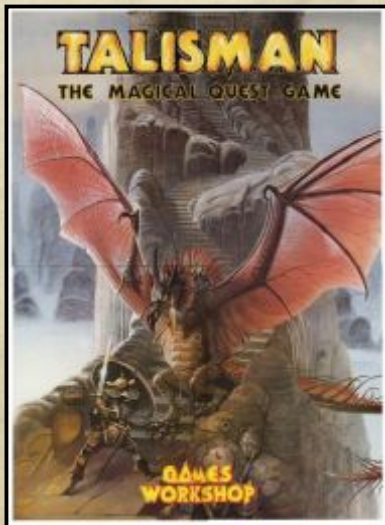


- *Space Hulk* – вышло 2 редакции и ряд дополнений: *Deathwing*, *Genestealer*, *Space Hulk Campaigns*. На данный момент издается одним из подразделений GW.

- *Space Marine* – сражение по системе Epic с использованием пехоты. Дополнение, *Titan Legions*, стало самостоятельной системой

- *Tyranid Attack*

- *Ultra Marines* – вводная система того же типа, что и *Space Fleet*

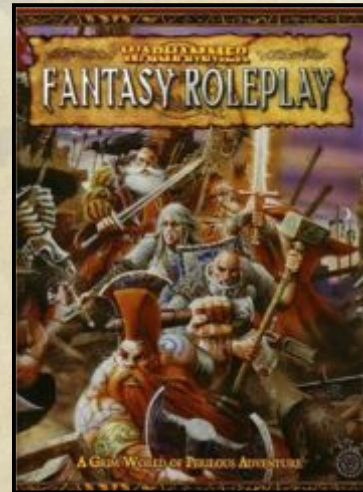


Настольные игры

Games Workshop имеет немалый опыт в создании игр с миниатюрами, настольных и ролевых игр, но на данный момент лицензия на выпуск настольных игр перешла к Fantasy Flight Games в рамках реструктуризации компании, которая захватила и Black Library's Role Playing Games. Fantasy Flight уже переиздали часть старых настольных игр GW и на данный момент собираются заняться перевыпуском 4-й редакции настольной игры Talisman.

Ролевые игры

Некоторые игры с миниатюрами (в частности, Инквизитор или Мордхейм), используют в какой-то степени ролевой элемент, но не являются ролевыми в полном смысле этого слова. Тем не менее, GW выпускает и полноценные ролевые продукты, такие как *Warhammer Fantasy Roleplay*, впервые напечатанная в 1986 году и позже воскрешенная в новой редакции 29 мая 2005 года. Система сменила трех издателей, прежде чем в конечном итоге попала в Black Industries. Подобно AD&D, с которой все когда-то начиналось, на сегодняшний день WHFRP



обросла изрядным количеством дополнений на любой вкус.

Dark Heresy, первая из ролевой трилогии книг по миру *Warhammer 40,000* увидела свет в январе 2008 и была буквально сметена с прилавков фанатами. Вскоре после релиза, Black Industries объявила об уменьшении количества дополнений к этой системе ввиду приоритета более прибыльных художественных книг по мирам *Warhammer*

и Warhammer 40,000. Позже было объявлено о продолжении работы над ролевыми проектами, хотя право выпуска перешло к Fantasy Flight Games. До 2008 года поиграть в ролевою игру по мотивам мира Warhammer 40,000 хотели многие, и при должном усердии в Интернете можно найти множество любительских адаптаций для GURPS, FUSION и других систем. Впрочем, с появлением полноценной игровой системы и дополнений к ней проблема приключений в мире мрачного будущего для фанатов Вархаммера решена.

Компьютерные игры

Games Workshop в начале своего существования выпустило или предоставило лицензию для выпуска нескольких игр для ZX Spectrum, хотя ни одна из них не базировалась на обычных сеттингах мира Warhammer.

- *Apocalypse* (1983) основана на одноименной настольной игре
- *Argent Warrior* (1984) Графическая адвентюра
- *Battlecars* (1984) гонки для 2 человек
- *Blood Bowl* (1995) издателем выступила MicroLeague
- *Chaos* (1985) пошаговая игра для нескольких игроков, близкая к настольной. Автор Джулиан Голлоп (Julian Gollop)
- *D-Day* (1985) игра основана на высадке союзников в Нормандии
- *HeroQuest* (1991) основана на одноименной настольной игре
- *Journey's End* (1985) текстовая адвентюра
- *Key Of Hope, The* (1985) текстовая адвентюра
- *Ringworld* (1984) текстовая адвентюра
- *Runestone* (1986) текстовая адвентюра
- *Talisman* (1985) «настольная» пошаговая игра для нескольких игроков
- *Tower Of Despair* (1985) текстовая адвентюра

Множество компьютерных игр было выпущено сторонними компаниями по лицензии Games Workshop:

• *Space Crusade* (на основе Space Crusade)
Вышел 1 сиквел для Amiga

• *Dark Omen* (на основе Warhammer Fantasy Battles)

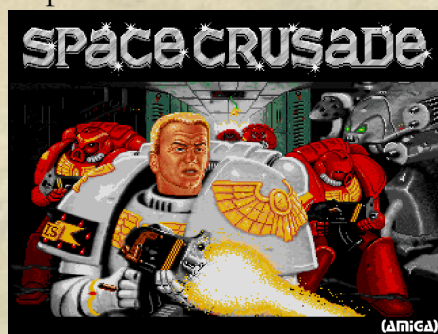
Shadow of the Horned Rat (на основе Warhammer Fantasy Battles)

• *Space Hulk* (на основе Space Hulk)

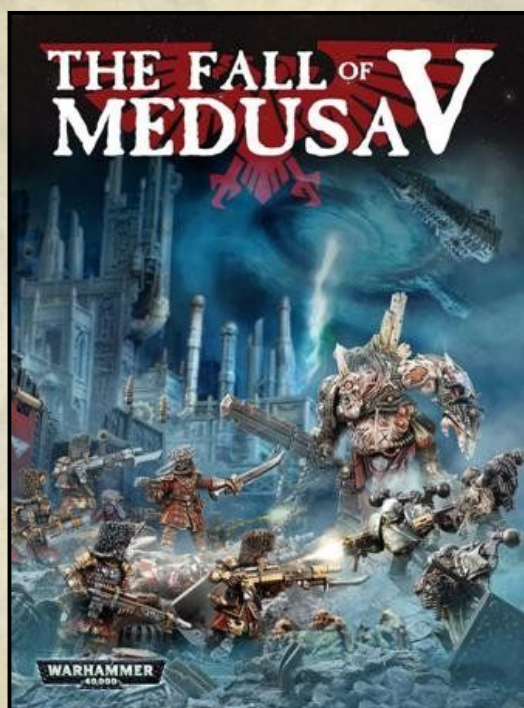
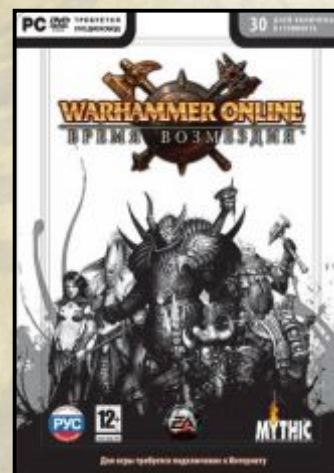
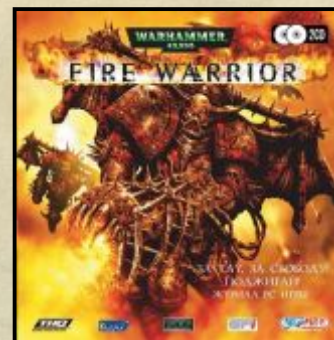
• *Space Hulk - Vengeance of the Blood Angels* (на основе Space Hulk)

• *Final Liberation* (на основе Epic 40,000- Space Marines, Imperial Guard, Orks)

• *Dawn of War* (на основе Warhammer 40,000 - Space Marines, Orks, Eldar, Chaos Space Marines)



- *Winter Assault (Add-on)* (на основе Warhammer 40,000, армии те же, что в Dawn of War, плюс Imperial Guard)
- *Dark Crusade* (на основе Warhammer 40,000, армии те же, что в Winter Assault, плюс Necrons and Tau)
- *Soulstorm* (на основе Warhammer 40,000, армии те же, что в Dark Crusade, плюс: Sisters of Battle и Dark Eldar)
- *Fire Warrior* (на основе Warhammer 40,000 - Tau)
- *Chaos Gate* (на основе Warhammer 40,000 - Space Marines, Forces of Chaos)
- *Rites of War* (на основе Warhammer 40,000 - Eldar, Space Marines, Tyranid)
- *Mark of Chaos* (на основе Warhammer - The Empire, High Elves, Hordes of Chaos, Skaven, Orcs and Goblins, Dwarves)
- *Squad Command* (на основе Warhammer 40,000, пошаговые битвы Ультрамаринов и сил Хаоса)
- *Warhammer Online* (MMORPG от Mythic Entertainment)
- *Blood Bowl* (на основе Warhammer, разработчик Cyanide)
- *Dark Millenium Online* (MMORPG на основе Warhammer 40,000 от THQ)
- *Dawn of War II* (на основе Warhammer 40,000, дополнение к Dawn of War, меньше строительства, больше взаимодействия в отряде)
- *Chaos Rising* (дополнение к Dawn of War II)



Ежегодно Games Workshop организывает День Игры (Games Day), на котором проводятся конкурсы по покраске Golden Demon, анонсируется новая продукция, а посетители получают возможность купить нужные им миниатюры и поиграть.

Еще одной интересной особенностью деятельности компании является проведение Всемирных Кампаний (Worldwide Campaigns), когда один сюжет разыгрывается игроками десятков стран, и каждая битва оказывает влияние на исход всей войны. Все желающие, подавшие заявки на участие, высылают результаты боев по почте (если раньше это можно было сделать только с помощью бумаги, то теперь есть возможность сообщать результаты через сеть интернет, что, конечно же, сильно ускоряет и упрощает процесс).

Результаты обрабатываются, и в конце делаются выводы о том, какая сторона оказалась победителем. Примечательно, что результаты таких кампаний часто влияют на историю мира Warhammer в целом и на последующие кодексы и дополнения в частности.

Кстати, для каждой такой кампании позже выпускается отдельная книга с описанием специальных персонажей (а зачастую – и их эксклюзивные миниатюры) или целых листов армий, со спецправилами и общей структурой, чтобы все желающие могли позже повторить знаковые сражения и перекроить историю по-своему. На данный момент проведены следующие Всемирные Кампании:

- 1995 - The Battle of Ichar IV (Warhammer 40,000)
- 2000 - Third War for Armageddon (Warhammer 40,000)
- 2001 - Dark Shadows (Warhammer)
- 2003 - Eye of Terror (Warhammer 40,000)
- 2004 - Storm of Chaos (Warhammer)
- 2005 - The War of the Ring (The Lord of the Rings Strategy Battle Game)
- 2006 - The Fall of Medusa V (Warhammer 40,000)
- 2007 - The Nemesis Crown (Warhammer)



На сегодняшний день Games Workshop – ведущий производитель варгеймов с мировым именем. Собственная сеть распространения компании состоит из трёх с лишним сотен клубов-магазинов и охватывает Великобританию, США, Канаду, Францию, Германию, Испанию, Италию, Японию, Австралию. Около 70% дохода компания получает за пределами Соединённого Королевства. Игры GW продаются в большинстве стран мира через региональных дистрибьюторов. Российскими распространителями выступают компании «Алегрис», «Мир фэнтези» и «Смарт», а количество фанатов обоих Вархаммеров и Властелина Колец на территории стран СНГ лишь немногим меньше, чем в Европе и США. И есть среди них и дети, и молодежь, и взрослые бородатые дядьки и убеленные сединами почтенные джентльмены, и школьники, и студенты, и офисный планктон, и вольные айтишники, и военные, и продавцы из магазинов. И всех их объединяет одно – вместе с Games Workshop они делают этот мир ярче интереснее.

Games Workshop Group PLC сегодня

Год основания: 1975

Расположение: Ноттингем, Англия

Отрасль: издатель игровых миниатюр

Веб-сайт:

<http://www.games-workshop.com>

Руководство:

Марк Велс – генеральный директор

Том Кирби – владелец

Михаэль Шервин – FD\секретарь
компании



Главный офис компании Games Workshop

IN LOCAL EVERYONE CAN HEAR YOU CRY



THE EYE OF TERROR

OPENING SOON IN A SYSTEM NEAR YOU

GOONSWARM presents
in association with RED ALLIANCE a SESFAN QU'LAH production SUAS "KIATOLON" THE MITTANI
SOLO DRAKBAN "THE EYE OF TERROR" STAMPERT JOE DON BAKER with TCF and IAC/AAA
Edited by LAURN production design CALIMOR special effects PANDEMIC LEGION

FALL 2007

Командный чемпионат России по Warhammer 40,000

Дата проведения: 5-6 июня 2010 года

Место проведения: клуб «Генерал», Москва

Состав команды: 4 человека

Формат: 1750 очков

Условия: ограничения ETC

Ни для кого не секрет, что лучший способ хорошо провести время – потратить его с пользой. Совместить приятное с полезным наша веселая группа игроков-варгеймеров решила в Москве в клубе «Генерал», где частенько организуют отличные турниры по Warhammer 40k и FB. В этот раз турнир был не обычным, а командным. Что это значит применительно к нашему хобби? Традиционный турнир по warhammer по организации мало чем отличается, скажем, от турнира по шахматам – игроки разбиваются на пары и играют друг с другом, далее победители первых партий играют друг с другом, а проигравшие, соответственно, образуют свой пул игроков, т.е. используется так называемая швейцарская система. В командном же турнире практически половина успеха зависит не столько от игроков, сколько от командной игры. На различных турнирах такого толка число игроков разнится от 2 до 8 на команду. В нашем случае команды состояли из 4-х человек каждая, и всего в турнире приняло участие 22 команды, что по совокупному числу участников сделало данный турнир крупнейшим в СНГ.



Общий вид Зала №1

Игры проходили по следующей системе – когда определялись команды-противники, капитан каждой команды выбирал из состава своего коллектива одного игрока и тайно назначал его в так называемые «чемпионы», а затем бросал кубик. Капитан, проигравший бросок, далее обязан был выбрать из состава своей команды еще одного игрока, на этот раз открыто. Капитан, выигравший бросок кубика, выбирал из своих сопартийцев (кроме чемпиона) противника этому игроку. Далее ситуация повторялась с точностью до наоборот до тех пор, пока не были определены 3 пары игроков. В конце открывались заранее заявленные «чемпионы», которые играли друг с другом.

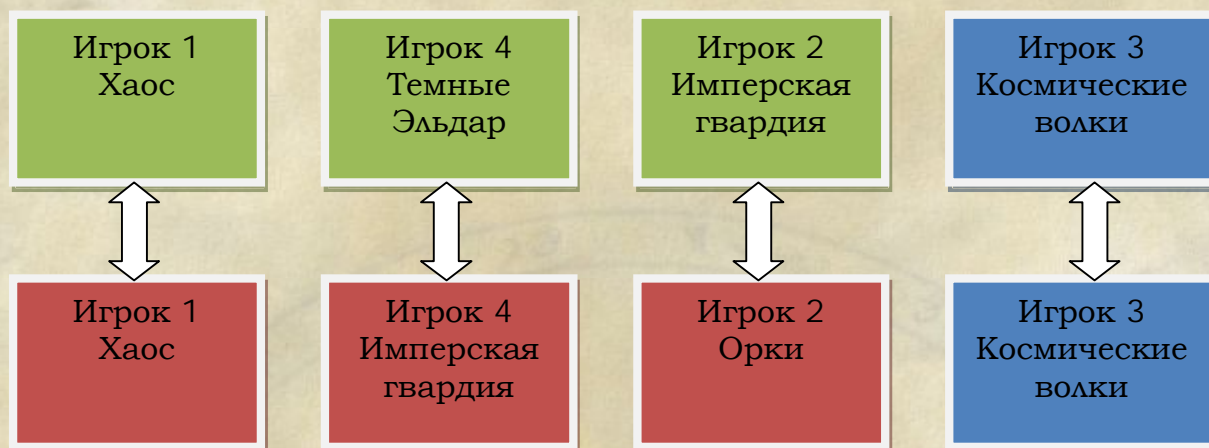


Johnny V. Goode (бросает кубики) против Dark Eldars

Нетрудно догадаться, что первому выбранному от команды игроку (не чемпиону) чаще всего достается самый неудобный противник, так как капитан вражеской команды имеет выбор из 3-х своих игроков для этого парринга. По сложившейся терминологии игроков-выдвиженцев называют «защитниками», т.к. в силу приведенных выше обстоятельств их армии собираются по принципу максимальной устойчивости против большинства оппонентов. Такие армии очень редко выигрывают свои матчи, но зато куда реже и проигрывают. Чаще всего играют на ничью или около того. В противоположность им существуют «игроки-атакеры». Армии этих игроков наоборот - весьма уязвимы для одних армий и крайне сильны против других, эдакие специалисты для победы над определенным противником. Именно эти парни выбираются в противники к защитникам.

Чемпионом обычно выбирают армию-защитника, просто чтобы не рисковать. Ведь довольно трудно угадать, кого противник отправит в свои «чемпионы».

Для примера давайте рассмотрим схему второго тура игр моей команды - «Шустрые тушканы войны»:



Наш капитан выбирает чемпионом вполне универсальную армию – космических волков, проигрывает бросок и вынужден ставить защитника. Среди армий оппонента не было серьезной угрозы для хаоса, тогда как оставшиеся в «пуле» ИГ и ДЭ имели весьма неприятный матчап в виде орков. Соответственно, мы выставляем защитником хаос. Оппонент в данной ситуации делает нестандартный ход и выставляет в противники свой хаос, т.к. в противном случае тот попал бы на явно для него проигрышный матчап с ДЭ на 2-3 раздаче паррингов. Одновременно в защитники он выставляет свою ИГ. Тут мы понимаем, что попали в «ситуацию», т.к. становится очевидным чемпион противника – космические волки, а наши ДЭ либо ИГ, таки получают в оппоненты орка. При этом наши гвардейцы и эльдары уверенно разрывали ИГ, выставленное в защиту противником. Было принято решение атаковать вражеское ИГ темными эльдарами. Соответственно, наш имперец получил приказ держаться всеми силами против лугаз-лимита оппонента.

В результате получалась следующая картина:

- 1-Хаос против Хаоса – неочевидный и, скорее всего, ничейный матчап.
- 2-ИГ на валькириях против ДЭ – очевидное преимущество ДЭ.
- 3-Лугаз-лимит орки против стрелковых ИГ – большое преимущество орков.
- 4-Зеркальный матч волков – аналогичен первому паррингу.

Однако, вернемся к самой поездке. Вместе с нашими московскими друзьями мы сформировали 2 команды, получившие полушутливые названия «Свирепые хомяки войны» и «Шустрые тушканы войны». В состав первой команды вошли следующие игроки:

- 1-Улитин «Шут» Михаил (Капитан команды) /армия - Некроны
- 2-Пронин «Майор» Павел /армия – Космические десантники
- 3-Кабанов «Bloodroad» Илья /армия - Орки
- 4-Тепяев «Wulfenstain» Дмитрий /армия - Хаос

Вторую команду представляли:

- 1-Таборовец «Johnny B. Goode» Иван (Капитан команды) /армия - Хаос
- 2-Кабанов «Daemon» Дмитрий /армия – Космические волки
- 3-Дмитриев «Yaroslav» Ярослав /армия – Темные Эльдар
- 4-Кулебякин «Iron Duke» Михаил /армия – Имперская гвардия



Iron Duke и Yaroslav изучают скопище орков перед позициями ИГ

Кроме означенных личностей, нашу компанию дополнил Евгений «Bubon» Мякишев, который, выступая за Хаос, успешно сражался в команде из славного города Ростова.

Здесь надо сделать небольшую ремарку по составу команд. В целом он не был рассчитан на «жесткое разрывание» всех подряд. Главной причиной тому было наше желание отдохнуть и получить опыт командной игры перед европейским командным чемпионатом (ЕТС) в августе. Поэтому мы, устояв перед искушением сбросить в одну команду «лучшие кадры», поехали в Москву озвученными составами.

Впервые презрев комфорт поезда, мы решили ехать на машине. И вот, в пятницу, 4 июня, во второй половине дня, заняв просторный «бэтлавагон» Шевроле Астро мы стартовали из Минска по трассе М1 в сторону Москвы. Бессменно находившийся за рулем Daemon, быстро, за семь с лишним часов, довез нас до российского стольного града. В дороге наш «кэптен» Johnny старался растолковать политику партии, сиречь командную тактику, которую обсуждали большую часть времени при подготовке к турниру. В разговорах о тактике, компьютерных играх, автомобилях, девушках и прочих аспектах хобби время летит стремительно.

В субботу утром, после принятия на грудь порции богатырского сна и стаканчика освежающего напитка, все наши игроки выдвинулись в ДК «Меридиан», где, собственно, и проходил турнир. Далее мой отчет слегка потеряет целостность по причине невозможности отследить все действия сразу двух команд, поэтому внимающий данным строкам читатель сможет узреть

события исключительно с моей точки зрения. Так что за невольную скомканность эпического полотна прошу прощения.

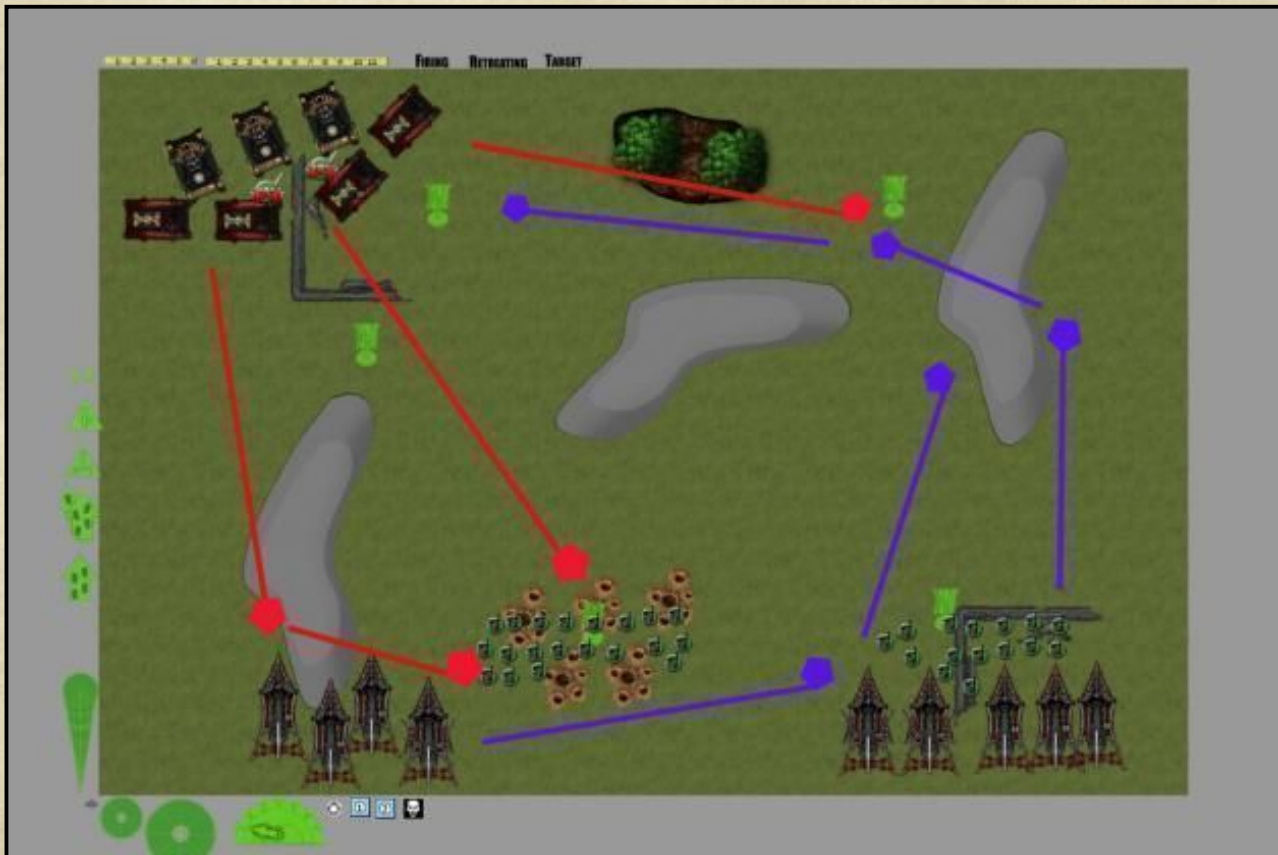


Зал №2

Проходит регистрация команд, судья обрабатывает список и вскоре вывешивает на большом плазменном экране парринги на первый тур. В соперники нам достается команда с непоэтическим названием «Стальное милосердие». Мне в соперники достаются «вичхантеры» под руководством известного сестровода Mitrius-a. Его армия, в целом типичная для ВХ, включала в себя три танка типа «Экзорцист», 4-5 Рино с девичьей начинкой и двух матерей-командирш—канонесс с джамспаками. В противовес матриархату бросили следующих ушастых: Архонт с топориком-панишером в традиционной закачке (т.е. с 2+ инвулем и прочей «бородой»), 2 отряда ведьм-вичей по 9 штук в полном фарше на лодочках-райдерах, 4 отряда воинов-тряпок на аналогичных лодочках, 2 отряда по 10 воинов пешком с темными копьями (так называемые «снайперы») и, наконец, 3 тяжелых Равагера, один с темными копьями и два с дезинтеграторами-плазмапушками (по 3 на каждом).

На примере данного, проигранного мною, боя можно объяснить несколько очень важных для толкового игрока моментов.

Игра шла на контрольные точки (каунтеры) и первым ходить выпало мне. Рассчитывая подавить дальнобойный огонь противника (Экзорцисты) за пару ходов благодаря превосходству в огневой мощи, я пренебрег железным правилом игры на каунтеры – ходить первым только в случае крайне благоприятных обстоятельств (слабой армии оппонента или хорошего террейна). Иными словами, я понадеялся на кубики, а не на тактику. При игре на каунтеры ходить вторым в большинстве случаев выгоднее, т.к. в этом случае вы получаете



Бой первого тура

возможность «закрывать» партию – видя диспозицию противника по захвату каунтеров, можно легко понять как их «контестить» (помешать захвату).

В результате боя и маневров (отмечены на схеме) к концу пятого хода выигрывали темные эльдары – я контролировал 3 каунтера (нижний центральный и 2 справа), оппонент – 1 (крайний левый). Однако, удача была не на моей стороне, и игра продолжилась. На 6-м ходу я в который раз понадеялся на удачные (ну хотя бы статистически) броски кубика, и вместо надежного удержания своих каунтеров (что привело бы в конечном итоге к ничьей в худшем для меня случае), рванул вперед, в атаку на последний каунтер врага. Из 5 темных копий я не смог подбить вражеское рино, что, однако, несмотря на очевидный дизлак, было прогнозируемо. В ответ противник, покинув рино, уничтожает мои атакующие силы в чистом поле, применяет построение «колбаса» - растягивает свой отряд сестер с максимальным интервалом между двумя левыми каунтерами. Такое построение крайне рекомендуется для армий с небольшим количеством скорринга, т.к. при верной расстановке каунтеров позволяет контролировать их 2 и более одновременно.

Следующим движением мне дискорят нижний и верхний правый каунтеры с помощью последней рино и канонессы и я проигрываю 1-2 по каунтерам. После подсчета убитых юнитов выяснился полный паритет, что привело нас к итоговому счету 5-15 по ВП (классификация ЕТС).



Мой первый оппонент (в центре) и вид на стол с моей стороны

Выводы по игре:

1 - Четко рассчитывать силу первого удара. Если вероятность уничтожения основной угрозы за 1-2 хода не близка к 100%, лучше уступить ход и получить возможность «закрывать» игру.

2 - Расчетливо подходить к командной игре – если при стабильной ничьей вы, рискуя, можете как выиграть, так и проиграть – не рискуйте.

В целом после первого тура ощущаю себя полной тряпкой и неспособием. Еще бы, ведь нашей команде не хватило всего 1-го очка для общей командной победы. Джонни и Демон крупно выиграли у своих оппонентов, а я и Iron Duke позорно слились. Получилась командная ничья. Ну, ничего, будем отыгрываться.

Во втором туре против нас вышла команда с весьма необычным названием - «Настроение цвета сумрака на планете пафоса и полюсных крепостей». Наши парринги с этой командой я разобрал в первой половине отчета, так что на этом останавливаться я не буду. Те же, кто внимательно читал текст, помнят, что мне в противники досталась ИГ, но не обычная, а целиком на летающих транспортах типа валькирия-вендетта (своего рода «эйрборн трупс»).

Играли мы миссию на контроль 2-х башен-баз. В данной ситуации преимущество моей армии над «самолетами» очевидно. Имея 18 дальнобойных орудий, я мог свободно контролировать стол, не опасаясь, что противник получит укрытие для своих транспортов. Право первого хода оппонент отдал мне, а сам ушел в аутфланг (все его транспорты придут из резерва с одной из коротких сторон стола).

В результате я, выставив пехоту в центр, и отправив уязвимые лодки с вичами и равагеры в резерв, просто поубивал пришедшие в 2 волны вендетты оппонента.



Yaroslav играет с валькирия-лимитом

Но и тут не обошлось без сюрпризов. Заигравшись в расстрел противника, к началу четвертого хода я понял, что мои варриоры находятся слишком далеко от обеих башен! Т.е. при полном доминировании на столе я мог остаться с ничьей в шаге от победы. Ситуацию спасли 3 варриора, залегшие у моей базы в левом нижнем углу стола. Выйдя из резерва на 2-м ходу, они попали под огонь валькирий, залегли, но, счастливо пройдя тест на лидерство, позволили мне избежать конфуза в дальнейшем. На 5-м ходу игра заканчивается. У оппонента остается одна пустая валькирия. Я выигрываю 18-2.

Выводы по игре:

1 - Не увлекайтесь! Если игра начинает складываться хорошо, остановитесь и подумайте, правильно ли вы все делаете, не спешите.

Второй тур мы таки уверенно, командно выигрываем. Демон и я приносим победы, а Дюк и Джонни ничьи.

Наша вторая команда продвигается вперед не так уверенно, как мы рассчитывали, и финиширует после двух этапов с теми же очками, что и мы – одна победа и одна ничья.

А вот ростовская команда нашего друга Бубона, наоборот, идет отлично – 2 победы!

Третий тур первого дня, он же трудный самый для меня, стал началом тотального дизлака, как чумная крыса, притащившая за собой адовый тупняк и кренинизм для меня любимого.

Нашими противниками выступает **Bloody Paddy** ("Кровавый Падди"), и мне предстоит игра против явления из прошлого времен 4-й редакции правил – механизированной бригады Тау. Мехтау обычно включают в свой состав 2-3 танка типа «Хаммерхэд» и 4-5 транспортных танков типа «Дэвилфиш». В моем

случае все это хозяйство разбавляли тау-командер в костюме типа «Кризис» со свитой в аналогичных шмотках. Игра шла на КП, коих у меня было ощутимо больше – 18, против 13.



Евгений «Vubon» Мякишев (в центре) командует своими хаоситами

Составлять карту этого боя смысла особого нет. В конечном итоге все предсказуемо свелось к перестрелке, которая протекала ровно 5 ходов. Статистически я должен был выиграть или, в крайнем случае, сыграть вничью. Однако, случилось то, что случилось. Тактических ошибок в огневой дуэли такого типа быть не может. Все решают результаты пробития брони, в которых я никак не мог перешагнуть рубеж 5+. Фактически, за всю игру я сломал лишь 2 танка у тау, причем оба сломались лишь после потери подвижности и всех огневых стволов! Справедливости ради, и я потерял всего 2 райдера с начинкой. Венцом дизлака стал мой архонт, погибший под сапогом кризиса-командира Тау, что привело к моему поражению по КП 3-5.

Мое поражение, как и поражение Джонни в бою против ДЭ, поставило команду в крайне трудное положение. Ситуацию спас Iron Duke, устоявший в тяжелейшем бою против мехорков. Вновь командная ничья.

Но для общества в целом ситуация была не плоха. Наши «Хомяки» упромыслили еще одну победу и вывели себя в группу лидеров с 5-ю очками в кармане.

А вот ростовчане Бубона из «Order of Disorder» попали в полосу неудач, начавшуюся с команды знаменитого Степана «Крылья Советов».



Ударные войска нашей основной команды – Шут и Bloodroad

Второй день турнира начался для меня с самого обидного поражения за всю мою многолетнюю игровую практику. Обидного вдвойне еще и из-за того, что своей «игрой», я подвел всю команду.

Нашими оппонентами стали доблестные питерцы из забавной команды "Алкотусня, ранее известная как команда". Против меня играет хороший, ранее известный мне, эльдаровод Runa. На сей раз он пребывал за рулем злобных тиранидов, которые, однако, в обычных условиях по моим прикидкам сильно уступают ДЭ на игровом столе. В первую очередь стрельбой и маневренностью.

На фотографии синими стрелками отмечены мои маневры, большой красной стрелкой – движение основных сил Тиранидов и красным пунктиром – прорыв равенеров.

Я проиграл бросок на очередность хода и, соответственно, получил четверть стола со всего одним каунтером, тогда как 4 каунтера оказались прямо среди позиций врага. Этот факт вынуждал меня штурмовать вражеские позиции, а тиранидам наоборот, сильно упрощал задачу – им достаточно было дойти до середины стола и закрепиться там.

Практически сразу я совершил основную ошибку – для удара по правому флангу противника отрядил в резерв вичей без поддержки воинов на райдерах. Соответственно, когда вичи сломали скорринг противника на данном участке фронта (синий пунктир), скорить освободившиеся точки было некому. Остальные мои ошибки были следствием первой.



Место битвы с тиранидами

Примерно в середине игры я понял свою ошибку с резервами и отправил на правый фланг необходимые райдеры, однако при этом не сумел до конца подавить уже пришедший в центр поля антитанк противника в виде «хайв гвардов», они, такие хорошие, и пресекали мои пути исправить ситуацию.

Кульминацией боя стал прорыв равенеров (указан на схеме). Эти brave товарищи после дипстрайка воспользовались еще одной моей ошибкой – рассчитывая, что равенеры не дойдут до меня, я не убрал пеший отряд воинов в руине своей четверти на второй этаж (твари, кавалерия и байки по этажам не ползают!) и тем самым подставил их под чардж врага. Да, ему требовалось бросить 5-6 на «флит» для этого, но сие событие по известному закону и произошло.

Равенеры вырезают мой squad варриоров и оккупируют руину в надежде пережить залп из 11 выстрелов инстанцией их 8-й силы. Вот тут фортуна окончательно отворачивается от такого тупицы, как я, и кубики показывают мне пять единичек при пробитии шкуры этих удачливых зверьков. Далее абсолютно целые равенеры непринужденно лишают меня последних мобильных райдер-скадов, и, следовательно, призрачной уже надежды на победу.

Эндшпиль битвы в виде отчаянного прорыва моего архонта к единственному оставшемуся скоррингу врага в центре поля оканчивается трагически – командир бросает 2 единицы из пяти сэйвов на 2+ (ранее уже получил рану от передозировки своих снадобий).

Кратко анализируем мои промахи:

1 - Четко продумывайте ход ваших действий и действий противника на несколько ходов вперед. Если ради стратегического преимущества вам надо пожертвовать толикой стрелковой составляющей ростера – жертвуйте!



Шут и Вульф в тяжких раздумьях

2 - Как только вы видите угрозу чарджа в ваши уязвимые, но важные отряды – немедленно уводите их из-под удара, даже если это будет стоить вам хода стрельбы. Не надейтесь, что оппонент не бросит малореальные «5+» для успешного нападения. Это Warhammer, и значений у кубика отнюдь не тысяча, а всего 6.

Заканчиваются последние игры 4-го тура, а чемпионат подходит к своему финалу. В лидерах с четырьмя победами кряду находятся всем известные «Крылья Советов» с 8-ю очками, на одно очко от «суперкоманды» отстали наши товарищи «Хомяки». Финальная игра, и по совместительству украшение турнира – встреча этих двух команд. Ну, я так надеялся. На деле все оказалось совсем по-другому.

«Гушканы» же оказываются где-то в хвосте турнирной таблицы, опять благодаря моим кривым рукам. В последней, пятой игре, мы встречаем на противоположном конце игровых столов знакомых нам ростовчан – команду Vubon-a. Ребята были крайне раздосадованы двумя поражениями подряд (от обеих команд-лидеров) и, как и мы, уже ни на что не рассчитывали. Примечателен полностью зеркальный состав команд – те же хаоситы, волки, имперцы и темные эльдары. Практически зеркальными получились и реальные игры. Нашим имперцам выпало играть против своих визави, мне в оппоненты попались практически «мои» ДЭ. А вот оба космоволка получили удобных им хаоситов. Соответственно, судьба команды вновь решалась на столах ИГ и ДЭ. Ко всему прочему, задача осложнялась тем, что нашему Iron Duk-у надо было противостоять пехотной ИГ с основой из двух «платунов» по 50 человек! А ведь у

Duk-а было весьма уязвимое к такой армии механизированное ИГ. Т.е. фактически парринги были против нас, худший вариант за весь турнир. Забегая чуть вперед, скажу, что из этой непростой ситуации команда выпуталась с честью.

После игры с тиранидами я чувствовал себя крайне неуверенно, хотя желание отыграться, показать, что ты таки не совсем тряпка, взяло верх. Бросив для порядка кубики (в очередной раз я «слил» ход), я приступил к изучению поля и расстановки войск противника. Не знаю, на что рассчитывал мой оппонент, но он бодро выставил на поле все свои силы. Но игра-то идет на КП, кто больше убьет вражеских отрядов – тот и король. А у Темных Эльдар как раз этот вид сражения наименее любим из-за абсолютной «картонности» армии. Эльдары больно бьют, но и сами умирают с полплевка в их сторону.



Конечно же, я не стал ставить на поле ни одной единицы техники – ее бы посшибали на первый же ход. Вместо этого, зная что у ДЭ тяжело с дальнебойным антипехотным огнем, я поставил лишь пешие отряды с темными копьями, надеясь посбивать пару-тройку лодочек врага в начале игры, и тем самым получить фору в сражении.

Фактически, план на игру полностью оправдался. Оппонент рванул своими штурмовыми отрядами ко мне на первый же ход, видимо надеясь перемолоть мои войска по частям. Но мне-то, по сути, этого и надобно было. За первые несколько ходов я уничтожаю либо лишаю мобильности все лодочки оппонента, при этом теряю от огня почти 2\3 моих пеших отрядов, которые, однако, свою задачу выполняют – ведут смертоносный огонь и отвлекают на себя внимание.

К 5-му ходу у оппонента на столе оставались лишь его пешие воины, от огня которых я до сих пор прятал свои машинки за большими скалами, что угрюмо возвышались в нескольких местах на поле боя. На последнем ходу игры я, наконец, с полной отдачей воспользовался специальными аспрейдами на

райдерах. Они позволяли проводить танкшок отрядов оппонента с модификатором -1 к лидерству, что на практике означало бегство любого отряда воинов или вичей в 50% случаев, а архонта или дракона с 33% вероятностью. Имея 4 машины с такими улучшениями, я за ход прогнал с поля боя все ударные отряды оппонента, да еще и отряд из 10 варриоров в придачу. Но мой кратковременный триумф споткнулся о конец игры. Я выиграл 15-5 (или 16-4, что уже, впрочем, не важно).



Ватерлоо-2010

В это же время Дюк героическими усилиями с привлечением на свою сторону всей полноты благосклонности госпожи фортуны, преодолевает пехотную ИГ в игре на КП! Отхожу от своего стола, подхожу к нашему «волку» 2 SidED DiE (во второй день турнира по непредвиденным обстоятельствам нам пришлось заменить Демона) – он силами всей армии добивает последнего облитератора Бубона, а значит, мы победили!

В результате турнира «тушканы» набирают 6 командных очков, что в перспективе дает нам право оспорить аж 5-е место, однако таких красавцев с 6-ю очками, как мы, много (5 или 6 команд), и после пересчета победных очков мы отодвигаемся на итоговое 8-е место (из 22 возможных).

А что же «великий финал»? А ничего. Финальная игра наших друзей - своеобразный «реквием по мечте» и «Ватерлоо» в одном флаконе – 3 разгромных поражения и всего одна победа против игроков команды Степана. Хотя итоговое

4-е место «хомяков» - это, в принципе, тоже не плохо. Особенно круто, всеподавляюще, выступил капитан команды – Улитин Михаил – Шут – 5 побед в 5 играх! Не даром в обиход входит новый тип армии некронов – «LLIyt Style».

Как-то незаметно мы подкатились к эпилогу. Да, тут не гремят победные реляции и «дамы чепчики не бросают», но все же здоровое зерно есть. Пусть наши команды и не выиграли турнир, но мы и не ставили себе такой цели (хотя внутренне жаждали победы). Нам досталась толика, да что там толика, пару добрых ведер чистого опыта, коего, как известно, никогда не бывает много. Надеюсь, он пригодится нам в Европе.

Дочитавшим сей текст до конца и «заболевшим» вархаммером людям крайне рекомендую посещать такие мероприятия почаще. Обстановка крайне дружелюбная, вы получите массу удовольствия от игр, наберетесь положительного опыта. Поверьте, после этого вам станет гораздо интереснее играть в Warhammer.

До встречи за игровым столом!

© Дмитриев –Yaroslav- Ярослав



Награды победителям

Грэхэм МакНейл

Люди, активно интересующиеся литературой по миру Вархаммера, довольно частые гости на сайте Black Library. И, просматривая перечень новинок, они, конечно же, заметят одну-две книги, которые уже когда-то издавались, но снова и снова выходят на прилавки с новыми обложками, дополнениями, предисловиями авторов и прочими приятными вещами. Победы Призраков Ганта, злоключения комиссара Каина, эпические сражения ордена Ультрамаринов – все эти книги переиздаются не от того, что у Black Library кризис идей и авторов. Как раз наоборот – успех и востребованность этих книг среди читателей обеспечили им многократное перерождение. Автор, о котором пойдет речь ниже, как раз принадлежит к числу тех писателей, чьи книги попали под лучи благосклонности как читателей, так и издателей. Его имя – Грэхэм МакНейл (Graham MacNeil).

Шотландец Грэхэм родился в Глазго, где провел почти все детство. В начальной школе, вдохновившись фантастическими и приключенческими фильмами того периода, он написал короткий рассказ о гигантском осьминоге, разбивающем в щепки корабль. Тогда же он осознал, что придумывать вымышленные истории гораздо проще и интереснее, чем описывать реальные события. На тот момент Грэхэм был уверен, что когда он вырастет, то станет или сборщиком мусора, или писателем. Однако мусорные мешки обошли его стороной, и в 1989 году Грэхэм поступил в Каледонский Университет, где в течение семи долгих лет изучал архитектуру.

После окончания Университета в 1996 году, МакНейл некоторое время работал в небольшой архитектурной конторе, разрабатывая новые проекты частных квартир и коммерческой собственности. Собственно, там его писательский талант и мог быть похоронен под горами чертежей, листов ватмана и макетами. Но судьба распорядилась иначе.



Грэхэм оказался весьма плотно вовлечен в работу команды Warhammer 40,000. В частности, наиболее детально он работал над Codex: Tau (2001), после которого приложил руку к созданию Codex: Necrons (2002), Codex: Chaos Space Marines



В одном из номеров журнала White Dwarf за 1999 год он увидел объявление о вакансии писателя для Games Workshop. После улаживания всех организационных вопросов, в феврале 2000 года Грэхэм начал официально работать в Команде Разработки Игр Games Workshop. Изначально в его обязанности входило лишь написание статей в White Dwarf и зарисовок по отдельным армиям. Но вскоре, в мае 2000 года,

(2002), Codex: Imperial Guard (2003), Codex: Daemonhunters (2003). При создании многих из этих кодексов он работал вместе с одним из вархаммер-гуру Энди Чамберсом (Andy Chambers). После повышения с должности рядового писателя до должности разработчика игр, из-под пера МакНейла вышли Codex: Witchhunters (2003) и Codex: Space Marines (2004).

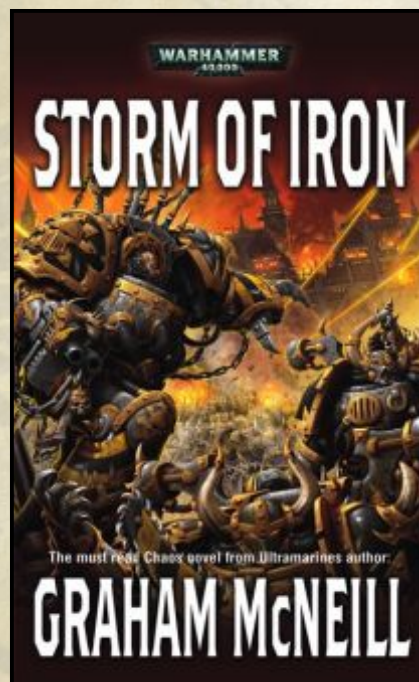
В мире Warhammer Fantasy Battles Грэхэм отметился двумя разработками: Army Book: Empire и Люстрийское расширение Conquest of the New World. Немного меньше его вклад в развитие вселенной Властелина колец: The Two Towers.

Помимо всего прочего, в этот период он активно участвовал в проводимых Студией кампаний, собрав полноценные армии Тау, Некронов, Ультрамаринов для Warhammer 40k и Империи для Warhammer FB.

Во время работы в GW он начал писать книги по обеим вселенным Warhammer. Его дебютной работой можно считать «Несущий ночь» (Nightbringer, 2005), которая вышла в 2002 году и в 2005 была снова переиздана Black Library. Книга была воспринята читателями на «ура». Появились продолжения приключений капитана Уриэля Вентриса и его верного спутника, сержанта Пазаниуса («Воины Ультрамара» (2003, переиздана в 2004), «Мертвое Небо Чёрное Солнце» (2004), «Killing Ground» (2008) - непереведенная, «Courage and Honour» (2009) - непереведенная, «Chapters Due» (2010) - непереведенная).

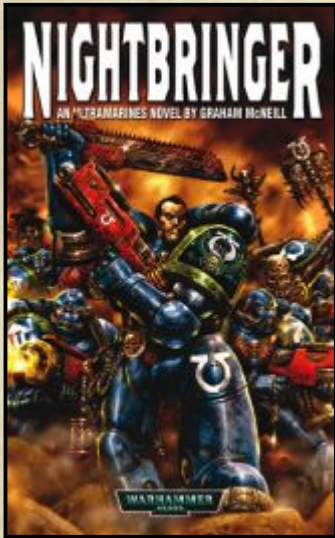
Взгляд с другой стороны баррикад, «Storm of Iron» (2003, непереведенная) заслуженно считается одной из его лучших книг.

Так же было издано несколько книг по Старому Свету. «Хроники Посла», включающие в себя романы «Посол» (2003) и «Клыки Урзуна» (2004), рассказывают историю отставного генерала, посланного в Кислев и оказавшегося в центре интриг, заговоров, убийств и, в итоге, ужасного вторжения сил Хаоса. Непереведённая «Guardians of the Forest» (2005) рассказывает историю лесных эльфов Athel Loren. С запуском серии The Horus Heresy ему представилась



возможность написать еще несколько книг, из которых только «Живые боги» (2006) и «Фульгрим» (2007) были переведены. Остальные, «Mechanicum» (2008) и «A Thousand Sons» (2010), всё ещё предстоит перевести отечественными издательствами. Кстати, «A Thousand Sons» писалась в тесной связи с романом Дэна Абнетта «Prospero Burns», в котором те же события описываются с другой стороны, и который планируется опубликовать в 2011 году. После публикации роман взлетел на первые места британских sci-fi хит-парадов, потеснив долго сохранявшие лидерство книги Чарлэйн Харрис

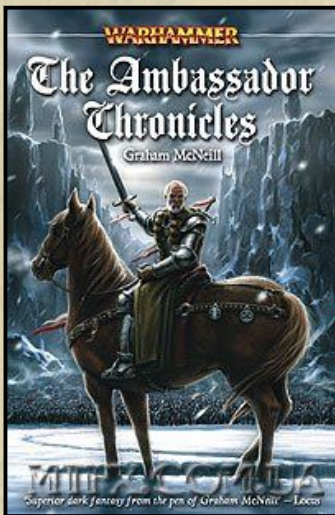
(Charlaine Harris), и занял 22 место в New York Times Bestseller List, что прочно закрепило репутацию МакНейла, как автора высококачественных фантастических произведений.



В антологии «Tales of Heresy» (2009) вышел рассказ МакНейла «The Last Church», один из первых, в котором Император описывается непосредственно и в деталях, а не описывается издалека, как нечто абстрактное.

К огромному сожалению, в 2006 году Грэхэм покинул Games Workshop и на данный момент является фрилансером, проводя большую часть времени в своем маленьком офисе в мыслях о новых способах развязать войну во вселенной Вархаммера и пропустить через ее ад героев своих книг и рассказов.

На сегодняшний день библиография Грэхэма МакНейла выглядит следующим образом:



Романы:

Storm of Iron. Nottingham: Black Library (2003).
Ambassador. Nottingham: Black Library (2003).
Ursun's Teeth. Nottingham: Black Library (2004).
Warriors of Ultramar. Nottingham: Black Library (2004).
Dead Sky, Black Sun. Nottingham: Black Library (2004).
Nightbringer. Nottingham: Black Library (2005).
Guardians of the Forest. Nottingham: Black Library (2005).
False Gods. Nottingham: Black Library (2006).
Fulgrim. Nottingham: Black Library (2007).
The Killing Ground. Nottingham: Black Library (2008).
Courage and Honour. Nottingham: Black Library (2009).
A Thousand Sons. Nottingham: Black Library (2010).
Chapters Due. Nottingham: Black Library (2010).

Короткие рассказы (без указания даты):

Chains of Command (Ultramarines Series)
The Kaban Project (The Horus Heresy)
The Dark King (The Horus Heresy)
Business as Usual
The Skull Harvest
Unforgiven
The Dark King - The Lightning Tower (аудио книга).

Комиксы:

Warhammer 40,000 (Boom! Studios):
"Fire and Honour" (совместно с Tony Parker, August 2008)
"Defenders of Ultramar" (совместно с Kevin Hopgood, November 2008)
Warhammer Online: Prelude to War (графический роман, вышедший в рамках Collectors Edition)

Кодексы и Правила:

Warhammer 40,000 Codex: Space Marines (4th Edition ed.) (2004) Nottingham: Games Workshop.

(2001). Warhammer 40,000 Codex: Tau. Nottingham: Games Workshop.

Chambers, Andy; Haines, Pete, and Hoare, Andy (2003). Warhammer 40,000 Codex: Imperial Guard (4th Edition ed.). Nottingham: Games Workshop.

Chambers, Andy; Haines, Pete, McNeill, Graham, and Hoare, Andy (2002). Warhammer 40,000 Codex: Necrons (3rd Edition ed.). Nottingham: Games Workshop.

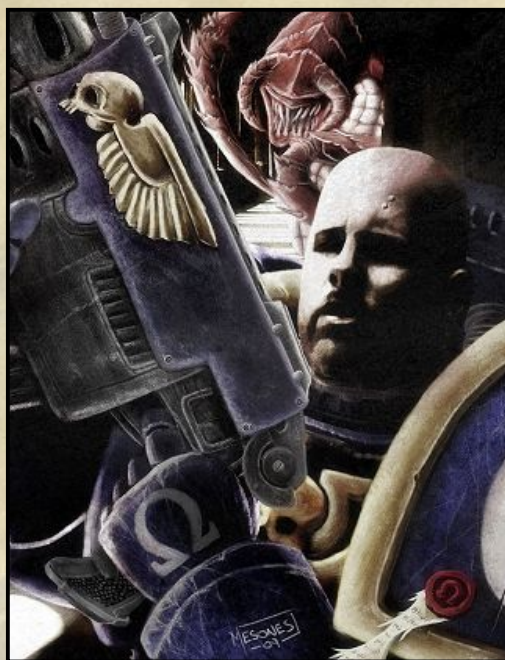
Games Workshop Design Staff (2002). Warhammer 40,000 Codex: Chaos Space Marines (1st Edition ed.). Nottingham: Games Workshop.

McNeill, Graham; and Haines, Pete (2003). Warhammer 40,000 Codex: Daemonhunters. Nottingham: Games Workshop.

McNeill, Graham; Hoare, Andy, and Haines, Pete (2003). Warhammer 40,000 Codex: Witchhunters (1st Edition ed.). Nottingham: Games Workshop.

Index Astartes

Imperial Munitorum Manual (Background Book). Nottingham: Games Workshop (2007).



На официальном сайте писателя: <http://www.graham-mcneill.com> можно найти интервью с МакНейлом на английском языке, в котором он раскрывает некоторые подробности о себе и своем творчестве.



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? Мы продолжаем публикацию истории Зяблика и Арчи, а попутно и отряда Одержимых «The Unforgiven».

«Голодный Хоббит» Записки посетителей харчевни.

Часть вторая.

- Нет, это же просто невероятно! Ты это видел, видел?!

Зяблик возбужденно подпрыгивал то на одной ноге, то на другой, оживленно жестикулируя и хватая Ронни за ремни.

- Дверь закрой за собой! Не в портале родился... - мрачно гаркнул Арчи вошедшим.

- Да ты не понимаешь! – Зяблик уже подбежал к стойке, – ты!.. Ты!.... ТЫ ТАКОЕ ПРОПУСТИЛ!!

Арчи скривил жирные губы в скептической ухмылке.

- И что же я ТАКОГО пропустил? Неужто сам Темный Лорд из своей ямы вылез? Хех.. Ну, выкладывай, что там у тебя.

Зяблик многозначительно посмотрел на бочку с пивом. Арчи ухмыльнулся еще шире.

- Рассказывай сначала..

Зяблик жалобно вздохнул, но начал рассказ, периодически поглядывая на бочку и многозначительно шевеля бровями.

- Значится, вчера вечером, иду я, никого не трогаю, в гости к своему приятелю. Ну, знаешь – тот, который в Южном Квартале живет? Ну у него еще женушка такая... Ну.. Такая.. ты понимаешь... ну да ладно, не суть важно... Вот, значит, иду я, и вдруг слышу – какой-то подозрительный шорох в переулке! Ну, я что – я ж не из пугливых! Решил заглянуть... Смотрю – а там рыцарь .. раненый! Вот клык тебе даю, что рыцарь! В доспехах, шлеме глухом... Доспехи помятые все, кровью заляпаны... Ну, я думаю – отчего ж не помочь благородному господину? У меня во фляжке была вода, а в мешочке – травы кое-какие... Я как смог, уж перевязал его, да помог доковылять до ближайшей таверны – а он мне в благодарность и рассказал кое-что... ну и еще подарил вот этот вот кинжал.

С этими словами Зяблик, как заправский фокусник, извлек из-под рубахи предмет своей гордости. Арчи присвистнул. Камни в рукояти, гравировка на лезвии... такие вещички на дороге не валяются... А вот клеймо.. или родовой герб...

- Зяблик... – угрожающе начал Арчи. Тот посмотрел на него невинными глазами. – Ты случайно этот кинжал не...

Договорить он не успел. Дверь распахнулась, и в зал буквально ворвались пять человек. Одеты они были в зеленые туники с рисунком, очень уж напоминающим гравировку, стрижены все как один «под горшок», в руках дубинки, а лица явно не предвещали ничего хорошего.

- Этот! Вот он! Сэр Мортимер его так и описывал! – белобрысый парниша указал пальцем на Зяблика, и его товарищи стали медленно приближаться. Медленно, потому что рядом с ним все еще сидел Ронни.

Зяблик нервно слотнул и умоляюще уставился на Арчи. Тот сделал вид, что не заметил и обратился к пришедшим:

- Чем могу быть обязанным оруженосцам отважного сэра Мортимера? – с легким, чуть издевательским поклоном произнес он.

- Эта... Вон тот гаденыш, – он указал палкой на Зяблика, - обокрал нашего Господина.

Остальные согласно закивали.

- И?... – с самой дружелюбной улыбкой протянул Арчи.

- Ну и... того... Нам его надо повесить. Так хозяин сказал.

Зяблик побледнел и медленно начал сползать под стойку. Ронни молча ухватил его за шиворот и посадил на место. Потом встал, закатал рукава и демонстративно потянулся, хрустнув могучими костями. Оруженосцы слегка попятились, но белобрысый, видимо старший из них, снова сделал шаг вперед.

- Вор должен быть наказан!

Арчи очень натурально изобразил на лице изумление.

- Вор? Позвольте.. Где вы здесь видите воров? Зяблик, друг мой.. ответь честно – разве ты что-нибудь крал? Разве ты не нашел этот кинжал, который доблестный сэр Мортимер случайно обронил на улице?

На тонком лице Зяблика отразилась такая мука, что стало ясно – он лучше удавится прямо здесь, самостоятельно, но кинжал не отдаст.

- Так что, друг мой? – проворковал Арчи и так зыркнул на воришку, что тот чуть не свалился со стула второй раз.

- даа.. кхм.. я... да, конечно... - промямлил он. – Я как раз искал хозяина этого замечательного кинжала...эээ.. и зашел сюда... Чтобы... чтобы спросить у хозяина, не останавливался ли в городе отважный рыцарь.... И.. вот.... В общем... Я рад, что вы нашли его, - закончил он совсем тоскливо, протягивая кинжал, завернутый в грязную тряпочку.

Оруженосцы с ухмылочками закивали, а белобрысый подошел и осторожно взял кинжал в руки. Тщательно осмотрел и сунул за пазуху.

- Вот видите? – мягко проговорил Арчи, - Все в порядке! Пропажа нашлась, конфликт, я так понимаю, исчерпан?

- Но наш хозяин сказал поймать и пове.. – сказал самый младший, темноволосый прыщавый паренек, и тут же осекся под тяжелым взглядом Ронни.

Белобрысый отсалютовал палкой Арчи.

- Да, почтеннейший. Все в порядке!

- Ну, вот и замечательно.

Оруженосцы вышли на улицу. Несколько мгновений Арчи еще стоял, глядя им вслед с елеинной улыбкой, а потом резко развернулся и, подойдя к Зяблику, отвесил ему такую затрещину, что тот отлетел к ближайшему столу.

- Еще раз.. – зашипел Арчи, - Еще раз ты учудишь что-нибудь подобное... И я сам тебя вздерну вот на этой балке, клянусь Сигмаром! – Его лицо пошло пятнами от гнева, а левое веко слегка подергивалось.

- Не богохульствуй, человеке...- раздался тихий спокойный голос из дальнего угла зала.

- А это еще кто тут у нас такой умный?! – Арчи развернулся с удивительной для его грузного тела скоростью... и тут же замер. Гнев улетучился. В углу сидел человек в простой серой хламиде. Морщинистое лицо, пушок седых волос, обрамляющий гладко выбритую макушку, старые, выцветшие глаза. Пилигрим. Бродячий проповедник, несущий Слово Сигмара в самые дальние уголки Империи.. да и всего Старого Света, пожалуй.

- П.. простите, святой отец. – Арчи смущенно поклонился. – Я не удержался.

- Ничего... Сигмар велик и милостив к своим детям. К своим настоящим детям! – добавил многозначительно он. – Мне нужен твой друг.

- Я?! – Зяблик удивленно раскрыл глаза. Что-то слишком много интереса за сегодняшний день к его скромной особе.

- Да-да, ты... подойди сюда, сын мой. Расскажи мне, что ты видел?

- Мм.. простите.. святой отец, - вступил в разговор Ронни. – А в чем собственно дело?

Пилигрим.. если это был обычный пилигрим... спокойно взглянул на здоровяка.

- Твой друг стал свидетелем одного.. скажем так инцидента.. которым кое-кто заинтересовался.

- Хм... - Ронни с интересом посмотрел на Зяблика. – А что за нцынь.. Ицы...ден..ныт.?

- Вот об этом он нам и расскажет... его так не вовремя прервали...

- Хм... вы имеете в виду то, что произошло вчера в лавке Рябого Реона? – Зяблик наморщил лоб и сделал вид, что задумался.

- Неет, совершенно не это. Я имел в виду то, что произошло недалеко от старого Алтаря... Ты же там был?

- Ого! Ты шарился возле алтаря? – Ронни удивленно взглянул на приятеля. – А меня не позвал даже?!

- Да я там так... мимо проходил.. – попытался оправдаться Зяблик. Похоже, слишком много знаний приносят слишком много проблем.

- Ну.. мимо, не мимо... Но тебя там видели... так что рассказывай, - спокойно произнес старик.

- Хм.. Хорошо...- Зяблик слегка поерзал на месте и взглянул на Арчи. - Насколько я знаю, там опять столкнулись эти.. приезжие.. Кто ж там был... Вроде гномы, эльфы... Кто-то видел мельком культистов.... Ну и ..- он бросил быстрый взгляд на пилигрима. – Отважные охотники на Ведьм, конечно же, которые пришли разобраться, что к чему. Я там как раз на одной башне был... Окрестности осматривал, выбирал материал для своей будущей картины.. Да-да,

я пишу картины... Моя последняя, «Обед Орка», кстати, даже принесла мне прибыль! Когда я показал ее посетителям «Танцующей Мошки», хозяин дал мне три медяка, только чтобы я ее унес подальше, а то посетителей тут же начало тошнить...

Старик удивленно уставился на Зяблика, а Арчи ненавязчиво, но весьма ощутимо ткнул его пальцем в бок.

- А, ну так вот, сижу я, значит... И тут смотрю – с четырех сторон идут... Я затаился, но поглядывал через дырочку.. мало ли... Смотрю, Охотники и гномы друженько так заворачивают – и напрямиком к эльфам. Я думал – договорятся, или что еще. Ну, а как охотники собак своих спустили – так сразу понял, жареным пахнет. Эльфы отмахивались и отстреливались, что твои Одержимые... Кому ж охота на костре гореть... А с ними еще колдун вроде был, но я не уверен... А тут еще гномы топают, не спеша так, вразвалочку.... В общем, отгребли эльфы по полной, еле ноги унесли. Ну, Охотники с гномами сразу оп – и к культистам.. Идут, значит... Но Охотники раненых на себе тащат... да собачек тушки – видать, любимцы .. были.. А может жрать нечего было.. Короче, как подошли они к башне, где засели эти отродья, посмотрели, что лезть на нее не резон, да и заковыляли прочь. Ну и гномы, вроде, тоже...

- Погоди, погоди.. – перебил его старик. – Гномы, говоришь, тоже? Ты уверен?

- Ну.. вроде так.. – Зяблик воровато озирнулся. – Хотя.. мне показалось, что они с культистами парой фраз перебросились.. и даже жали друг другу руки! Или что там у ЭТИХ вместо рук...

- Таак... Это уже интересно. Так все и было, что ли?

- ну.. да... Не, ну рук может не жали... Но то, что развернулись и ушли восвояси – было такое...

- А че тут такого? Они ж не союз с ними заключили.. – вмешался в разговор Ронни, до этого гонявший по столу кончиком кинжала муху с отрезанными крыльшками.

- А то, - многозначительно и поучительно произнес старик, подняв вверх сухой тонкий палец. – Что это, по сути, тот же стовор с силами Хаоса. Культисты там не просто так бродили – они охраняли мерзкую Тварь Хаоса, вели ее в свое логово. И гномы не предприняли даже попытки помешать этому. Что ж... Святые отцы будут довольны... Рассказывай дальше!

- А что дальше... дальше я дождался, пока они разойдутся.. ну и слез.. и домой пошел...

- Да нет, что сегодня было... - нетерпеливо перебил его жрец.

- А... сегодня... С утра сегодня тоже было жарковато... Эльфы оклемались.. и в таверне «Бараний Рог» заключили союз с этими.. полуголыми северянами-дикарями.. мидденхеймцами... И с утречка всей этой брагой отправились мстить. Правда, ни охотников, ни гномов они не нашли – но наткнулись на культистов, которые опять чего-то там алхимичили в руинах. Они бы и порвали этих уродов, да там орки с похмелья бодун-траву искали... ну.. оркам что.. Шкура белая? Значит на кол... А враг нашего врага наш друг... Короче, мидденхеймцы сцепились с этими зеленками, а эльфы-тихарюги все бочком, бочком, по руинам да уголочкам... Ну и культисты оркам подосбить пытались....

- А потом?...

- а потом началась какая-то хрень... лица на стенах... Здания то ближе, то дальше... Я несколько раз сознание терял... Помню, как Магистра этих мразей утаскивали со стрелой в груди... Помню, как здоровый такой Одержимый мидденхеймцам в бок вломился... Как орки дрались – ухх.. только клочья шерсти летели волчьей... а потом.. потом не помню... Я блеванул, со второго этажа чуть не свалился... И решил – а ну их в болото.. своя жизнь дороже.. не помню, как выбрался оттуда...

- Я вынес, - мрачно заметил Ронни.

- хм.... Занятно, занятно... - пробормотал священник. – Есть информация, что мерзкая тварь Хаоса все же была убита... Да, твой рассказ многое проясняет. – Жрец встал.

- Мы отыщем тебя, если понадобится – возможно, тебе придется рассказать эту историю еще раз Суду инквизиции, если мы сможем добраться до этих... гномов...

С этими словами старик вышел на улицу.

- Мда... дела... - произнес Арчи после небольшой паузы.

- Угу... - кивнул Зяблик. – Может.. того? Горло...

- Во! Видал? – Арчи сунул ему под нос огромную волосатую дулю. – Из-за тебя у нас могли быть очень большие неприятности. Оруженосцев раскидать дело плевое, даже я один смог бы. А вот зайвись сюда рыцарь – и так легко мы бы уже не отделались... У них же знаешь, как? Сами как сморчки в этих консервных банках, мечи неподъемные.. Зато - свяязи... Кровные узы.. ну и Честь... Потом проблем не оберешься... Там троюродный дядя, тут племянница сестры третьей жены замужем за бургомистром... Уу! – он замахнулся на Зяблика и тот вжал голову в плечи. – дуубина...

Зяблик шмыгнул носом.

Он, конечно, рассказал правду. Ну, почти правду. Таковую, какую ему рассказали в кабаке участвовавшие в той заварушке солдаты. Но в конце-концов, не все ли равно, за чей рассказ получать кружку пива?..

А правда была такая...

The Unforgiven (Непрощенные)

Тьма, пришедшая с Востока, накрыла ненавидимый Магистром Город Проклятых... Не та, теплая и уютная, которая сменяет летние сумерки где-нибудь среди душных полей и лесов Центральной Империи... и не та, которая влажно и таинственно дышит тысячью звуков в джунглях далекой Люстрии. Ночь над Мордхеймом возникает неожиданно и резко, как удар кинжала под пятое ребро. Еще пару мгновений назад были сумерки, стылые, холодные, напряженные – и вот вдруг разом наступила темнота. Пустая, опасная, таящая смерть в каждом звуке... и даже в тишине. Смерть, или что-то гораздо хуже смерти...

Среди непроглядного мрака заброшенных улочек и разрушенных зданий ветер тихо шелестел мусором, и порой казалось, что в этом шелесте можно разобрать слова, от которых в жилах стыла кровь. Луны не было видно. Точнее, ее можно было увидеть в весьма неожиданных местах – на крыше старой оскверненной церкви, к примеру. Или глубоко на дне колодца. Но она не давала света, равно как и далекие, безразличные ко всему звезды. Редкие шорохи,

всхлипы, скрипы и стоны наполняли кварталы, давно заброшенные людьми. Живыми людьми. Ночью Мордхеймом правил Страх. Но были и те, для кого этот Страх был лучшим союзником...

... Крысолов стоял, прислонившись к каменному парапету, венчающему вершину башни. Здание чудом сохранилось после катастрофы, и теперь мрачным маяком возвышалось над руинами, открывая жутковатую панораму мертвого города. Отсюда, почти из центра, огни далеких таверн и жилых домов казались россыпью звезд – жизнь на окраинах Мордхейма не утихала даже ночью. Она бурлила, менялась, умирала и воскресала вновь вместе с существами – людьми ли, орками ли – постоянно приезжавшими сюда в поисках быстрой наживы и славы. Люди... Существа... они жили на тонкой грани, зыбком лезвии, отделявшем их мир от истинного положения вещей. И искренне считали это широкой дорогой, по которой были вольны идти так, как хотели. Они не думали о том, что будет, если сойти с дороги, если заглянуть за плотную стену ярких веселых кустов на обочине. Они не подозревали и о том, что их ждет в конце этой дороги. Они создавали себе богов, религии, в надежде сделать их дорогу светлее и проще – и боги оживали, щедро подпитываемые этой верой. И умирали, когда она иссякала. Им казалось, что сила их богов бесконечна, и что вера спасет их из любой ситуации. Даже умирая, извиваясь в агонии, ломая ногти о камни от боли – даже тогда они свято верили в то, что после смерти они будут спасены. Что смерть сразу перенесет их к концу дороги, в место, где светло и хорошо... Гномы, люди, эльфы... Все они шли, легионами, гигантской змеей, по этому пути, неся каждый свою веру, как флаг, перед собой. Шли, чтобы в итоге просто раствориться, распасться пустым прахом и стать всего лишь очередным метром этой бесконечной дороги. Стать расходным материалом в процессе созидания, которым управляют те, кого они все трусливо именовали Великой Четверкой...



- Магистр... нам пора выходить, - грубый голос Хаббарда вывел его из задумчивости. Зверолод отлично проявил себя в предыдущих боях и был приближен к Магистру, став его помощником и правой рукой. Его кровный брат, Грегор, частенько бесился из-за этого, но в нем было еще слишком много звериного, чтобы на него можно было полагаться в серьезных делах.

- Сейчас спускаюсь, - не оборачиваясь бросил Крысолов. Хаббард кивнул и исчез в проеме лестницы. Этот день был весьма напряженным для отряда, и облегчений впереди не предвиделось.

Несколько дней назад Крысолову явился во сне Повелитель Теней. Он не говорил, да и самого его видно тоже не было, но Магистр прекрасно понял, что от него хотели. Глубоко под старым алтарем, в потайном храме, колдуны Тзинча работали над созданием артефакта, статуэтки, целиком сделанной из Камня. Статуэтки, обладающей огромной мощью. Она была почти готова, но переносить ее просто так было нельзя – слишком сильна была сырая магия, вложенная в нее, слишком опасна она была даже для Одержимых.

Поэтому теми же колдунами было выращено существо, Тварь Хаоса, защитник, хранитель и сосуд для перевозки статуэтки. Жуткое чудовище, смесь плоти, магии и неживой материи, машина для убийства. Оно одно стоило целого отряда, но все же и оно было смертно. Поэтому отряду Крысолова и было поручено охранять его на пути к Храму. Оттуда Тварь поведут другие, тайными тропами и путями, поэтому дальнейшее Магистра волновало мало.



Сегодня им не повезло. Едва отойдя от Алтаря, они наткнулись сразу на троих противников. Эльфы, Охотники и Гномы, среди которых Магистр разглядел пару воинов из недавно разгромленного им отряда. Может родичи пришли за мстью, может просто оставшиеся без предводителя войны примкнули к своим.. не суть важно. Бой мог быть жестоким... очень жестоким.



Кстати, спонсором эльфийской команды в этом бою выступило кофе «Nescafe Gold» (TM) – чарующий аромат настоящего кофе!

...Но, неожиданно для всего отряда, гномы направились в сторону эльфов. Как и охотники. Может они просто не заметили Одержимых, может у них были какие-то свои мысли, но досталось Высокорожденным по полной программе – они покидали поле боя вяло отрываясь и неся на себе раненых и убитых, как побитые псы. Неужели это то, о чем предупреждал его Повелитель? Эти слабые, чахоточные существа, только и умеющие, что прятаться да стрелять из луков... Впрочем, стрелять они, как раз таки, умели весьма неплохо...

Тварь бродила среди руин, слегка ослабшая и разомлевшая от солнечного света, в то время как остальной отряд укрепился в высокой башне и с интересом наблюдал, как готовится холодец из эльфийских ушей.

А потом гномы и Охотники направились к Одержимым. Эльфы уже скрылись. Отряды подходили с разных сторон, гномы прятались и держали башню под прицелом своих арбалетов. Охотники ковыляли с другой стороны, поддерживая раненых и таща за собой тушки двух песиков – любимцев ихнего капитана. Отряд сидел затаившись и ждал.



Но когда до башни оставалось не больше полусотни шагов, Охотники вдруг остановились. Из своего укрытия магистр видел, как один из раненых героев

закашлялся и рухнул на землю. Видать вправду говорят, что эльфийские стрелы зачарованы и могут убивать даже после попадания.

В рядах Охотников явно наблюдалось колебание... и в итоге они отступили. Забрали раненых и отступили, выкрикивая угрозы в адрес Проклятых. Глупцы. Даже решились они на штурм – у них не было бы шансов. У башни был лишь один вход, и два воина могли спокойно сдержать там целый отряд.

Видя отступление своих недавних союзников, гномы тоже остановились, покусывая бороды, и о чем-то засовещались. Затем вперед вышел парламентар...

...Крысолов смотрел вслед удаляющемуся отряду. Их время еще не пришло – у Одержимых сейчас есть куда более важная цель, и каждый воин сейчас – на вес золота... Но это не последняя их встреча... далеко не последняя...



- Магистр! – окрик Хаббарда заставил Магистра поморщиться. Он отошел от парашюта и начал медленно спускаться по лестнице. Впереди предстоял долгий ночной переход, и время терять и впрямь не стоило.

Внизу его уже ждали. Все были готовы, и они быстрым шагом двинулись сквозь руины.

Переход прошел практически без происшествий. Разве что один раз они спугнули засевший у костра отряд мариенбургцев – и те с кудахтаньем и воплями разбежались в темноту.

... Наутро они вышли к району, который в свое время сильно пострадал от пожара. Здания кончались, и впереди начиналось пепелище с торчащими кое-где остатками стен, колонн и оград. Чуть прищурившись, Магистр смотрел на открывающийся перед ним вид. Хорошее место. Но странное. Во время пожара тут погибло много людей.. Очень много... Магистр слышал в голове отзвуки их предсмертных криков и стонов. А еще здесь был бой. Здесь убивали. Здесь проливали кровь, и она щедро пропитала лежащую под слоем пепла землю. Хорошее место. Много силы.

Он вдохнул мертвый воздух и кивнул. Отряд двинулся вперед. Камо и Ваирва шли впереди, Хаббард и Грегор шли рядом с Тварью. Темнодуш и два мутанта – Шив и Скорпио, присоединившиеся к Магистру между боями – шли позади, периодически отбегая в сторону и осматривая местность вокруг. Трехрукий Шив хорошо карабкался по стенам и заборам, но зато Скорпио обладал поистине звериным слухом. Он-то и услышал врагов первым.



- Люди, - с отвращением произнес он и его скорпионий хвост встопорчился, зашуршав хитиновым панцирем. На острие жала сверкнула капелька яда.

- И эльфы – добавил Хаббард, глубоко втянув воздух широкими ноздрями.

Эльфы... Опять они. Неужели так быстро оклемались? Магистр колебался недолго. Впереди, почти на границе пепелища и уцелевшей части города стояла невысокая башня. Туда он и повел свой отряд.

И вправду, там, среди обугленных балок и остовов домов неслышно скользили тени эльфов. Люди шли чуть дальше – толпа одетых в шкуры северян-мидденхеймцев с жрецом Ульрика. Судя по тому, что они от эльфов не прятались, а наоборот - перекрикивались, вражды между ними не было. Мозг Магистра работал холодно и спокойно, просчитывая варианты и рассматривая различные ситуации. Ударить с фланга. Смять, испугать, обратить в бегство... Или ждать, пока подойдут сами?

Магистр принюхался и скривился. Это еще что такое... Он окинул ближайšie руины магическим зрением. Ну, так и есть. Орки. Странно, что это запах никто не почувствовал еще полчаса назад.

Громко переговариваясь, ругаясь, отгрызаясь и периодически отвешивая друг другу оплеухи, он двигались среди руин, переворачивая камни, плиты и доски. Видимо, так они искали Камень. Вот один из них что-то сказал другому. Тот остановился, секунду поразмыслил и со всей дури засадил тому кулаком по каске...



Магистр усмехнулся. Их можно было использовать. Причем – весьма эффективно. Он потянулся тонкой ниточкой магии к боссу, здоровенному орку с буро-зеленой шкурой. Рогатый шлем и два больших ножа дополняли картину типичного варвара.

В первый момент Крысолов не понял, что произошло. То ли он промахнулся, то ли заклинание было отклонено... Но шаман вроде слишком далеко... Когда же он сообразил, в чем дело, то лишь тяжело вздохнул и сосредоточился еще больше. Мозг у орка был настолько мал, что магическая рука просто не заметила источаемых им импульсов. И потому промахнулась. Надо быть осторожнее.

... Внушить орку мысль, что одержимые – друзья и вообще братья по гроб жизни было делом нескольких секунд. Единственное, что было плохо – они шли разделившись, двумя отрядами. И на один из них прямиков двигались мидденхеймцы. Крысолов приготовился к бою...

... И тут началось. Стены вдруг полыхнули темным пламенем и с их поверхностей рванулись тысячи лиц, тысячи душ сгоревших заживо. Призраки оглушительно кричали и стонали, парализуя волю, заставляя замирать на месте каменной статуей. Единственный, кому это было безразлично, был Темнодуш. В своей голове он слышал такие крики постоянно и реальность, в которой он жил, была куда ужасней.

Вторым сюрпризом было искажение пространства. Неожиданно стоящий в ста шагах камень оказался прямо перед носом, а стена, скрывавшая Одержимых от противника, вдруг унеслась куда-то в сторону и исчезла за углом другого здания, которое в свою очередь стало как бы проваливаться в землю. Судя по всему, орки тоже это видели, потому что некоторые из них тупо замерли на месте, глядя на эти чудовищные искажения.

Скорее всего, это место было просто проклято. Проклято кровью, смертью, криками и болью. И на каждый визит сюда отзывалось яростью неотомщенных душ...



... Тем не менее, бойцы вскоре привыкли к этим лицам, и почти перестали обращать на них внимание. Куда сложнее было адаптироваться к постоянно изменяющимся расстояниям. Кружилась голова и начинали сильно болеть глаза. Тем не менее, никто не развернулся и не побежал. Враги приближались. Союзники скалили клыки и рычали, но продолжали

шарахаться от стен от стен.

...А потом все завертелось, закружилось.. Мидденхеймцы набросились на орков, те с яростью ринулись навстречу, эльфы бежали к месту общей свалки, на ходу натягивая луки. Тварь неуклюже бежала на запах крови и оба зверолода едва поспевали за ней. Мутанты и Одержимые тоже продвигались поближе к врагу...

В какой-то момент Крысолов увидел в дверном проеме через улицу эльфа. Тот стоял, почти не скрываясь, выцеливая кого-то сквозь окна здания напротив... Магистр мысленно потянулся к нему заклинанием... и реальность снова сыграла злую шутку, отбросив невидимое щупальце далеко в сторону.. Но эльф что-то почувствовал..

...Он выстрелил почти не глядя, интуитивно, наугад. Грудь Магистра пронзила резкая боль, дыхание сбилось в маленький, стучащий где-то между ребрами комок, который с хрипом пытался пробиться наружу. Мир сузился до крошечной трещинки в остатках потолка над ним, в ушах зашумело. Повелитель

не смог защитить своего верного слугу.. или стрелы и вправду были заговоренными.. Он еще видел темнеющим взглядом, как Камо с ревом рванулся к Мидденхемцам, медленно, как во сне, он видел грациозные движения Ваирвы, тенью скользящей к противнику... Успел почувствовать, как его подхватили сильные жилистые руки и резко запахло животным...

Ну вот и все... Он возвращается...

Магистр уже не видел ни отступления Одержимых, ни поражения орков, ни того, как эльфы скопом навалились на Тварь Хаоса и в упор расстреляли ее. Не видел, как их предводитель доставал статуэтку и как злорадная гримаса исказила



его и без того изуродованное красотой лицо... Он не видел уже ничего...

...Резкий запах трав...

...Ночь... или день... Или снова ночь... ночьденьночьденьночь.....

...Тени вокруг.....

...Шершавый язык, лижущий щеку...

...Крысолов открыл глаза. Рядом с постелью сидел пес... точнее, какая-то помесь собаки и волка... Сидел, преданно глядя в глаза, высунув влажный язык и слегка подрагивая ушами. Магистр слабо улыбнулся. Значит, он еще жив. Значит, Повелитель все же не отвернулся от него, оставив для какого-то более важного дела... А эта собака... он еще раз взглянул на нее... и со стоном откинулся на подушки. Он все понял.

... Зрачки собаки имели странную форму...

...Форму круга, с расходящимися от него лучами-стрелами....

© Vincent Veno 2006 год



Кстати, харчевня «Голодный Хоббит» вполне могла выглядеть вот так (рисунок с сайта Coolminiornot с логотипом автора)

Фурнитура Города Проклятых

Пломбир на палочке – лучший друг моделиста.
(с) неизвестный террейностроитель

...Карл несся вниз по лестнице, сломя голову. Он наткнулся на небольшой тайник в старой гостинице, и потому отстал от своего отряда, который уже обшаривал дом напротив. Попасть в списки потерявшихся и пропавших без вести ему не хотелось.

Вот еще пролет, часть ступенек выломана. Карл в прыжке преодолел оставшиеся несколько метров лестниц и оказался в холле старого особняка. Распахнув двери, он выскочил наружу, по инерции пробежав еще метров пять.

Снаружи была пустая улица. У стены дома напротив сидело обезглавленное тело капитана Йозефа, фонтанчик крови из перебитых артерий все еще орошал стену.

А еще из окон этого же здания прямо на Карла целились украшенные шелковыми ленточками и золотом арбалеты жирных мариенбургских псов. Штук пять навскидку.

И совсем уж веселым был тот факт, что на всей улице не было ни кустика, ни перевернутой повозки, за которой можно было бы спрятаться. Мысленно послав проклятья ленивым игрокам, Карл приготовился умереть...

Собственно, у этой истории может быть и совсем другой конец, если найдутся желающие прочитать до конца эту небольшую статью про создание мелкого террейна для Мордхейма, и, что немаловажно, в них появится желание все это сделать.

Всевозможные баррикады, завалы и просто мелкие приятности при игре в Мордхейм играют 2 роли.

Во-первых, роль декоративная. Пустые улицы, голая земля да стены зданий выглядят странновато. Даже в фильмах про войну или постапокалипсис город заполнен деталями, даже если он заброшен уже очень давно. Обрушившиеся стены зданий создают груды камня. Люди, покидая в спешке свои дома, оставляют вещи. Владельцы магазинов тоже далеко не всегда успевают эвакуировать товар. А частые стычки на улицах вполне приводят к возведению баррикад. Все эти мелочи оживляют город, заставляют поверить, что это не миниатюры двигаются среди картона и пластика, а живые искатели приключений крадутся по пустым улицам некогда шумного города.

Во-вторых, роль игровая. За бочкой можно спрятаться. Баррикада даст укрытие от стрел противника при перебежке от одного здания к другому. Лестница позволит забраться в недоступное для противника место, а пентаграмма на полу или приоткрытый гробик вполне могут стать объектом целого сценария.

Изготавливаются все эти мелочи быстро, особых затрат не требуют, ни в плане финансов, ни в плане поиска материалов. Все, что надо, можно достать буквально в своем ящике стола.

Итак, чем же можно оживить улицы полуразрушенного города? Вариантов, на самом деле, много, но я расскажу про те, до которых дошли руки у меня самого, то есть, личным примером, так сказать...

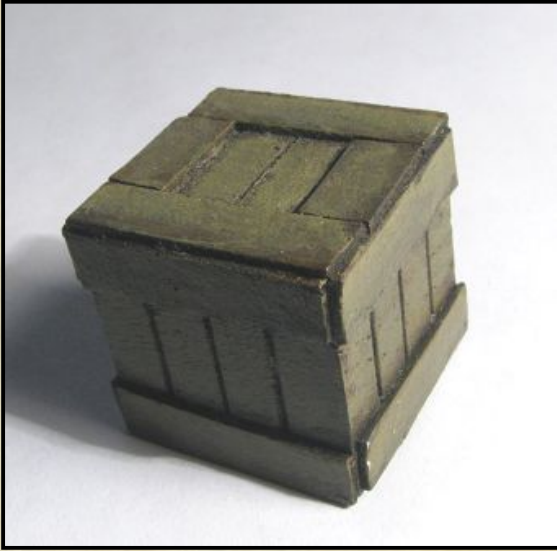
1) **Бочки.** Как правило – из-под вина, выкаченные из подвалов и выставленные на улицы. Варианты следующие:

А) *Бочка цельная.* Берем подходящий по диаметру кусок дерева, распиливаем его на нужное количество кусков, после чего на каждом куске делаем продольные желобки напильником. Концы скругляем, обод делаем из тонкой полоски картона.



Б) *Бочка из картона и пенопласта.* Вырезаем из пенопласта 2 круга одинакового диаметра, и 1 – чуть большего. Склеиваем так, чтобы более широкий круг был в центре (он нужен для того, чтобы бочка была выпуклой). Далее нарезаем из картона одинаковые полоски и обклеиваем ими пенопласт по кругу. Сверху и снизу приклеиваем картонные же круги. Обода делаем из более тонкого картона. Все просто.





2) **Ящики.** Делаются просто – берется любой предмет подходящего размера, имеющий форму куба или параллелепипеда. И просто обклеивается полосками картона так, чтобы они имитировали доски. В моем случае я обклеил деревянные кубики вдоль ребер, предварительно выпилив напильником желобки на сторонах.

3) **Баррикады.** Берем палочки от мороженого («Каштан», «38 копеек» или как-то так), ломаем их на нужные куски, склеиваем, подпираем колышками из зубочисток, украшаем щитами, черепами и тем, что под руку попадет, устанавливаем на базе (я использовал календарик). В принципе, можно использовать звездовские крышки от гробов (входят в набор зомби), предварительно сделанные двери, крышки от столов – все. Из чего можно сделать баррикаду в средневековом городе.

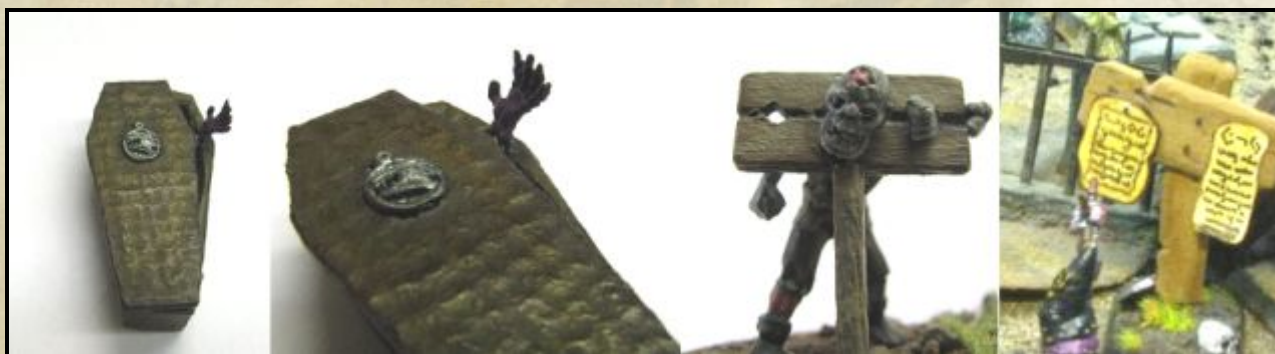


4) **Лестницы и перекидные мосты** нужны для перемещения между этажами, как в вертикальной, так и в горизонтальной плоскости. Из все тех же палочек для мороженого (вот, вот он, основной материал террейностроителя!) делаем много планок нужного размера. Затем берем две тонкие длинные палочки (идеально подходят небольшие деревянные шампуры для запекания колбасок) и наклеиваем планки на них. Эстеты могут места соприкосновения перемотать нитками или на планках сделать имитацию шляпок гвоздей.



5) **Забавные мелочи.** Также подходят на роль маркеров для целей миссий. Например, гробик с вампиром. Из обыкновенного (правда, старого и изрядно засохшего) ластика вырезается кусок нужной формы. В той части, которая будет верхом – аккуратно выколупываем небольшое углубление – ровно настолько, чтобы оно создавало ощущение пустоты под крышкой. Сама крышка вырезается из толстого картона. В отверстие вставляется рука. Ручки по бокам и значок на крышке – медальоны от «звездовского» некроманта. Все. Кого там надо спасать банде Мертвых от настырных Охотников?

Или вот этот вот преступник, закованный в колодки за страшные преступления против богатенького купца. Похоже, в момент падения кометы его никто не освободил, а потом уже было поздно... Спичка и две щепки с выпиленными круглым напильником пазами, немного повозиться с позой – и вуаля. При желании можно целый помост с такими бедолагами сделать.



6) **Маркеры могилки.** В принципе, так можно сделать и небольшое кладбище – опять нам на помощь приходят палочки от мороженого. Обрезаем закругленные кончики, приклеиваем к базам \ кладбищу. По вкусу можно нацарапать или сделать краской надписи RIP, ножом вырезать трещины и сколы.



7) **Маркеры Вирдстоуна.** Вам ведь тоже надоело проксить искомые камни кубиками, которые мало того, что куда-то укатываются при малейшем сотрясении стола, так еще и выглядят... ну, странно? Если да – то есть простой вариант.

Берем куски литника. Обычного пластикового литника, естественно фирменного, от Games Workshop, все права защищены и т.д.

Нарезаем из него куски нужного нам размера и модельным ножом обрабатываем грани, придавая кристаллообразную форму.



Приклеиваем все это к имеющимся в наличии базам вместе с битсом, создавая небольшие диорамки. Из картона (календарика, интернет-карточки) нарезаем кругляшки – это будет брусчатка. Оставшееся пространство посыпаем песочком.



Грунтуем. Красим. Сами осколки по черному проливаем темно-зеленым (Dark Angel Green), а потом просто драйбрашем высветляем грани до Scorpion Green, и можно даже почти до белого. Также легким драйбрашем обрабатываем прилегающие предметы, имитируя отсветы. Все.





Есть еще мелочи, которые я видел, трогал, но сам не делал. Так, мешки с зерном или чем угодно еще можно сделать.. из ткани, сшив ее в форме мешка и набив ватой или поролоном, а затем перевязав грубой ниткой. На самом деле это проще, чем кажется. Или вылепить из зеленки. Мебель в разгромленных домах можно сделать из толстого картона и спичек (крышка стула \ стола и ножки соответственно). Из того же толстого картона можно сделать настенные полки и книги на них – особенно это важно при оформлении Великой Библиотеки, которая обычно обозначается просто самым крупным зданием из имеющихся под рукой.

Канализационные люки, статуи давно забытых имперских героев и представителей городской знати, колодцы, указатели, фонари, брошенные и разграбленные повозки, жертвы Охотников, гремящие голыми костями в железных клетках, подвешенных на столбы...

В общем, на что хватит фантазии – то и можно сделать. Главное, чтобы руины ожили, и напоминали не брошенную стройку, а когда-то наполненный жизнью город.



Журналистское расследование

Мы продолжаем знакомиться сами и знакомить наших читателей с известными и в той или иной степени значимыми людьми белорусского варгеймерского сообщества, знакомить немного ближе, чем это можно сделать, стоя по другую сторону игрового стола или читая сообщения на форуме. Возможно, кто-нибудь после прочтения такого интервью с удивлением обнаружит, что существо, которое он всегда считал хладнокровным терминатором-дайсометателем, на самом деле вяжет носки с символикой Великого Добра и втихаря всхлипывает над томиком Есенина. Ну, или наоборот – тот, кем все восхищались до дрожи в коленях, на деле окажется примитивным нобом в мегаарморе.

Сегодня мы будем ломать пальцы шуфлядкой и выбивать признания из человека, появившегося в свое время в варгеймерских кругах довольно внезапно, но быстро сумевшего набрать обороты и прочно занять лидирующие места как в ТОПх, так и в сообществе в целом. Выше вы уже могли читать его отчет о командном турнире в Москве. Итак, знакомьтесь, Дмитриев Ярослав, он же Yaroslav на форумах prg.by.

- Привет. Журнал Варгазм заказал тебя для своего 3-го номера.

- Нет проблем.

- Хорошо. Тогда не будем тянуть карнифекса за эти самые. Вопрос №1, классический, можно сказать даже ортодоксальный. Как давно и каким образом ты ввязался в варгеймы?

- Эпическая история. Как-то раз мой знакомый показал мне ССГ, созданный по мотивам мира Warhammer 40k. Картинки мне понравились, а в дальнейшем все традиционно - от карт к первой коробке с миньками...



- Забавно, обычно люди видят сначала миниатюры, или компьютерные игры на худой конец. Переход с карт я бы традиционным не назвал. А что за коробка была, помнишь?

- Воины Темных Эльдар. Помню первый шок от коробки - дорогущая такая, по меркам 2005 года. Почти вся моя стипендия на нее ушла. Я как узнал, что их еще и клеить и красить нужно... да за такие-то деньги... В общем, долго я за сборку этих воинов не брался, пока одним дождливым октябрьским вечером мой старый знакомый - Андрей, в наших кругах известный как Паладин, не принес свою коробку и не предложил собрать и покрасить сообща.

- То есть в Дарков ты влюбился сразу и бесповоротно. Чем привлекли? Внешним видом, бэком?

- Дарки.. любовь? Нет :) Я их для сестры брал. Ей нравилась культура расы, и мне хотелось сделать ей приятное. Но миниатюры пришлось не ко двору, и Дарки стали моей первой армией в 40к.

- Для сестры?! :) О как. А она откуда узнала про них? Тоже ССГ?

- Да, мы с ней вместе активно играли в ККИ.

- Дарки стали первой армией... Много их было потом?

- 4.

- Какие?

- Дарки-ИГ-СМ-ХСМ. Вернее даже ХСМ были раньше СМ. Просто процесс растянулся, как водится.

- Неплохо. 4 весьма разнообразные армии, как внешне, так и по стилю игры. На данный момент, перепробовав их все и еще, наверняка, часть других - кто наиболее симпатичен?

- В целом, во-первых, я исхожу из игровых возможностей армии, и лишь во-вторых - из ее эстетических свойств. В игровом плане ХСМ - моя любимая армия.



- Хе-хе.. наш человек. :) Если мне не изменяет память - Железные Воины?

- Хе-хе, по кодексу ХСМ образца 2003 г так бы и было. :) Но меня привлек уже новый (2007 г.) кодекс и его идея "сборной солянки" всех предателей Имперiums. Хотя первая моя турнирная игра Хаосом в Москве была именно за Айронов.

- Я как-то так и подумал, что старый кодекс ХСМ, осадные танки, большие темплейты.. Новый кодекс скорее расширил твои возможности - те же плагмарины с мельтами уже не подерутся с варсмитом. :)

- Сложно сказать, что такого расширил новый кодекс. Разве что линейку пластиковых миниатюр у Хаоса. :) Я в армию беру то, что, образно выражаясь, играет на столе. Идеологическая принадлежность не причем.

- Технический, трезвый подход турнирного игрока. Неплохо :) А как же возможность делать винегрет из разных богов и отсутствие ограничений, связанное с марками (у Нургла раньше байки и весь фаст атак по сути был под запретом, к примеру). Разве это не расширение возможностей армии?

- Да ладно, любители флаффа сейчас закидают тухлыми нургликами :)

- :)) Кстати, о турнирах... Кроме ХСМов ты больше ничего на них не засветил?

- Были игры за Иг и Эльдар обычных. Не очень удачно, но и не провально. Как и в любом деле - нужен опыт для отличных результатов.

- Ну, не армия делает игру все же, а игрок.

- Жаль, не все это понимают.

- Как тебе, кстати, минские и московские турниры в сравнении?

- Турниры и там и там разные бывают, хотя большинство московских смотрятся рядом с нашими примерно как БелАЗ рядом с Дэу-Матизом.

- Чего не хватает нашим, кроме финансовой подпитки?

- В первую очередь важно количество игроков - чем их больше, тем больше опыта игры и фана ты получишь в итоге.

- Напрашивается "во вторую" и "в третью"...

- Конечно. :) В целом, центральной проблемой почти всех наших турниров в последнее время стали следующие вопросы:

1 - Сложившийся круг белорусских сильных игроков, который минимизирует интригу турнира.

2 - Малое количество игроков, "играющих ради игры", приходящих на турнир просто ради "тусовки".

3 - Различия комплектации (в плане количества миниатюр) армий у опытных ветеранов иногородних турниров и молодых игроков. Новичкам просто нечем играть большие форматы, а ветеранам скучны малые.

А по Москве - там и "хлеб с маслом" даже бывает. :) Богатое общение, много красивых армий, все в целом лучше.



- Никто не мешает ветеранам а) взять на себя организацию турниров, отказавшись от участия в них и б) дать новичкам часть миниатюр для участия в турнирах (те, что не очень жалко, естественно ;))

- Конечно, это можно, но новички такой возможностью не пользуются. Турнир не рассматривается, как Событие. На него смотрят, как на междусобойчик - это и беда.



- Ну, "старички" ее не очень-то и предоставляют, эту возможность.

А чтобы турнир стал Событием - надо его таковым сделать. Реклама, предоставление возможностей начинающим игрокам... Те же ветераны, являясь основой сообщества, вполне могут попытаться этот пласт сдвинуть. оказать новичкам поддержку, раскручивать их как-то, обучать, например.

Уроки игры за Хаос. 1 академический час - 1\$. Не пропустите!

Ярослав. ;)

М? не думали о таком?

- За последние три года проведения турниров о чем мы только не думали - выгоняли с турнира ветеранов, снижали требования к покраске и "очковый" ценз участия, делали призы... Ничего не помогает, менталитет что-ли такой? Самый частый ответ на вопрос "почему не пришел на турнир?" - "ааа, лень..."

- А может просто все устали слегка от 40к?

- А разве было от чего устать? Комьюнити толком не сыгралось даже. Вон, в Москве усталость должна быть в разы выше, и ничего - играют.

- Но минские турниры, если посмотреть список - 95% по 40к. Вармашина сейчас пытается это слегка разбавить, но как-то не очень успешно. Возможно, если турниры по 40к будут проводиться реже, а остальное время будет заниматься другими варгеймами - то и интерес к ним появится снова? И не будет мыслей "Ай, на этот турнир не пойду - пойду на следующий, через неделю" :)

- Эту мысль мы проверяем уже около года, аккуратно с того самого турнира, когда к нам приехал сам Степан. С тех пор был только турнир для новичков и еще турнир в Витебске. Пока я вижу лишь негативную сторону - отток игроков.

- Долгоиграющий эксперимент. :) Ладно, оставим тему турниров. Менталитет, в конце-концов, тоже со счетов сбрасывать не стоит. Твое отношение к вышеупомянутой Вармашине и другим варгеймам?

- Не люблю высказываний типа "Не смотрел, но мнение имею" :) Посему, только внешние впечатления художника - большей частью красивые и хорошо отлитые миниатюры, неплохая краска. А так - милее вахи все равно ничего нет. Все же Бэк сказывается.

- Агаа!! То есть бэк для тебя все-таки играет роль? Значит, ты не потерян для секты флафф-банни :))))))

- Конечно. Ибо без Бэка мертва триада "Бэк-Покраска-Игра" :))

- Впечатление художника.. Ни для кого не секрет, что ты красишь сам, красишь неплохо, красишь под заказ. Это следствие необходимости игры еще теми, самыми первыми миниатюрами, или к покраске ты пришел позже?

- Сам процесс покраски для меня не уступает по интересу процессу игры. За те 5 лет, что я занимаюсь покраской, достиг неплохого уровня, я считаю.



- Помню, была даже как-то тема на форуме "Что для вас важнее - игра или покраска..". На чем учился? На своих ошибках, книгах "Как красить ГВ-миниатюры" или что-то еще?

- Конечно, я крашу для друзей и знакомых, но, тем не менее, из просто хобби в работу это никогда не вырастет. Учился большей частью сам, вычитывал

статьи и гайды известных французских и английских грандов покраски, много экспериментировал. Сейчас, имея за плечами более 1000 покрашенных миниатюр, могу сказать, что только опыт может помочь человеку без художественного образования хорошо красить миньки. Банально, но нужно поиграть в капитана-очевидность.



- Самоучка значит. Тем не менее, результаты впечатляют. Сестру ты учишь красить или она тебя?

- Что ты! :) Она как раз таки специалист в этом деле, образование соответствующее, способствует. Частенько я сам обращаюсь к ней за советом по поводу тех или иных стилистических решений.

- Расскажи о ней. Вкратце.

- Дизайнер по образованию, любитель японской культуры и отличный художник. Зовут Ева, кстати. :)

- Не играет, я так понимаю?

- Нет, говорит, что не для нее это, хотя и пробовала. Ей покраска куда больше нравится. :)

- Я помню ее дебют на самом первом конкурсе покраски, приуроченном к турниру в Вальгалле. Имел место быть небольшой ажиотаж. :) Ты подбил ее на это?

- Имело место быть небольшая идеологическая лекция в духе "было бы неплохо выставить твои работы..."

- Лекция прошла весьма успешно. А почему на последующих конкурсах ее работ не было видно?

- Сейчас для нее такой род деятельности не приоритетный.

- Понятно. В общем, сестре привет.
Теперь вопрос более актуальный: новый клуб.
- А что с ним такое? :)

- Ну.. для начала - по сути, ты его создал. Уже немало, согласишься.
- Хех, в том, что клуб потихоньку функционирует, заслуга всех, кто его посещает. Нам предоставили помещение, люди платят взносы на клубные нужды, так что было бы неправильно говорить, что это только моя заслуга. :)

- Да, я помню, как вы всем миром в нем ремонт делали. Но изначально-то инициатором был именно ты? Это связано как-то с закрытием Вальгаллы?

- С закрытием Вальгаллы это связано целиком и полностью. Но помещение предложил не я, а мой тезка, также известный как Ярослав "ya 57". Потом, мало-помалу, я привез в клуб столы, стулья, шкафы... Провели электричество, завезли террейн, музыку. В общем - с миру по нитке.

- Можно ли сказать, что Вальгалла переехала туда? Или это полностью варгеймерский клуб от и до?

- Полностью варгеймерский. И, по сути, пока что только 40к клуб.



- Для ФБ там нет террейна, или сам клуб тематический?

- Почему же, террейна там хватает на 8-10 столов при имеющихся 3-х. Вопрос скорее в посетителях, среди которых одни "космонавты". Да и атмосфера клуба в подполье, куда попадаешь после короткой прогулки по темным коридорам с трубами и прочей проводкой, висящей под потолком и на стенах, весьма способствует именно Warhammer 40k играм.



- Тогда сам Император велел вам воскресить и поднять на новый уровень Инквизитора, БФГ и Некромунду. Не планируете?

- В перспективе, когда окончательно улягутся вопросы организации клубного пространства, разумеется, воскресим. Само помещение сейчас занято хорошо если на 30%. Работы там еще непечатый край.

- И, кстати, как клуб-то называется официально на данный момент?))))

- Как правильно мне подсказали, там на входе в клуб висит табличка - "Теплоузел" - это и стало названием. :)

- Ну, столы - вопрос времени. Кстати, не боитесь, что в один момент придет дядя, и выставит вас, оставив себе весь ремонт?

- В перспективе, через лет 10, вполне возможен такой вариант, но к тому времени, я думаю, этим "дядей" будем мы, а пока оснований для такого рода домыслов я не вижу.

- Это радует. Что на данный момент клуб может предложить игроку?

- Образно выражаясь - "стол-стул-шкаф". Комплексное и надежно укрытое место для игры в любимый варгейм. :) 3 стола игровых, еще один для прочих нужд, 3 больших шкафа для террейна. Для отдыха присутствует диванчик с бум-боксом. Место для еды тоже имеется, а вот курить просьба на улице. :) Армии можно оставлять в отдельном запираемом помещении.

- В этом помещении можно было бы стеклянные шкафчики, света побольше – и готовый выставочный зал...

- Было бы неплохо, как и отдельную ветку метро :))

- :)) Турниров не планируете пока?

- Планируем, только не в нашем помещении, оно пока для турниров не готово.

- Ну, надеюсь, это скоро изменится. Вернемся к тебе. Кроме, собственно, варгеймов и связанного с ними - есть еще какие-нибудь интересы?

- Учитывая сегодняшние возможности заниматься чем угодно... да есть таковые. :)

- Иии, если не секрет.... - ? ;)

- Люблю путешествовать, виндсерфинг, читать историческую литературу.

- С ролевым движением не связан?

- Нет, хотя у меня хватает знакомых ролевиков, самого пока не затащило.

- Маленький блиц.

Последний отсмотренный фильм и его оценка?

- Хм, Алиса новая, пожалуй. Отсмотрел в 3д, позитивно, красиво, абсолютно неалисово. :)



- Что на данный момент из колонок играет чаще всего?

- Старые альбомы Rammstein.

- Какая книга в процессе чтения?

- Иудейские древности Иосифа Флавия.

- Кто из хаоситских примархов круче? ;)

- Провокационно! Остальные обидятся ведь :) Но, чуть круче остальных – Магнус. ;)

- Спасибо тебе за интервью, было реально интересно и познавательно. Пару слов читателям напоследок?

- Для успеха в жизни задавайте вопросы обо всем, что вам интересно и ново, а как только узнаете что-то, сразу задавайте вопросы и об этом. Так в теориях восточных мудрецов можно достичь успеха :)

- Отлично! До связи!

- Пока!

Но на этом знакомство с Ярославом не заканчивается! С примерами его работ читатели могут ознакомиться на следующей странице, в рубрике...

...Галерея

Как уже говорилось выше, тов. Ярослав любезно предоставил для рубрики «Галерея» несколько своих работ. Среди них как старые (Капеллан участвовал во втором минском конкурсе покраски миниатюр, проводившемся в рамках конвента настольных игр ЮниКон), так и относительно новые (силы Инквизиторов Охотников на Ведьм).

Особо хотелось бы отметить армию некронов. Особенности армии дают очень мало простора для конверсии и вариантов покраски, но, тем не менее, Ярославу удалось создать великолепный пример работы фантазии и мысли покрасчика! Как говорится, наслаждайтесь!



Bone Necron Force, WH 40k



SM Chaplain, WH 40k



Chaos Sorcerer, WH 40k

Necron Lord, WH 40k (справа)





Inquisition Witch Hunters, WH 40k



Inquisition Witch Hunters, WH 40k

Развалины с кованой калиткой

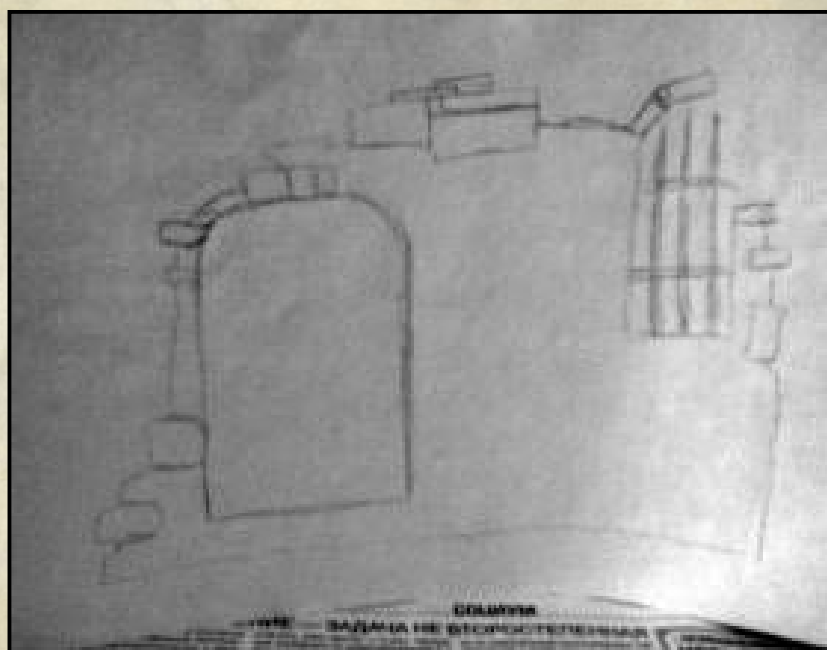
Товарищ *RredActor*, террейностроитель со стажем и автор блога о террейне www.terrain-redactor.blogspot.com, продолжает радовать нас и читателей подробными статьями о том, как создавать элементы ландшафта своими руками, не тратя деньги на буржуйские наборы. Сегодня он поделится секретом изготовления развалин с кованой калиткой. Слово автору.



Вдохновился я двумя вещами: наткнулся в советах на Hirstarts.com на то, как делать кованые ворота и картинкой на коробке от эльфов (Технолог).



Материалы: Полистирол, проволока, палочки для шашлычков (этакие зубочистки-переростки), нитки, лак бесцветный (можно любой быстросохнущий лак или клей), обрезки монтажной пены, наполнитель для кошачьего туалета (много классных разнокалиберных камушков) и краска «Звезда».



Для начала я нарисовал эскиз...

...и перенес его на полистирол.



Вырезал контуры будущего творения и сделал вмятины для более красивого последующего текстурирования.



Нанес структуру каменной кладки при помощи шариковой ручки.

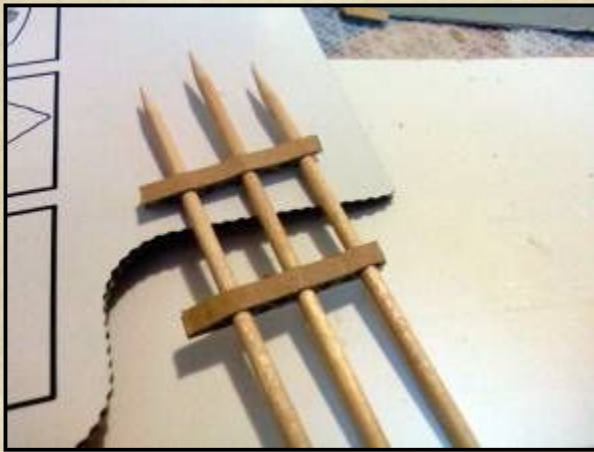


Нанес базовый цвет (серый).

«Пролил» темно-коричневым.

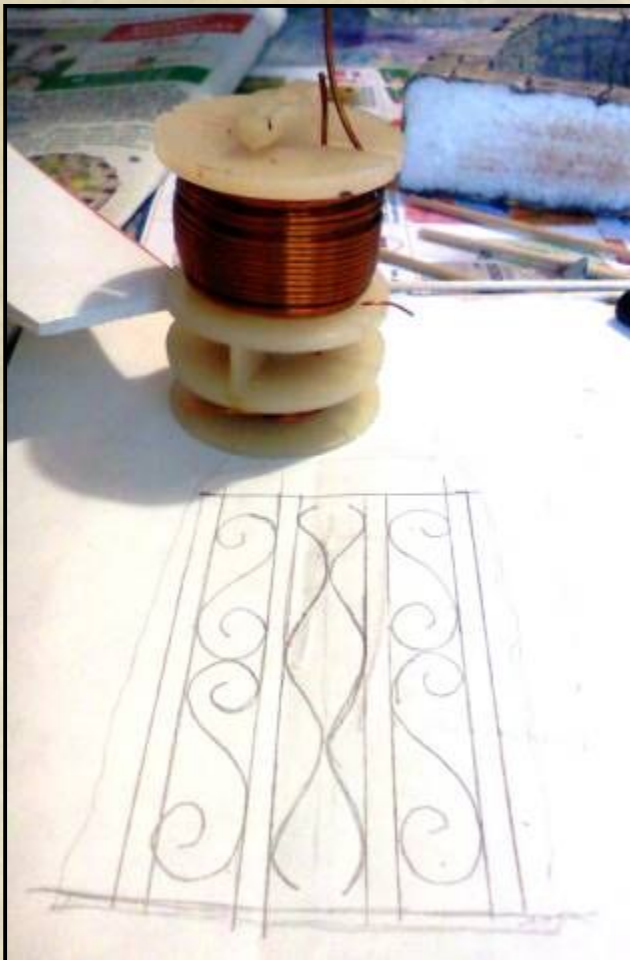


Несколько драйбрашей более светлыми тонами:кожа, песочный, пустынный и даже белый.



Решетка на окне. Обрезал по размер палочки для шашлыков. Вырезал две полоски картона (коробка от картриджа). Продел палочки через картон (он гофрированный, поэтому проблем не было). Приклеил.

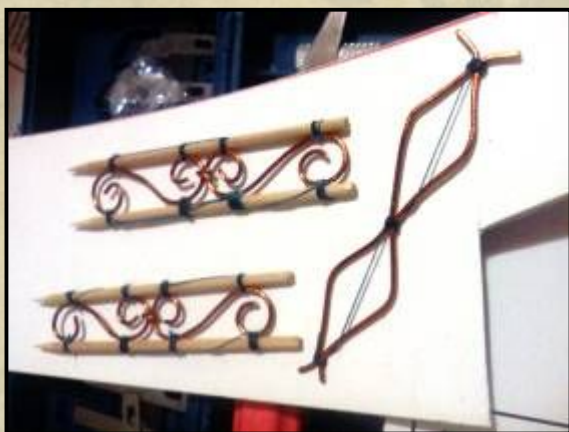
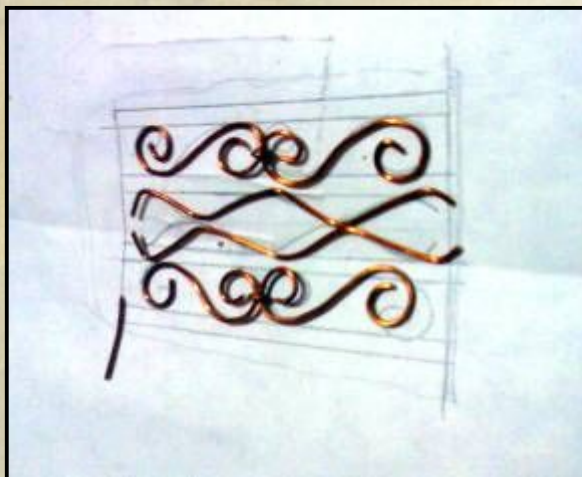
Вид окна с установленной решеткой.



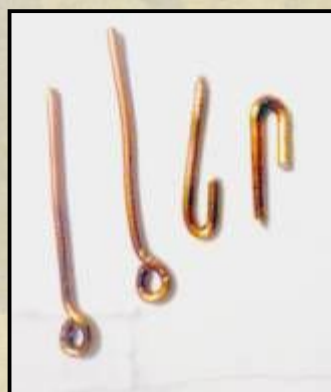
Нарисовал эскиз кованой калитки.



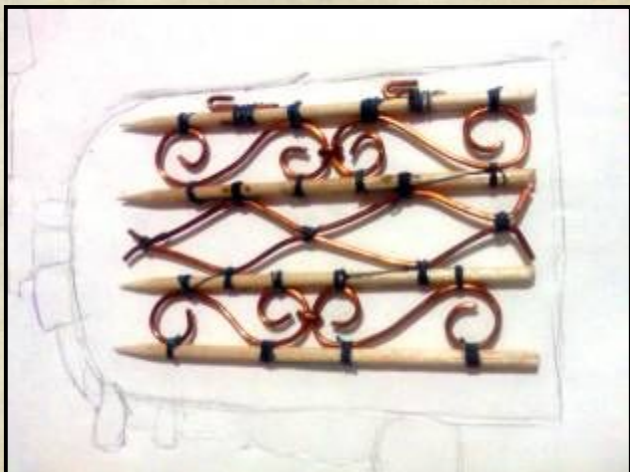
Используя плоскогубцы, согнул по шаблону проволоку. Здесь я ее скрепил при помощи кольца из той же проволоки. Но потом вспомнил прием из детства, когда увлекался авиамоделизмом. Там две палочки скреплялись при помощи ниток и клея.



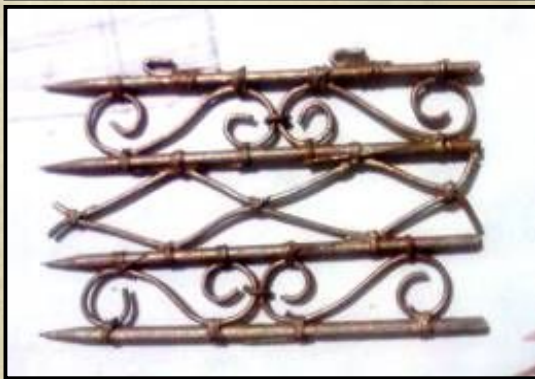
И дальше стал связывать все нитками и промазывать лаком для ногтей.



Из проволоки сделал крепления калитки.



Калитка в сборе.



Загрунтовал калитку, покрасил медным и пролил защитной акриловой (зеленая такая). Так же покрасил решетку на окне. Затем собрал все вместе.

Но показалось мало. Да и были в наличии обрезки монтажной пены.



Из нее вырезал такой вот элемент. Покрасил. Дальше – больше. Начал оформлять и заднюю сторону. А также промазал основание (картон от патрона) ПВА и обсыпал наполнителем для кошачьего туалета.



НАКОНЕЦ-ТО ВСЕ.



War Hydra of Nagarroth

Красить больших монстров не так сложно, как может показаться на первый взгляд. Во всяком случае, так уверяет нас один из внештатных сотрудников редакции, предоставивший в наше распоряжение фотографии Гидры Темных Эльфов и краткие инструкции по ее покраске.

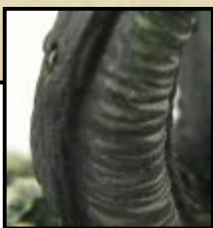


Как же красилась такая зверушка?

После сборки и посадки частей на штифты (сопоставление голов, кусков шей и мест, к которым все это крепится – отдельный пазл), вся модель была загрунтована черным акриловым автомобильным спреем. База была целиком вылеплена из зеленки, отдельные элементы – с использованием холодной сварки.

Тело

1. Базовый слой: 2 части *Chaos Black* и 1 часть *Gretchin Green*.
2. Драйбраш всей туши: 2 части *Gretchin Green* и 1 часть *Chaos Black*.
3. Проливаем *Chaos Black*, разведенной «в г*вно»(с), всю тушу.
4. Очень легкий драйбраш: 2 части *Bleached Bone* и 1 часть *Gretchin Green*.
5. Последовательное высветление выступающих мышц: 2 части *Bleached Bone*, 1 часть *Gretchin Green* и буквально на кончике кисти *Chaos Black*. Наносим еще несколько слоев, добавляя *Bleached Bone*.
6. Рисуем полосочки на шее и брюшке: *Bleached Bone* и *Chaos Black* плюс буквально на кончике кисти точка *Snakebite Leather*.



Когти, зубы, рога

1. Базовый слой *Snakebite Leather*.
2. 1:1 *Snakebite Leather* и *Bleached Bone*
3. Высветляем, добавляя *Bleached Bone*.
4. Подводим *Scull*



Языки

1. Базовый слой *Snakebite Leather*.
2. 1:1 *Snakebite Leather* и *Bleached Bone*
3. Высветляем, добавляя *Bleached Bone*.
4. Подводим *Scull White*



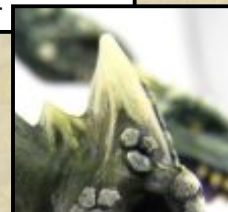
Роговые выступы и чешуйки

1. После первого драйбраша всей туши драйбрашим 1 частью *Chaos Black*, 2 частями *Bleached Bone* и 1 часть *Gretchin Green*.
2. После проливки всей тушки подводим роговые выступы *Bleached Bone*, затем *Scull White*.



База

1. Драйбраш 1:1 *Chaos Black* и *Space Wolf Grey*.
2. Драйбраш 1:2 *Chaos Black* и *Space Wolf Grey*
3. Проливаем жидко разведенной *Snakebite Leather*.
4. Клеем ПВА клеим траву.



Этот небольшой модуль – один из первых, написанных в самом начале увлечения ролевыми играми. Он достаточно компактен, в чем-то наивен и, в принципе, может быть использован как обычный *Random Encounter* в любом фэнтэзийном (а при некоторой доработке – и не только) приключении. Надеюсь, кому-нибудь он пригодится.

И помните! Если он вам не понравился, показался бесполезным, глупым, нелогичным и скучным, вы всегда можете прислать что-нибудь гораздо лучше на электронный ящик редакции wargazzm@mail.ru!

ПРЕДЫСТОРИЯ

Деревня *Олений Рог* – небольшое, обособленное поселение, забытое где-то глубоко в лесах на границе Страны (царства, королевства, княжества – кому как удобнее). Когда-то, давным-давно, через эту местность прошли люди, позже основавшие города дальше на юге. Память об этом давным-давно стерлась, и лишь старик *Чур* еще помнит то, что рассказывал ему об этом его дед, а тому – прадед. На *Гнилых Болотах* была большая битва, и шедшие с севера люди победили, после чего ушли на юг, на новые земли. Но часть из них осталась. По легенде, один из этих людей, которого называли просто *Охотник*, убил большого сильного самца оленя. На месте убийства, якобы, и основали поселок. Название поселка и речки, собственно, и хранит историю деревни.

Сейчас деревня живет своей, замкнутой жизнью, периодически отправляя обозы с грибами, ягодами и шкурками мелкой лесной дичи в ближайший поселок для обмена на другие, необходимые товары. К цивилизации по старой вырубке идет дорога, которую с каждым годом все больше сужает подступающий со всех сторон лес.

Впрочем, деревня не совсем забыта. Периодически сюда заезжают купцы, и, самое важное, приходят люди со своими проблемами и хворями, потому что неподалеку от деревни, на окраине болот, живет в маленькой хижине старая колдунья *Наина*. Многие поговаривают о том, что она якшается с темными силами, но прямых доказательств тому нет. Зато хватает тех, кому она помогла вылечиться от многих болезней.

А еще в самой деревне живет старый священник отец *Бертрам*, истинно верующий жрец своего божества. Он люто ненавидит *Наину* за ее нечестивость, но без все тех же прямых доказательств не может ничего с ней поделать. Их вражда тянется уже долгие годы, и превратилась скорее в привычку, чем в настоящую войну. Он грозит сжечь ее за ее темные делишки, она в ответ сыплет проклятиями, и оба живут дальше.

На самом деле вражда эта выросла не из веры. В молодости *Бертрам* любил *Наину*, но та не замечала его, насмеялась над ним, а один раз жестоко использовала в своих целях, заставив нарушить кое-какие из законов церкви. Так и родилась ненависть, хотя в глубине души старый священник все еще любит ту черноволосую девушку с пронзительными глазами, которой так чурались его сверстники.

ЗАВЯЗКА СЮЖЕТА

В обмен на лекарство от бесплодия для жены, один из торговцев пообещал привезти старой колдунье некий попавший к нему свиток с описанием ритуала, дарующего молодость. Для *Наины* это был шанс убраться из деревни и начать жизнь заново. Она перевела большую часть содержимого, но кое-что перевела неверно. В частности, понятия «вернуть жизнь». На самом же деле этот свиток – банальнейшее заклинание *Raise Dead*, поднимающее в округе веселую компанию мертвецов. Так или иначе, но у колдуньи есть почти все, для проведения ритуала.

Суть его сводится к тому, чтобы в безлунную ночь из особых трав сплести фигурку человека и искупать ее в большом количестве свежей крови. Жителям деревни *Наина* никогда не вредила, поэтому вопрос где взять кровь, встал довольно остро. Варианта было два: какой-нибудь заезжий незнакомец, которого никто не будет особо искать, или же жирный кот деревенского старосты. Первый вариант, естественно, предпочтительней.

Когда торговец, чью жену вылечила *Наина*, уходил из деревни, он на всякий случай исповедался священнику. И тот решил положить конец колдовству, взяв ведьму с поличным.

Естественно, накануне Самой Темной Ночи в *Олений Рог* забредает обвешанный бутылочками и мечами +4 приключенец.

ДЕРЕВНЯ ОЛЕНИЙ РОГ

Сама деревня – небольшое поселение, расположенное по обе стороны реки. Выходящая из леса дорога упирается в мост в центре деревни, одновременно образуя Главную улицу.

В деревне имеются:

Церковь – небольшое деревянное здание с колокольной и тощим, как палка, отцом *Бертрамом* внутри. Тем не менее, будучи святым местом, может успешно держать всякую нечисть на расстоянии.

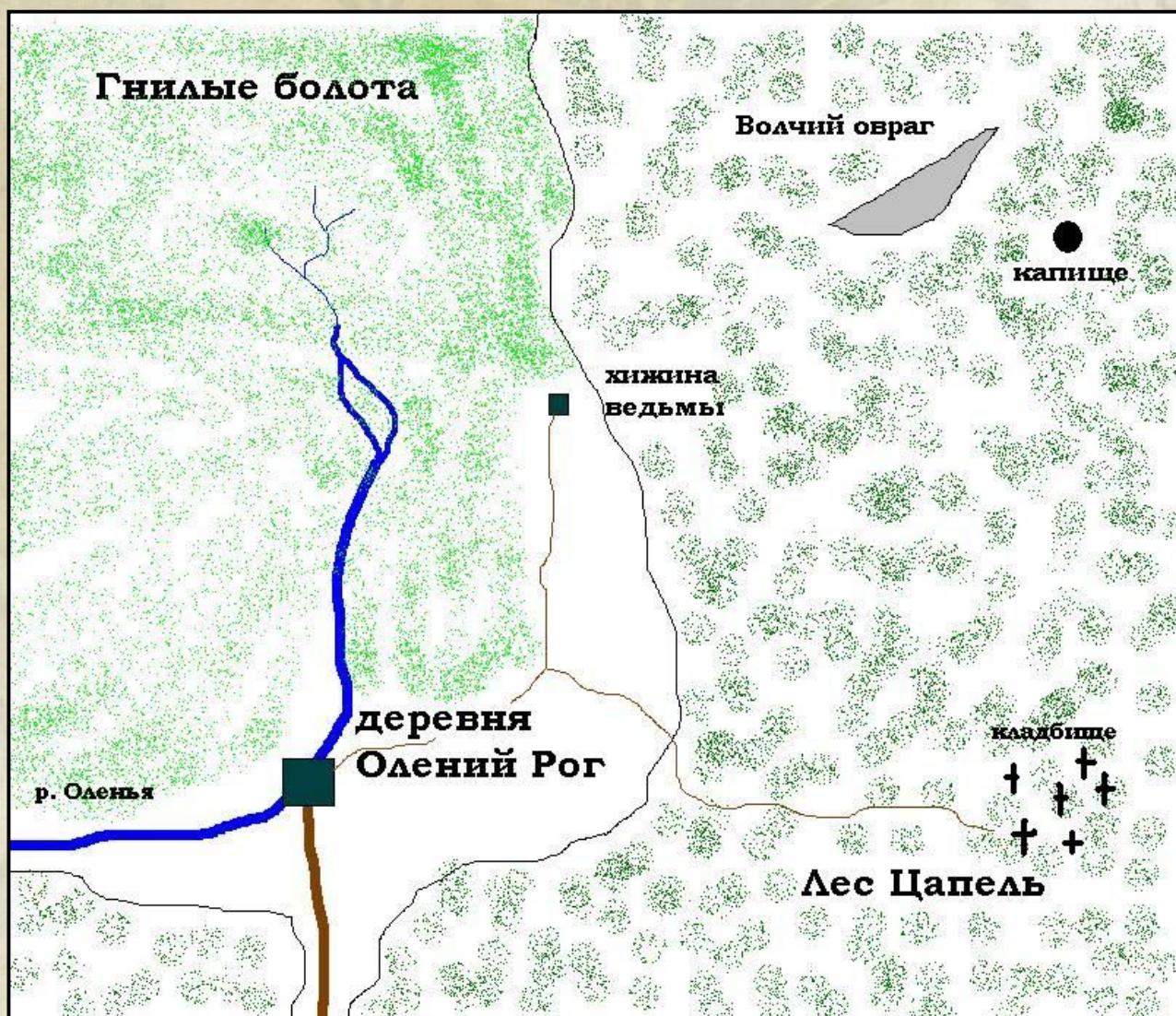
Дом старосты – по совместительству постоялый двор «У Поречки» и корчма для изредка заезжающих торговцев. Стоит на окраине деревни, задней стенкой и двором к болотам. Староста *Евстафий* ведет деревенские дела, в то время как его предприимчивая, низкорослая и круглая женушка *Поречка* содержит постоялый двор в чистоте и порядке, попутно делая из болотных ягод (а, по слухам, и грибов) отменнейший напиток с



хорошим градусом. Впрочем, местные жители алкоголизмом не страдают, и пропускают по чарочке исключительно чтобы расслабиться после трудного дня. Также тут обитает жирное рыжее нечто, отдаленно напоминающее раздувшегося до безобразия кота. Однако, его круглое пузо – не показатель его незащитности. Острые когти и на удивление высокая скорость перемещение, вкупе с совершенно дурным голосом, делают его весьма непростой добычей.

Дом Игната – совмещает в себе небольшую кузницу, мастерскую плотника и место ремонта всего и вся. *Игнат*, мастер на все руки, может и лошадь подковать, и стол починить, и силки смастерить. Одна проблема – не говорит он с детства. Как *Наина* его напугала – так и замолчал.

Кладбище – ввиду болотистой почвы, хоронить мертвых рядом с домами небезопасно и неудобно. Поэтому кладбище сделано в лесу, к востоку от деревни. По мере надобности деревья там вырубают, но никогда не берут их в дом, чтобы не привести за собой духов предков. Поэтому вокруг кладбища периодически образуются большие завалы бурелома, которые раз в год, на День Предков, сжигают в огромных кострах.



ПРОЧИЕ ПЕРСОНАЖИ

Старик Чур – древний седой дед, носитель сказок, историй и былин. В свое время, много побродив по свету, пришел в *Олений Рог*, да так и остался. Вполне возможно, что он и сам когда-то бегал с мечем +5 of Dragon Slaying. Теперь он сидит большую часть дня на завалинке, греет старые кости, да рассказывает детишкам сказки и истории. Причем пока что он ни одной не рассказал дважды.

Дубовые Братья – к эльфам это название не имеет никакого отношения. Так прозвали за исключительный и выдающийся ум двух братьев, *Вана* и *Карпатия*. Оба под 2 метра ростом, с широченными плечами и не на много более узкими подбородками. На жизнь зарабатывают тем, что таскают бревна из леса, рубят дрова и разносят их по домам. Ну и еще на ярмарках ломают кости приезжим силачам. В целом они безобидные, если их не злить. Хотя как-то *Карпатий* убил на ярмарке быка ударом в лоб, потому что тот слишком громко чавкал, пока парень пытался поспать на телеге с сеном. Хозяин быка оказался добрейшей души человеком, и, вытирая слезы радости, простил *Карпатию* эту досадную случайность.

Также в сюжет можно ввести заезжего торговца с сыном (как потенциальных жертв), или местную девушку, в которую может влюбиться ГГ. По ходу игры можно придумать характеры остальных жителей деревни – хромающего охотника *Сота*, рябой дочки старосты *Янки*, лесорубов *Кола*, *Дрына* и *Чуба* и других населяющих *Олений Рог* личностей.

СЮЖЕТ

Так или иначе, но ГГ попадает в *Олений Рог* с какими-то своими делами. Приходит он сюда довольно поздно вечером, когда времени особо разгуливать по окрестностям нет.

Сняв комнату на постоялом дворе, ГГ плотно кушает и укладывается спать.

Естественно, среди ночи он просыпается. Что его разбудит – не суть важно: звук, странный сон или маленькая нужда. Маленькая нужда будет даже лучше – это заставит его выйти во двор.

Когда он делает все свои дела и собирается идти обратно, то из темноты за забором слышит старческий женский голос, просящий о помощи. Желательно, чтобы к этому моменту ГГ не был перекачаным танком, который первым делом запустит в темноту на звук *Огненный Шар* миллионного уровня, а потом уже пойдет разбираться, что там было.

Выйдя за ограду и пройдя немного вперед, он при слабом свете луны увидит на камне у кустов сидящую сторбленную старушку.

В разговоре с ней он узнает, что зовут ее *Наина*, и что она живет одна, отдельно от людей. В зависимости от характера персонажа, она может либо прямо попросить его поучаствовать в ритуале в качестве помощника, или в качестве охранника, либо хитростью заманить его ночью в старое капище в лесу



(например, рассказать историю про клад, зарытый в глубине леса. Она слишком старая для того, чтобы его откопать, да и не нужен он ей, а местным не хочет отдавать, т.к. слишком много зла от них было). В конце-концов дает ГГ время подумать и, кряхтя, уходит. В идеале должна произвести впечатление старой забитой старухи, которую все ненавидят непонятно за что.

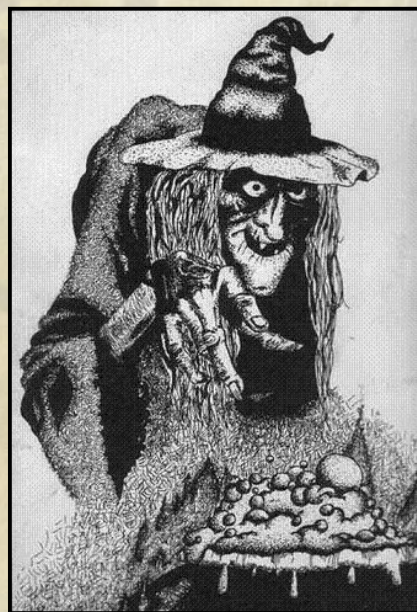
После этой беседы ГГ может идти досыпать.

На следующий день, когда ГГ будет завтракать, к нему подсядет отец *Бертрам*, начнет разговор издали, о том, что нового в мире слышно, постепенно переведет на вопросы веры, после чего намекнет, что ГГ может сделать благое дело, очистить мир от толики скверны. В процессе разговора может сорваться в фанатичную речь. И тоже предложит подумать.

Таким образом, мы подсовываем ГГ явный и недвусмысленный, как рельсы, выбор. Пойти на поводу церкви и, возможно, убить бедную старушку, которой и так немного осталось, или влезть в авантюру, возможно, рискнуть жизнью, и, возможно, получить в награду что-нибудь магическое-интересное вкупе с проклятиями официальной церкви.

ВЫБОР – КОЛДУНЯ

Ну, на самом деле она никакая не колдунья, скорее травница, но не в этом суть. Если ГГ принимает ее приглашение, то она рассказывает ему о ритуале (возможно, чуть привирая насчет его истинной цели. Например, может сказать, что это очень сложный ритуал, который нужен для того, чтобы жена старосты поправилась). Также со вздохом сообщает, что для ритуала нужна кровь, но поскольку вредить людям она не хочет, то если бы ГГ смог добыть ей хозяйского кота... Собственно, ночная ловля рыжего монстра – это уже будет отдельное приключение с кучей чеков на Ловкость, Внимательность и т.д. Если ГГ его таки поймает, то кот будет цинично зарезан, кровь слита в нишу в полу капища, ритуал начнется.



Если же ГГ не сможет поймать кота, или разбудит всех жильцов – то *Наина* скажет, что ничего страшного, но в капище сначала дунет на ГГ пылью, от которой он на несколько минут ослабеет, после чего обязательно пырнет острым ножом. Не смертельно, но лужица крови набегит. Впрочем, если ГГ будет себя хорошо вести, то она посыплет его рану другим порошком, и кровотечение остановится. Если успеет посыпать. Так или иначе, но фигурка будет опущена в кровь, кровь забурлит, потом уляжется, фигурка будет извлечена обратно, но уже облепленная как бы плотью. А после этого по лесу и болотам пронесется тяжкий вздох... А в капище ворвется с факелом отец *Бертрам* и *Дубовые Братья*...

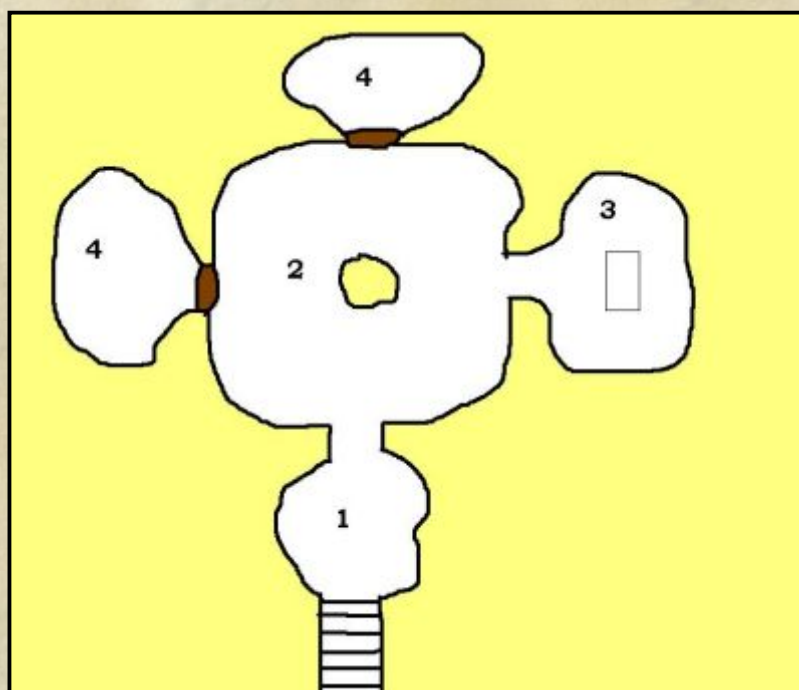
ВЫБОР – СВЯЩЕННИК

При таком варианте развития событий, священник ночью ведет ГГ сначала к хижине колдуньи, а оттуда, вслед за ней – к капищу. Причем колдунья не одна, а с одним из *Дубовых Братьев* (а то и с обоими). Дальше все идет, как в предыдущем пункте – кровь, фигурка, вздох, и после вдоха *Бертрам* судорожно зажигает факел и врывается в капище...



КАПИЩЕ

Представляет собой частично вырытое в земле, частично выдолбленное в находящейся под землей скале помещение (см. схему).



1 – лестница спускается примерно метра на 3 вниз, после чего выводит в небольшое пустое помещение. Сухие листья на полу, корни из земляных стен.

2 – основной зал с колонной в центре. Полностью выдолблен в скале. Отсюда есть один проход – в помещение 3.

3 – ритуальная комната. Опять же, небольшое, пустое помещение, в полу которого – прямоугольная «ванна» глубиной в центре

примерно 3-4 см. Именно сюда надо слить кровь колдунье.

4 – боковые комнаты, входы в которые замазаны глиной. За ними – погребальные комнаты, в которых находятся старые, частично мумифицированные тела.

ВЗДОХ

Вздохнули, как вы понимаете, мертвые. И вздохнули с облегчением. А потом стали просыпаться. Во-первых, из боковых комнат капища стали доноситься удары в стены – это мертвые пытаются проломить перегородки и выбраться.

Во-вторых, взбудоражилось кладбище.

В-третьих, взбудоражилось болото, на котором, как мы помним, была в свое время неслабая битва.



И все эти ожившие товарищи разной степени разложения, испытывая голод и странный зуд в голом черепе, потянулись к деревне в поисках свежего мяса и мозга.

А ДАЛЬШЕ..

Что будет делать игрок дальше – это уже дело фантазии и его, и Мастера. Возможно, священник объединится с колдуньей, и все вместе, включая ГГ, попытаются упокоить всю эту нечисть.

Возможно, священник все же устроит разборку, и ГГ придется сражаться с *Дубовыми Братьями*, теряя драгоценное время. При этом, вернувшись в деревню, ГГ может увидеть тотальный погром и пирующих мертвяков. Впрочем, горстка выживших вполне могла успеть спрятаться в церкви, к которой мертвяки подойти не смогут.

На основе этой ситуации можно закрутить зомби-трэш или хоррор, эпическое рубилово или философскую притчу о том, что даже священники не святы, и личная ненависть способна стать причиной гибели ни в чем не повинных жителей деревушки.

С рассветом мертвецы рухнут на землю и уже не поднимутся никогда. Все будет кончено. Что с этого всего поймет ГГ? Это зависит от того, что он ищет, какая цель общей кампании т.д. Может, достаточно будет обычного Bless от священника. А может он достанет из загнивших что-нибудь посущественнее. Возможно, колдунья даст набор снадобий на все случаи жизни. А возможно и полезный амулетик.

Так или иначе, но эта небольшая история подойдет к концу.

Я специально не приводил никаких характеристик, чтобы модуль можно было использовать под любую систему. Надеюсь, кому-нибудь он поможет.



Кто нечисть давит каблуком...

Варгеймы – достаточно специфический вид хобби. Сражения огромных армий, эпические битвы, герои, пафосные речи – все очень серьезно. В мрачной тьме далекого будущего так и вовсе нет места даже крошечной улыбке. Улыбнулся – значит чего-то замышляешь. А раз чего-то замышляешь – добро пожаловать в объятия Инквизиции.

И, тем не менее, циничные игроки, свысока глядящие на копошащиеся где-то на столе армии, умеют найти юмор даже там. Где его, вроде как, быть не должно – в бесконечной настольной войне.

Поэтому мы с удовольствием представляем вам небольшую подборку тематического юмора из Интернета, как в текстах, так и в картинках. Вполне возможно, что вы это уже где-то видели и читали. А может и нет. В любом случае помните: мы вам этого не показывали, вы этого не читали, а Инквизитору на вопросы отвечайте с максимально честным лицом.

Кто нечисть давит каблуком?
Кто с детства каждому знаком?
Еретикам внушает страх -
Он повергает их во прах...
И очень скоро будет тут.
Скажите, как его зовут?
+Ин! +Кви! +Зи! +Тор!
Ин!Кви!Зи!Тор!

Он зачитает приговор.
А после - выстрелит в упор.
А может, пустит в дело меч...
А может - просто взять и сжечь.
Он очень скоро будет тут -
Скажите, как его зовут?!

Его работа - нужный труд.
Пусть нечестивые умрут!
Большой простор для добрых дел:
Экстерминатус - не предел.
Он очень скоро будет тут -
Скажите, как его зовут?!

Восьмиконечная звезда
Здесь не засветит никогда!
И лик Вселенной будет чист -
Сгорят: чужой, ведьмак, культист..
ОН ОЧЕНЬ СКОРО БУДЕТ ТУТ
Скажите, как его зовут?!"



Два орка на Вальгалле, поймали моржа, тащат его за хвост к лагерю. Тащить тяжело - клыки моржа в землю зарываются... Тут мимо идет мекбой, и, как самый умный, говорит:

— Хей, бойз! Вы брать его за клыки и тащить! Так легче!

Те послушались, и действительно тащить стало легче

Через пятнадцать минут.

Первый орк: Тот мекбой точняк умный! Тащить легко!

Второй, зло сплевывая: Нее, он еще тупее сквига был! Зырь, мы обратно к морю вышли!



**Если сначала ты увидел миниатюры -
ты пришел по адресу!**

DIY.DESPAIR.COM

Идет Инквизитор (И) по дороге. Видит — имперский город, весь в руинах, дым, огонь и два избитых тела в пауэрарморах. Один — (У) ультрамарин, другой — Блек Легионер.

Инквизитор приводит ультрамарина в чувство и с подозрением спрашивает:

— Что случилось?!

Ультрамарин, едва разлепив губы:

— Да вот, иду я по дороге, на встречу он. — Кивает на Блэк Гварда. — Ну, он и говорит мне: Император ваш — кривой недоделанный {censored}. Я ему отвечаю: а ваш Абаддон — дешевая {censored}.

Тут ультрамарин замечает инквизиторскую Инсигнию.

- В общем, мы улыбнулись, пожали друг-другу руки и тут нас сбил пробежавший мимо сквиггот.

Экзамен в Инквизиции:

- Сколько ксеносов надо чтобы сменить лампочку?
- Ни одного! Все ксеносы должны умереть! Слава Императору!
- Годен!



Хорошо вооруженные кулаками еретики напали на мирно сидящих в танках солдат Имперской гвардии. Есть пострадавшие. Солдаты получили тяжелые моральные травмы. Еретики отделались легкими смертями.



Двадцать пятый кадр

www.warhammer.ru

серия Б. "Восстание машин"



А ты знаешь свой Город?

... Ты! Да-да, вот ты! Я знаю, что тебе нужно. То же, что и всем остальным – богатства, слава... Камень. У тебя тоже есть острый блестящий меч, яркая модная одежда и целый стог амбиций и жадности. И ты тоже, как и все до тебя, в один вечер не вернешься в свою комнату в таверне. Потому что ты тут чужой. Ты не знаешь Города. А я знаю. Пусть у меня нет ноги и глаза, но я смогу провести тебя в любой квартал. Куда пожелаешь - за скромную плату в пять медяков. Потому что я знаю Город. А знаешь ли его ты?



С того момента, как вы прочитаете этот абзац, для вас стартует конкурсовикторина по Мордхейму. Ниже находится список вопросов, на которые нужно дать верные ответы. Тот, кто первым пришлет верные ответы на все вопросы, или, в случае отсутствия таковых – максимальное количество верных ответов на момент подведения итогов конкурса, будет считаться победителем и получит приз.

Все вопросы взяты из основной Книги Правил, официальных дополнений к ней и официального же бэка. Все отклонения от базового профиля модели (увеличенные характеристики, дополнительные навыки или оружие и т.д.) оговариваются отдельно в тексте вопроса. Если указываются результаты бросков кубиков – то одна цифра соответствует одному кубику.

Все ответы присылаются на электронный ящик журнала wargazzm@mail.ru. В конце ответа просьба указать свой номер ICQ и \ или мобильного телефона для того, чтобы редакция могла связаться с вами в случае возникновения вопросов.

P.S. Приз находится в г. Минске. Поскольку конкурс, как и весь журнал, организован на добровольной основе, организаторы оставляют за собой право переложить головную боль по доставке приза победителю за пределы г. Минска на голову самого победителя.

В случае если победитель имеет возможность посетить г. Минск \ находится в г. Минске, то вручение приза с фотографированием победителя может быть проведено в одном из минских клубов.

Итоги конкурса планируется опубликовать в следующем номере журнала.

"Таким образом, в Мордхейме накануне его уничтожения были собраны все грехи людские, как кипячение собирает яды тела, готового к вскрытию скальпелем хирурга."



Вопрос №1: В каком году на город Мордхейм упала комета?

Вопрос №2: В какой провинции Империи расположен Мордхейм?

Вопрос №3: Это заклинание заставляет противника в 12" от мага проходить тест на Страх, и в случае провала – гонит того на 2д6 каждый ход, пока бедолага не пройдет тест на Лидерство.



Вопрос №4: Это заклинание наносит 2д6 попаданий с 1 Силой.

Вопрос №5: На сколько очков поднимает рейтинг отряда скейвенов Крысоогр?

Вопрос №6: Назовите спецправила отрядов наемников из основного рульбука при игре в кампании?

Вопрос №7: Кто в отряде Одержимых автоматически проходит все тесты на Лидерство?

Вопрос №8: Навыки какой группы при всем желании не могут выучить Охотники на ведьм?

Вопрос №9: Что дает Охотникам на Ведьм спецправило *Сжечь Ведьму!*?



Вопрос №10: Отряд Сестер Сигмара (Матриарх, 3 Старших Сестры, Авгур, 1 обычная Сестра, ставшая Героем, 4 Сестры и 4 Послушницы) успешно зачистил локацию. В бою пострадали (ООА) только 2 Послушницы и 1 Сестра. Сколько кубиков будет бросать игрок при поиске Вирдстоуна?

Вопрос №11: Вредитель Скавенов (рядовой Verminkin), находясь вдалеке от остального отряда (18" до ближайшей модели; вооружен кинжалом и дубиной, одет в легкие Доспехи) в прыжке с балкона (высота 7") атакует стоящего внизу Зомби. Результаты бросков кубиков следующие: 6-3-3-3-5-1-2. Что и почему произошло?

Вопрос №12: Черный Скавен с метательными звездочками стоит на коньке наклонной крыши, до края которой от него 5". На расстоянии 5,5" от края этой крыши через улицу, на том же уровне в соседнем здании в окошке виден Некромант. Скавен хочет поиграть в ниндзю утыкать некрманта звездочками. Выгорит ли его коварный план?

Вопрос №13: Наемный колдун успешно произносит заклинание Огни У'Цхула, нацелив его на высунувшегося из укрытия тролля. На кубике выпало 5. Что будет дальше?





Вопрос №14: Как звали последнего графа-правителя Мордхейма?

Вопрос №15: Кто охраняет Западные Ворота Мордхейма?

Вопрос №16: Как звали основателя Мордхейма?

Вопрос №17: Как иначе назывался Торговый Квартал Мордхейма и почему?

Вопрос №18: Кто создал Великую Библиотеку Мордхейма?

Вопрос №19: Золотой Шар днем и Кровавый Театр ночью - что за здание в Мордхейме получило такие названия и почему?

Вопрос №20: Кто такая Великая Леди и почему?



Вопрос №21: Как называют Кхаардуна Великолепного, Короля Арены, теперь?

Вопрос №22: Этот клан скейвенов всеми силами старается сохранить в тайне информацию о залежах вирдстоуна в Мордхейме от других крыс.

Вопрос №23: Как называется река, разделяющая Мордхейм на 2 части?

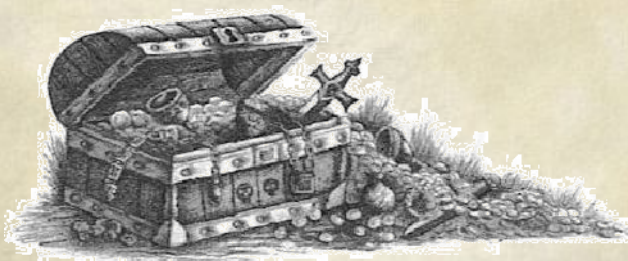
Вопрос №24: Другое название Охотников на Ведьм - ...

Вопрос №25: Как называлась крупнейшая схватка Культа Одержимых и посланных на их зачистку отрядов, после которой правительство забросило попытки искоренить демонопоклонников, предоставив это дело Охотникам?

Ответы будут приниматься до выхода следующего номера журнала, в котором будут даны верные ответы и назван победитель.

Победителем будет человек, первым приславший верные ответы на все 25 вопросов. Или тот, кто к моменту выхода следующего номера журнала верно ответит не менее чем на 20 вопросов. Если и таких не найдется – конкурс будет считаться окончанным без победителя.

Ждем ваших писем!

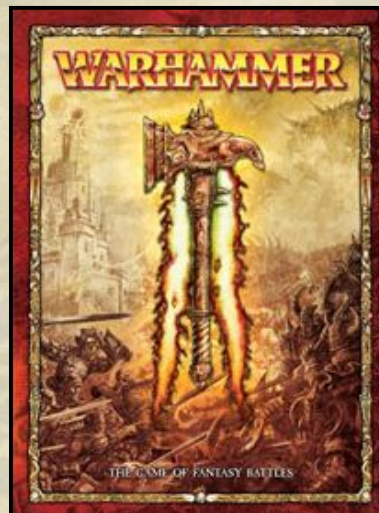


Закоулки Варпа

Очередная подборка свежих и не очень слухов и новостей, анонсов мероприятий и просто занятных фактов.

Warhammer Fantasy 8th Edition Rulebook

Итак, после длительного ожидания, множества слухов и разговоров, GW наконец-то выпустила цветное, 528-страничное издание. К нему прилагается куча дополнительных наборов, включая новые маркеры, линейки, дайсы, карты магии и т.д.



Warhammer Fantasy 8th Edition Rulebook	\$75.25
Engineer's Ranging Set	\$29.75
Warhammer Battle Magic	\$9.90
Warhammer Template Set	\$8.25
Warhammer Counter Set	\$13.25

Flames of War: Early War

В августе планируется массовый выход в продажу миниатюр и книг по раннему периоду (1939-1940 гг.) Второй Мировой. Вот несколько страниц из книги Blitzkrieg...

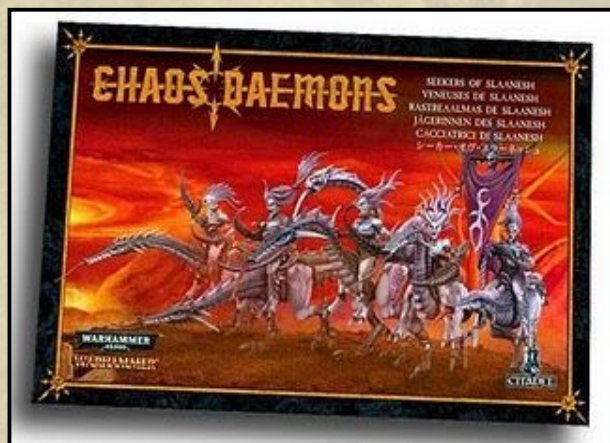
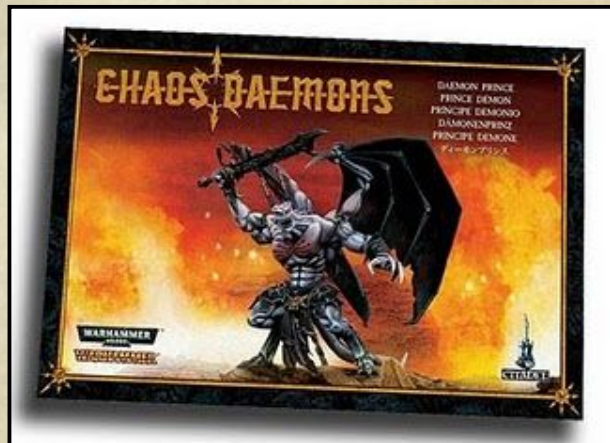


...и пример новой коробки с миниатюрами.



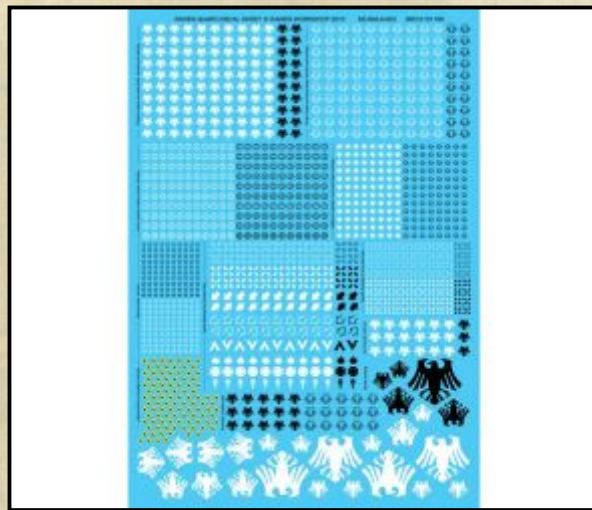
Новые демоны!

Games Workshop выпустила новые наборы демонов для WH 40k\WH FB! Очень скоро они поступят в продажу и станут украшением любой демонической армии. В частности, впервые выпущен Kairos Fateweaver, один из самых сильных магов в армии Демонов FB. А в мире 40к он позволяет всем демонам поблизости перебрасывать спасброски.



Новые релизы Forge World

Очередная порция вкусных новинок от FW: большой лист с декалями для Raven Guard и конверсии орочьих командос.



Кроме того, в комментариях к списку продукции мелькнула занятная фраза «в течение прошедших месяцев мы очень много времени провели в лихорадочной работе над потрясающим проектом Имперской Брони, но это все еще находится под большим секретом». Все бы ничего, но комментарий сопровождался небольшим фото шлема Астарес МК-5 периода Ереси.



Warhammer FB 8 Ed.: что в коробке

Судя по слухам, в наборе «Остров Крови», который выйдет в сентябре, будут следующие миниатюры:

High Elves - 1 Prince on Gryphon, 1 Mage, 10 Lothren Seaguard w/full command, 10 Swordmaster w/full command, 5 Ellyrian Reavers w/full command.

Skaven - 1 Warlord/Hero w/halberd and hand weapon, 1 Warlock Engineer w/augmented weapon and pistol, 20 Clanrats w/spears and full command, 20 clanrats w/hand weapons, shields and full command, 2 Rat Ogres, 1 Poison Wind Mortar, 1 Warpfire-Thrower, 1 Doom-Flayer.



Новые High Elves

Судя по слухам, в октябре выходят обновленные Высшие Эльфы. Модельный ряд обещает стать ближе к бэку и арту, как это произошло со скейвенами. Ждем-с!

Жители Империи

GW продолжает выпуск эксклюзивных металлических миниатюр из серии Жители Империи. На этот раз любителей диорам и раритетных моделей порадуют два вида дуэлистов, созданных талантливыми руками Хуана Диаза и Майка Андерсона. Как и предыдущие миниатюры, дуэлисты доступны для заказа на сайте GW.



Warhammer 40,000: Dark Eldars. Первые слухи

По слухам, обновленная армия ТЭ прибудет на игровые столы уже в ноябре. Состоять она будет из:

- Codex Dark Eldar
- 6 Plastic boxes
- 2 Metal boxes
- 3 Metal blisters



Наиболее достоверными слухами на сегодняшний день являются следующие:

- Дата релиза – октябрь \ ноябрь 2010
- All poisons are 4+
- Splinter Rifle 24" SX, AP5, Rapid Fire, Poisoned.
- Splinter Carbine 18" SX, AP5, Assault 3, Poisoned.
- Splinter Cannon 36" SX, AP5, Assault 4, or Heavy 6 Poisoned.
- Splinter Pods are an underslung weapon for the Hellions, essentially similar to the carbine.
- Миниатюры станут более пропорциональными, позы – более естественными. В комплект будут входить головы как в шлемах, так и без, причем на открытых головах будут волосы, собранные в хвосты. В качестве украшений будут присутствовать куски костей. Части с холодным оружием различной формы и длины – преимущественно бедра и плечи. Некоторые можно будет присоединять к оружию на манер штыков.
- Вичи будут пластиковыми, как и ожидалось ранее, но подробностей о внешности пока что нет.

Мероприятия на вторую половину 2010 года

7-8 августа 2010 - Европейский Командный Чемпионат 40К.

28-29 августа 2010 - Открытый Чемпионат России по 40К, 2000 очков. РФ, ОВТИ, клуб «Содружество».

Сентябрь – октябрь 2010 – кампания по Мордхейму «Здесь ведьм(ы) жгут». РБ, Минск, подробности на форуме rpg.by

25-26 сентября 2010 – турнир по WH 40k Magic Summer, 1500 очков. РБ, г. Витебск, клуб «Фронтир».

31 октября 2010 - Турнир для новичков 40К «Боевое Крещение», 750 очков. РФ, ОВТИ.

27-28 ноября 2010 - Большой Турнир по «Апокалипсису 40к» - «Сокрушение». РФ, ОВТИ.

11-12 декабря 2010 - Большой Командный Турнир «Братья по Оружию», 40к. РФ, ОВТИ.



Надеемся, этот номер понравился вам еще больше, чем предыдущие два. Он, к сожалению, все еще напоминает сборную солянку, но уже со следующего выпуска мы честно попробуем стать взрослыми и делать номера с Главной Темой Номера и соответствующим ей оформлением.

Писем, к сожалению, к нам так и не пришло, если не считать пары человек, приславших материал для журнала, а в связи с этим нам довольно сложно планировать последующие номера – мы не знаем, ни чье интервью вы бы хотели видеть в ближайшем будущем, да и нужно ли оно вам в принципе, ни о какие материалы вас интересуют. Надеемся, в итоге это изменится, и мы будем получать искренние и частые отклики читателей.

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



Рисунок для обложки – Vincent Veno.
Дизайн, верстка, коррекция, подбор материалов, идея создания, и ее реализация – команда редакторов.

Связь с редакцией:

E-mail редакции wargazzm@mail.ru

Форум www.rpg.by

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. Все изображения являются собственностью их авторов. Если авторство не указано – считается, что изображение принадлежит автору статьи либо использовано автором статьи с разрешения автора изображения.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на Wargazzm строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции.

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, зарегистрированных в Великобритании и других странах мира. Все права защищены, кто ж спорит.

(с) Wargazzm 2009-2010 год