

# WARGAZZZ!

#4

DECEMBER 2010

ДВА: ОБЗОР ПРАВИЛ,  
БЭТТЛ-РЕПОРТ, АРМИЯ КАРФАГЕНА

ULTRAMARINES: THE MOVIE

КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ  
ЗА ИМПЕРСКУЮ ГВАРДИЮ

КОНКУРС!

И МНОГОЕ ДРУГОЕ...

## Вступление

Ну что, заждались, небось? Заглядывали каждый вечер на страничку с журналом, в надежде, что появился 4-й номер, следили за каждым новым сообщением на форумах, заваливали редакцию письмами с вопросами: когда же?

Что, нет? Не было такого? Уже и не ждали? И вообще забыли?

Ну и ладно. А мы все равно вышли. Нам еще есть что рассказать и показать, а поэтому перед вами четвертый номер журнала Wargaztm со всеми его недостатками и вкусностями.



Честно говоря, порадовала активность читателей. Не то чтобы мы были завалены материалами, но стали приходить письма, а значит дело хоть немного, но сдвинулось с мертвой точки. Искренне надеемся, что интерес будет только расти, несмотря на иррегулярность выхода новых номеров, и уже не придется наполнять журнал на 90% материалами собственного изготовления. В конце-концов, Wargaztm – это не просто попытка околоигрового самоудовлетворения. Это попытка сделать что-то, что могло бы сплотить наше игровое сообщество, журнал о варгеймерах и для варгеймеров. А значит, наши страницы – это не только территория редакции, обнесенная колючей проволокой. Любой, у кого есть чем поделиться, есть, что рассказать другим, может это сделать в Варгазме.

И вот, когда мы будем сидеть, и думать над тем, какие материалы включить в номер, а какие оставить на следующий, потому что этот получается очень уж большим, когда механизм, который мы сейчас толкаем своими скромными силами, начнет работать самостоятельно, требуя лишь небольших корректировок – вот тогда мы сможем, откинувшись на спинку стула, облегченно вздохнуть и сказать: «Наша первая цель достигнута. Мы нужны людям. И теперь надо двигаться дальше»



С уважением, редакция.

P.S. А, ну да. С Рождеством и Новым Годом вас всех. ☺

# Содержание

## Закоулки Варпа

Анонсы, новости, слухи

4



## Книжные новости

Обзор литературных новинок

13

## И швец, и Жнец...

История компании Reaper Miniatures

15

## De Bellis Antiquitatis

Обзор правил игровой системы

24



## Битва в Италии

Бэтл-репорт по системе DBA

27

## Армия Карфагена

Как составить армию для DBA 2.2

34

## Письма в бутылках

Творчество наших читателей

37



## Журналистское расследование

Чашка чая с джентльменом

47

## С чего начинается Гвардия...

Советы начинающему игроку за ИГ

56

## А ты знаешь свой город?

Итоги конкурса-викторины

61



## Звездный Десант

Есть че склеить? А если найду?

67

## Галерея

Работы наших читателей и не только

72



## Ultramarines: The Movie

Все о фильме

73

## Почтовый ящик

Письма наших читателей

80



## Конкурс конверсий

Продолжение традиций

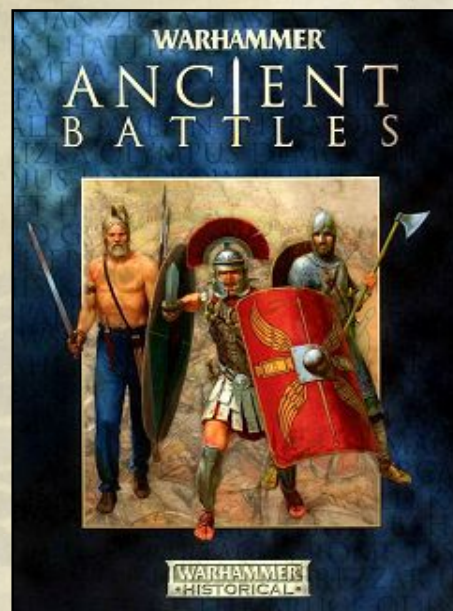
82

## Закоулки Варпа

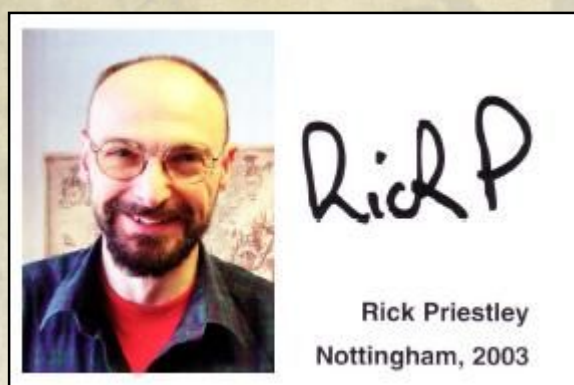
Очередная подборка свежих и не очень слухов и новостей, анонсов мероприятий и просто занятных фактов.

### Warhammer Historical приказал долго жить

Да, главная новость ноября – это закрытие проекта Warhammer Historical, которое произошло довольно внезапно и, по сути, задним числом. Официальная дата закрытия указана как 01.06.2010, но компания не выносила сор из избы до осени, когда некоторые слухи таки просочились в народ. В частности, стало известно, что Роб Брум (Rob Broom), основной вдохновитель проекта, был уволен в конце 2009 года, а его помощник – в январе 2010. После этого компания провела совещание, в результате которого было решено заморозить проект, но закончить выпуск WAB2, поскольку тот уже был запущен в печать. На прошедшем недавно в Англии конвенте варгеймов Salute 2010 WAB2 был представлен публике, но после увольнения основных разработчиков отвечать на многочисленные вопросы посетителей было просто некому. Сайт проекта продолжает функционировать, но только для того, чтобы распродать имеющиеся запасы.



### Еще одна потеря GW



О своем уходе из Games Workshop после 28 лет работы официально объявил Рик Пристли (Rick Priestley), один из людей, придумавших Warhammer Fantasy Battles. По сути, его пути с GW разошлись еще в 2000 году, после того, как он раскрутил и запустил в плавание проект Warmaster. Еще год он работал в качестве консультанта над правилами, книгами армий и кодексами, после чего окончательно отошел от дел, вплотную занявшись историческими варгеймами. В 2008 году вместе с Джервисом Джонсом Рик запустил проект Черный Порох (Black Powder), в котором получили развитие многие идеи Вармастера. Проект стал одним из самых простых и понятных исторических варгеймов, охватывающих период 1700 – 1900 гг. Поддержку в этом ему оказали производители миниатюр Warlord Miniatures.

По сути, с 2003 года он просто числился среди авторов книг и считался находящимся в запасе, а в этом году официально признал, что вышел из рядов GW.

## Zvezda открыла собственный клуб



4 ноября начал работу собственный клуб российской компании Zvezda. В клубе «Сириус» все желающие могут поиграть в Эпоху Битв, Звездный Десант, Великую Отечественную Войну. По этим же системам будет проводиться основная масса турниров. Похоже, что таким образом компания пытается удержать падающий флаг отечественных варгеймов (судя по наличию рядом с игровой площадью еще и небольшого торгового зала).

Можно ли будет играть в помещении клуба в другие варгеймы, пока что неизвестно.

## ВОВ в 72 масштабе

10 ноября в продажу официально поступил первый набор российского варгейма «Великая Отечественная. Лето 1941», в который входит 54 фигурки пехоты, 5 моделей техники, 1 модель самолета, 4 модели артиллерии, комплект инженерных сооружений, 6 двухсторонних игровых полей, 30 двухсторонних элементов местности, 6 элементов высот, 29 игровых карточек, правила игры, буклет с памяткой, 2 фломастера (напомним, что пометки о состоянии войск делаются прямо на специально изготовленных для этого карточках) и набор декалей.



## Ультрамарины на киноэкране

Самый ожидаемый всеми варгеймерами проект, Ultramarines The Movie, снова дразнит поклонников очередным трейлером, просмотреть который можно на сайте фильма <http://www.ultramarinesthemovie.com>.

Выход фильма назначен на 29 ноября.

На официальном сайте [Games Workshop](http://www.gamesworkshop.com) можно посмотреть на миниатюры главных героев, но пока что неизвестно, можно ли будет их приобрести. А вот [здесь](#) вроде как даже можно заказать DVD.

Подробнее о фильме читайте в конце номера!



## Battlefield Miniatures: новости оплаты

[Battlefield Miniatures](http://www.battlefieldminiatures.com) теперь работает с системой Paypal и кредитными картами, что должно порадовать всех любителей тематики Второй Мировой.



## Новинки Forge World

Кузнецы на своем сайте выложили правила для [НОВОЙ МОДЕЛИ ЭЛЬДАРСКОГО ТАНКА ШЕРШЕНЬ \(Hornet\)](#).

Кроме того, там же можно найти стилизованные под медь символы железных Дланей (Iron Hands), Имперских Кулаков (Imperial Fists), орочьи иконки, а также лист декалей для рапторов.



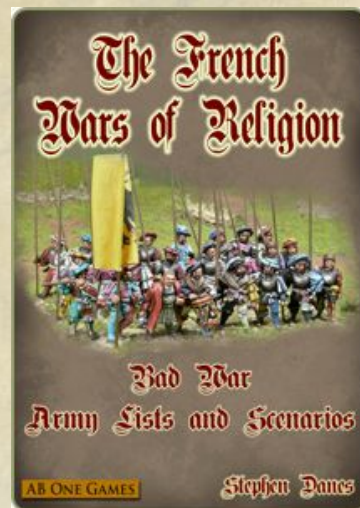
## Маркер дыма

[S6 Engineering](#) выпустили маркер дыма и повреждения техники. Этот прозрачный кусочек пластика может собираться несколькими способами: на более крупной базе он удобно ставится на стол, показывая дымовую завесу вокруг техники; более мелкая база плотно крепится на 1" люки танков. Кроме того, в основании есть паз для магнита, на тот случай, если в модели использованы металлические части, что облегчает его использование.



## Религиозные войны Франции

[Saber's Edge](#) приступила к официальной продаже расширения Стивена Дэйна «Религиозные войны Франции» (French Wars of Religion), предназначенного для варгейма по войнам эпохи Ренессанса «Плохая Война» (Bad War). В дополнении содержатся листы армий и сценарии по французским религиозным войнам и последующим войнам с Италией, а также карточки отрядом, детальные карты местности и элементы террейна для отыгрыша известнейших сражений данного периода.



## Подарки от Дедушки Мороза

Privateer Press на своем сайте выложила список подарочных рождественских наборов, включающих в себя несколько отрядов одной армии, собранных в один блок, и, по сути, представляющих из себя уже готовую армию. Так, например, подарочный «мешочек» Цигнара включает в себя:



- Cygnar battlegroup (новый бокс пластиковых моделей)
- Sword Knights – полный отряд (1 бокс и 2 блистера)
- Stormclad
- Stormblades – полный отряд
- Journeyman Warcaster
- Cygnar token set
- Набор шаблонов от WARMACHINE
- 4 шестигранных кубика от Privateer Press
- Рулетка-брелок Privateer Press



Кроме того, Приватеры объявили о начале подготовке к масштабному игровому фестивалю Lock&Load, который пройдет в 2011 году.

## Слухи о Серых Рыцарях

В интернете появилась очередная порция фантастических слухов о новом кодексе Серых Рыцарей, который с нетерпением ждут все без исключения игроки в Warhammer 40k. Долгое время основным вопросом, волновавшим игроков, оставался вопрос: будет ли новый кодекс чисто кодексом Серых Рыцарей, или это будет кодекс Инквизиции, в котором рыцари будут играть все же не самую главную роль. Вот что удалось разузнать:

В основном кодекс будет сфокусирован именно на Рыцарях. Будет присутствовать несколько героев-Инквизиторов, Ассасины и ТОЛЬКО ОДИН дополнительный отряд, не принадлежащий к Серым Рыцарям.

Вариантов свиты для Инквизиторов стало больше, и теперь это напоминает структуру свиты Архонта.

Флафф чаптера Серых Рыцарей расширен, сильно изменен и доработан. Теперь это не стандартная схема «10 рот по 100 человек».

У Серых Рыцарей появились новые отряды.

У всех отрядов Рыцарей есть психосилы (включая технику).

Вместо старых союзных сил (моряки и ИГ), рыцари теперь будут использовать собственную технику со своей индивидуальной обвеской.

Можно брать несколько Ассасинов.

Терминаторы Серых Рыцарей считаются основными подразделениями (troops).

IST'ы исчезли, но их модели могут быть использованы в качестве инквизиторской свиты.

Армия не позиционируется как ультра-быстрая (вроде Кровавых Ангелов или Темных Эльдар), но ряд опций, влияющих на расстановку, позволяет отрядам оказаться в нужном месте довольно быстро.

## Обновленный Battle Cry

Wizards of the Coast объявили о выходе 30 ноября обновленной версии своего исторического варгейма по Гражданской Войне в США Avalon Hill - Battle Cry. Изменения коснулись не только правил, но и внешнего вида игры.

В набор входит:

1 Книга Правил

1 игровое поле

60 командных карт

46 двухсторонних плиток террейна

9 двухсторонних фишек окопов и укреплений

14 двухсторонних фишек флагов

8 Боевых Кубиков

1 лист с рисунками знамен

122 пластиковых фигурки (по 61 для каждой стороны)



Игра будет включать в себя 30 сценариев (из которых 13 – новые), начиная от сражений раннего периода войны (First Bull Run, 21 июля 1861 года) и заканчивая последними ее днями (Геттисберг, 2-3 июля 1863 года, Церковь Новой Надежды, 25 мая 1864 года).

Разработкой игры занимался известный гейм-дизайнер Ричард Борг.





## Бесплатный сыр

Правила [Brytenwalda](#), скримиш-варгейма, действие которого разворачивается в Англии времен Темных Веков (эпоха Короля Артура и саксонских завоеваний), доступны для скачивания на сайте фирмы-производителя. Игра не воссоздает крупные сражения той эпохи (такие, как битва при Гастингсе), но позволяет отыгрывать мелкие стычки с участием британцев, саксонцев, скоттов и прочих связанных постоянной войной национальностей.



Компания Mantic Games на своем сайте выложила для скачивания правила фэнтезийного варгейма [Kings of War](#), отличающегося простотой правил и повышенным содержанием кровавых реалистичных моментов. Отряды погибают один за одним, создавая впечатление настоящей битвы. Сами правила подходят как новичкам, так и опытным варгеймерам, и в первую очередь призваны доставлять удовольствие от самой игры.

# KINGS OF WAR

## Labyrinthus 2D в сети

На сайте разработчика настольных игр Виктории Лэмб выложена [для свободного скачивания](#) настольная фэнтезийная игра Labyrinthus 2D, рассчитанная на 2-4 человек и представляющая собой пошаговый лабиринт, схема которого может изменяться самими игроками в ходе игры. Содержимое PDF-файла можно увидеть на картинке (кубики не входят в комплект). Также планируется выход 3D-версии данной игры, которая будет еще ближе к настольной игре с миниатюрами.



## Новые миниатюры по LotR

[Mithril Miniatures](#) официально получила лицензию на производство металлических коллекционных 32-мм миниатюр по тематике книг Дж.Р.Р. Толкина «Хоббит» и «Властелин Колец». В ноябре фирма выпустила довольно необычный набор: «Белый Совет». Он отображает вторую встречу Совета, на котором Гэндальф предлагает атаковать Сарумана, а Элронд и Галадриэль – выждать еще. Цена набора при заказе через Интернет – €64,95.



## Злой Санта – каждому покупателю!



Сайт [Cool Mini or Not](#) до 31 декабря бесплатно прилагает миниатюру Злого Санты к каждому заказу на миниатюры Enigma стоимостью выше \$50.

## Расширения для Dust Tactics



[Fantasy Flight Games](#) выпускает 6 новых наборов пехоты для тактической настольной игры с миниатюрами Dust Tactics. Игра рассчитана на 2-4 игроков и представляет собой альтернативную историю Второй Мировой Войны, в которой инопланетные технологии и

борьба за ценные минералы могут решить судьбу всего мира. В базовый набор входит свыше 30 высокодетализированных миниатюр союзников и немецких войск, по 2 робота для каждой стороны, 9 двухсторонних плит с изображением рельефа местности, 12 кубиков, карточки отрядов, пластиковый террейн (ящички и противотанковые ежи), книга правил и книга с правилами для отыгрыша сценария «Голубой гром».

## Новые миниатюры



[Wargames Foundry](#) выпустила набор 28-мм фигурок горожан. Вся линейка миниатюр включает персонажей на любой вкус, от нищего или священника до рыцаря и танцующего медведя. Замечательные модели для диорам и игр наподобие Мордхейма.

А вот кампания [Willy Miniatures](#) решила вспомнить про фэнтези-футбол и

выпустила Нежить (Wraith) для команды мертвых.

[Privateer Press](#) анонсировала еще несколько новых миниатюр. Это, во-первых, Тиран Воркеш (Tyrant Vorkesh), воплощение стоицизма, силы и боевых умений катафрактов Скорна. Когда он прорубает себе путь сквозь толпу врагов своим оружием, Рукой Рахала, другие катафракты, видя это, начинают сражаться с удвоенными усилиями. А сила воли Тирана защищает их от вражеской магии.

Во-вторых, это Капитан Йонас Мэрдок, Вармашиновский аналог полковника Шаэфера, способный сделать из любых наемных отбросов общества первоклассных бойцов, за которых не было бы стыдно самым лучшим офицерам Цигнара. Под его командованием наемники сражаются, как часть армии Цигнара.



**Клуб «Мастерские»**  
 Приглашает всех желающих в новый клуб  
 настольных сражений

В клубе вы найдете  
 игровые столы, клубный  
 ландшафт и клубные армии,  
 а так же игроков, желающих  
 с вами сыграть.

Клуб работает  
 по субботам с 10 до 20 часов

Адрес: ул. Беды 9, на базе школы №53





MIDGARD

## Мероприятия на конец 2010 – начало 2011 года

4 декабря 2010 – стартовала кампания по Мордхейму  
 «Здесь ведьм(ы) жгут», РБ, г. Минск, клуб «Мастерские».

11-12 декабря 2010 – командный турнир «Братья по оружию»,  
 40к. РФ, г. Москва, ОВТИ.

26 декабря 2010 – «Рождественский турнир», 40к, 1500 pts,  
 РБ, г. Витебск, клуб «Фронтирь».

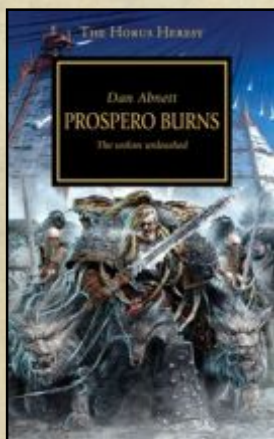
Январь-февраль 2011 – турнир Минская зима-2011, 40к,  
 1500 pts, РБ, г. Минск.



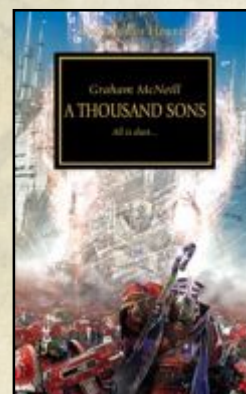
## Книжные новости

Книг по варгеймам, на самом деле, крайне мало. Если, конечно, не считать таковыми исторические романы и учебники. А уж на русском языке их до нас доходит и вовсе считанные единицы. В этом номере мы попытаемся открыть рубрику, посвященную книгам, написанным по различным игровым мирам и так или иначе связанным с варгеймами. Хотя по большому счету на 90% это все равно будет обзор англоязычных новинок Black Library, ну да ничего тут уже не напишешь, се ля ви, как говорится.

Итак, Черная-пречерная Библиотека GW выпустила несокращенную версию аудиокниги Грэхэма Макнилла «Тысяча Сыновей» (A Thousand Sons) из серии «Horus Heresy». Купить и скачать аудиофайл, содержащий 17 часов захватывающего действия можно прямо на сайте Black Library [www.blacklibrary.com/Digital](http://www.blacklibrary.com/Digital). Это первый случай, когда



аудиокнига выходит в полном варианте, без сокращений. Следующим шагом будет выход аналогичного издания «Просперо в огне!» (Prospero Burns!)



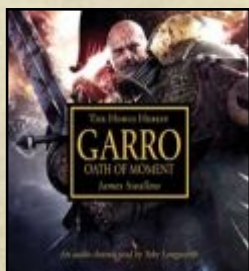
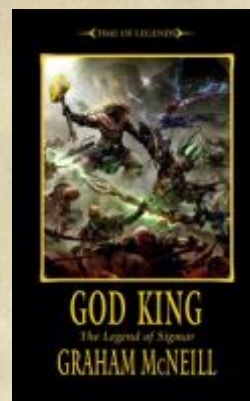
Обе книги рассказывают о трагической судьбе легиона Тысячи Сыновей и их примарха, Магнуса Рыжего, о его увлечении колдовством, о попытке предупредить Императора с помощью этих знаний о грядущем предательстве, о гневе Императора и о Лемане Руссе, который вместе со своими Космическими Волками должен был покарать отступников, атаковав их родную планету – Просперо.

Также, но уже в бумажном виде, выходит очередная книга «еретической» серии «Первый Еретик» (The First Heretic), рассказывающая о легионе Несущих Слово. Автор книги, ирландец Аарон Дэмбски-Боуден (Aaron Dembski-Bowden) – новичок в рядах авторов BL. До этого он работал в сфере видеоигр и РПГ, но захватившее его еще в 9 лет увлечение миром Вархаммера сыграло свою роль. На его счету уже есть 2 полноценные книги: «Кадрианская Кровь» (Cadian Blood, октябрь 2009) и «Охотник за Душами» (Soul Hunter, март 2010).



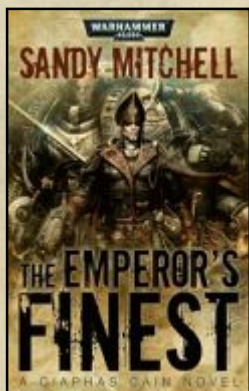
Сюжет книги рассказывает о падении легиона Несущих Слово, и охватывает период времени, начиная примерно с 50 лет до событий на Истваане III и заканчивая резней на Истваане V. Предательство Лоргара и его сближение с Темными Богами Хаоса, истоки вражды легиона с Ультрамаринами, описание взаимоотношений внутри самого легиона Несущих Слово – все на страницах нового романа нового автора.

Грэхэм Макнилл продолжает радовать поклонников своего творчества новыми книгами. В январе 2011 года планируется к выходу его роман «Король-Бог» (God King), рассказывающий о противостоянии короля-бога живых, Сигмара, и короля-бога мертвых, Нагаша Колдуна. Вторжение сил Хаоса в Мидденхейм остановлено большой кровью, но до мирной жизни еще далеко, поскольку в песках Нехекары великий некромант собирает армию мертвых...



Декабрь 2010 обещает быть богатым на литературные новинки. Сразу четыре книги и один журнал готовятся к выходу в недрах Черной Библиотеки.

«Гарро» (Garro), роман Джеймса Своллоу, продолжает историю Натаниэля Гарро, выжившего после уничтожения «Эйзенштейне» и доказавшего свою лояльность Императору. По возвращении на Терру он получает новое, еще более важное задание от самого Малкадора Сигиллита, задание, которое в итоге бросает его в водоворот битвы Ультрамаринов и зеленокожих, начавших очередное масштабное вторжение...

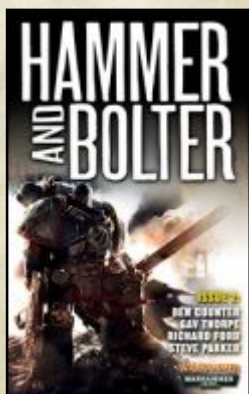


Комиссар Кейн спасает дочь губернатора от захвативших планету повстанцев. Но на деле оказывается, что бунт скрывает за собой нечто более ужасное, связанное с культом генестиллеров. Поиски истоков происходящего приводят Кейна на дрейфующий в космосе халк и сталкивают его лицом к лицу с силами Великого Пожирателя. Об этом рассказывает книга Сэнди Митчелла «Лучшие Императора» (Emperor's Finest), отрывок которой можно скачать на сайте Библиотеки.



Тема 41-го тысячелетия на этом не заканчивается. Стив Лайонс в своих «Ходячих Мертвецах» (Dead Men Walking) сталкивает две силы, не знающие пощады: пробудившихся некронов и солдат Корпуса Смерти Крига. Их противостояние превращает маленькую шахтерскую планету в бурлящий котел войны. Отрывок книги также доступен для скачивания на сайте.

А вот история о Вульффрике Бродяге, проклятом чемпионе Хаоса, переносит читателя на просторы Старого Света. Темные Силы плетут интриги, и если Вульфрик вовремя не найдет врага среди своих, его душа навечно попадет в лапы Хаоса. Такой вот немного нестандартный взгляд на героев-хаоситов предлагает К.Л. Вернер в новой книге «Вульфрик» (Wolfrik).



Завершает декабрьскую книжную галерею второй выпуск ежемесячного журнала «Молот и Болтер» (Hammer & Bolter), в котором ВЛ собирает и публикует лучшие рассказы и их антологии от различных авторов, написанные по вселенным FB и 40k. Редактором второго выпуска стал Кристиан Данн.

## И швец, и жнец...

*«Таак... генерал пеший... генерал конный... Минька генерала с Дня Игры... немного битса... Нет, все равно не то. Даже если так вот руку поставить... Да и в клубе такой уже есть. Из зеленки вылепить, что ли?..»*

*Что, знакомая ситуация? Хочется, чтобы герои в армии не только отличались от остальных моделей, но и сами по себе были уникальными, на зависть всем приятелям, а под рукой имеются только классические GWшные варианты «с оружием ближнего боя, с двуручным оружием, на коне»? И как не лепи с использованием битса – все равно модель будет узнаваема, как орк в костюме Снегурочки? Нет, конечно, есть люди, которые не заморачиваются, а спокойно используют имеющийся спектр миниатюр, всем довольны и вполне себе счастливы. Но варгеймы – это не только развлечение для очкастых ботаников, просчитывающих все на 10 ходов вперед, даже если ходов всего 6. Тут хватает места и для творческого полета мысли. А мысль эта частенько упирается в потолок, выставленный каталогом солдатиков. Что делать в таком случае? А ничего. Искать других производителей. А если учесть, что на западе их, мягко говоря, немало – то выбрать есть из чего. Вот об одной из контор, занимающихся производством миниатюр, не похожих на GWшные, мы сейчас и поговорим.*

В 1992 году, когда в свет вышла 4-я редакция правил Warhammer Fantasy Battles, ставшая в свое роде эталоном, четверо молодых одаренных товарищей, чьи имена не разглашаются, собрались вместе в Форте Уорс, расположенном где-то на запыленных жарких просторах штата Техас, и под патриотические звуки гимна, в День Независимости, решили основать кампанию, которая выпускала бы игровые миниатюры. Так появилась Reaper Miniatures, Inc., одна из ведущих на сегодняшний день контор в индустрии хобби и развлечений, производитель отличного качества миниатюр и многочисленных игровых аксессуаров.



Собственно, об истории компании известно не так много. В отличие от GW, которую основали энтузиасты-любители на любительской же основе, Reaper была с самого начала ориентирована на бизнес и деловой подход (именно как компания, на качестве продукции этот аспект не отразился). Начать завоевание рынка настольных игр было решено с выпуска Distinguished Flying Collectibles, моделей самолетов времен Второй Мировой, и Renaissance Dreams, наборов фэнтэзийной бижутерии.

В 1993 году компания переехала в Льюисвилль, небольшой городок к северу от Далласа, после чего вскоре появилась Dungeon Dweller, первая серия 25-мм

фэнтезийных рпг-миниатюр. В нее вошли миниатюры из различных источников: миниатюры, изготовленные другими компаниями, в том числе несколько раритетных «golden oldies»; фигурки, изготовленные много лет назад, но так и не вышедшие в тираж; модели от новых независимых скульпторов, которые по каким либо причинам не хотели работать над серией Dark Heaven Legends. Кроме того, низкие цены на миниатюры этой линейки делали ее привлекательной для всех желающих собрать армию в формате 25 мм.

В августе 1994 года разрастающаяся компания снова сменила офис на складское помещение площадью в 230 м<sup>2</sup> и взялась за дело всерьез, запустив серию аксессуаров и маркеров для различных коллекционных карточных игр под названием Scrye Counter. Со временем содержимое набора менялось, но суть



оставалась прежней, и на сегодняшний день продано уже свыше 750 000 таких коробок. Два года спустя, в 1996, стартовал проект Dark Heaven Legends – серия 25-мм фэнтезишных миниатюр (хотя на самом деле их масштаб ближе к 28 мм), по праву считающаяся самой продаваемой серией миниатюр для ролевых игр в мире (свыше 10 000 000 блистеров, 1000-ный из которых вышел в 2005 году). Серия включает в себя больше 3000 моделей, начиная от героев и монстров, и заканчивая оружием, сокровищами и фамильярами. К работе над миниатюрами серии были привлечены довольно известные скульпторы из других компаний: Julie Guthrie, Sandy Garrity, Bob Ridolfi. Если на своих старых работах они должны были делать лишь то, что от них требуют (та же Julie Guthrie, славящаяся

детальной проработкой лиц, была бы навечно прикована к производству исключительно основных героических персонажей для ролевых игр), то Reaper предоставила им полную свободу творчества, не зависящую даже от эскизов и набросков художников.

С сентября 1997 по июль 1999 Reaper Miniatures, работая по лицензии id Software, выпустила серию миниатюр по мотивам игр DOOM и DOOM II, среди которых были десантник с дробовиком, зомби-пулеметчик, Бес, Какодемон, Барон Ада, Арахнотрон и, конечно же, Кибердемон. В фигурках были отражены все без исключения



персонажи игры. Для работы над моделями были отдельно наняты три скульптора: Sandra L. Garrity создала 9 моделей, Julie Guthrie – 2, а Bob Ridolfi - 4. Три миниатюры, барон Ада, Манкубус и Розовый Демон, были предложены интернет-магазинам GameStop, EB Games и BestBuy (по одной миниатюре на магазин) в качестве эксклюзивных бонусов к предзаказу на начальном этапе продаж компьютерной игры DOOM III. Эти миниатюры, кстати, можно было получить бесплатно, сделав заказ игры на соответствующем сайте, а потом





отменив его. Для тех же, кто не хотел заказывать саму игру, BestBuy предлагал свою миниатюру отдельно за \$10.



Кроме этих трех миниатюр, в предзаказ игры DOOM III была включена модель Lost Soul, но фигурировала она по неизвестным причинам только на австралийском рынке.

Модель Кибердемона, кстати, была выпущена в нескольких вариациях, одна из которых пошла в продажу, а две других были забракованы id Software из-за слишком маленького размера и неподходящих поз. По слухам, по 20 экземпляров каждой из них до сих пор существует у сотрудников id, хотя на открытый рынок ни одна из них так и не попала.

Арахнотрон тоже изначально был забракован: слишком плоский верх, да и сам мозг недостаточно круглый. В итоге единственный альтернативный вариант находился на столе Дэвида Пью, одного из совладельцев Reaper Miniatures, Inc., пока в апреле 2010 миниатюра не была выкуплена частным коллекционером.



В 2002 году появился Warlord, варгейм для 25-мм миниатюр, считающийся одним из самых быстроразвивающихся и успешных проектов Reaper. В игре 10 фракций. «Хорошие» (Good) фракции: люди-крестоносцы, гномы, эльфы. Нейтральные: нефсокар (стилизиция под Древний Египет – мумии, кошколюди), ревены (объединенные племена орков и гноллов), рептусы (змеелюди, напоминающие врагов говардовского Кулла), наемники. «Злые» (Evil): Порождения тьмы (darkspawn, аналоги бихолдеров, бесы и всякие бесформенные твари хаоса, плюс обслуживающие их темные эльфы и культисты), некрополис (как ясно из названия – мертвяки в ассортименте) и оверлорды, антипод крестоносцев. Все эти товарищи сражаются за контроль над провинциями

раздираемого войнами мира Талтос, причем о результатах сражений игроки могут сообщать на сайт компании, собственноручно помогая миру развиваться и расти. Кстати, такое разделение фракций на «хороших и плохих» совершенно не вызывает удивление, если вспомнить, что изначально Reaper занималась производством миниатюр для настольных ролевых игр, в том числе AD&D.



Относительно недавно, кстати, 26 июня 2010 года, вышло дополнение Warlord: Savage North, вводящее в игру 8 новых фракций, состоящих из жителей дикого севера мира Талтос, и, соответственно, новые миниатюры и спецправила.

Прочно заняв нишу производителя миниатюр, в 2004 компания запустила серию модельных красок Master Series Paint, продав к сегодняшнему дню свыше 400 000 баночек, и расширив ее серией Pro paints.



Кроме вышеуказанных проектов, Reaper также выпускает CAV (Combat Assault Vehicle), фантастический варгейм, чем-то напоминающий BattleTech. Как и в случае с Warlord, игроки имеют возможность влиять на историю 6 планет, за которые идет война в 23-м тысячелетии, через сайт компании. Интересной особенностью данной игры является то, что параметры войск одновременно являются их показателем прочности, то есть по мере получения повреждений, эффективность юнита снижается. Это – часть игромеханики системы R.A.G.E. (Reaper Adventure Game Engine), собственной игровой разработки компании, использованной во многих проектах Reaper.



Кстати, сама система R.A.G.E. – довольно любопытный свод правил. Чем-то она напоминает GURPS – в основе лежат определенные базовые механики и правила, которые используются во всех без исключения игровых системах Reaper. При этом в зависимости от конкретной игры (CAV, Warlord), просто вводится набор дополнительных правил. Основными же элементами R.A.G.E., согласно описанию системы на сайте, являются:

- **Простая механика.** Бросок 10-тигранного кубика, +/- модификаторы, сравниваем с нужным числом, указанным либо на карточке отряда, либо на специальном листе характеристик. Все.
- **Гибкий игровой процесс.** Ход заключается в выполнении моделью 2 действий. Порядок и вид действий полностью выбирается игроком. Основные действия общие для всех игровых систем, плюс в каждой будет набор своих, специфических действий.
- **Стратегия и тактика.** Игрок не только бросает кубики и двигает миниатюры, но и участвует в процессе создания армии и подготовки к сюрпризам, которые могут подбросить другие игроки.
- **Карточки с данными.** Вся игровая информация по отряду умещается на одной небольшой карточке.

• **Фракции.** Во всех игровых системах Reaper действует несколько фракций, у каждой из которых свой набор миниатюр и свои спецправила, что делает каждую игру с новым противником не похожей на предыдущую.

• **Броски защиты.** Делаются даже в ход противника, таким образом вовлекая игрока в игровой процесс и снимая необходимость ждать своего хода, чтобы сделать хоть что-то.



На самом деле все эти элементы уже встречались в той или иной форме в других игровых системах. Интересной и в какой-то степени уникальной систему делают, пожалуй, только единство базовых правил и ухудшение параметров войск при получении повреждений. Тем не менее, наличие собственной игровой системы позволяет компании выйти за рамки просто производителя миниатюр на замену другим системам.

Daimyo, серия исторических 25-мм миниатюр, имеют свою собственную специфическую историю. Изначально модели были вылеплены Бобом Чаретте (Bob Charette) для ролевой игры Bushido, но после банкротства производителя, сама контора оказалась в подвешенном состоянии, в результате чего Боб не получил за свою работу ни копейки. И лишь годы спустя, когда Эд Пью выкупил всю линейку, он заплатил Бобу причитающиеся деньги, а сами миниатюры ушли в производство как серия Daimyo, и даже завоевали в 1995 году награду «Лучшая Историческая Фигура».

В 2005 году истек срок двух лицензий на производство миниатюр. Одна из них - для игрового сеттинга Rokugan, в нашей стране известного по ККИ Legend of the Five Rings. Миниатюры этого типа включали в себя модели восточной направленности, самураев, ниндзя и пр. Вторая лицензия была получена специально для производства Exalted, миниатюр для игр компании White Wolf.

В 2007 году, желая немного разнообразить продукцию и привлечь еще больше покупателей, Reaper запустила в производство Legendary Encounters, уже окрашенные пластиковые миниатюры на основе моделей Dark Heaven и Warlord.



Chronoscope был запущен годом позже, и представляет из себя коллекционные модели знаменитых персонажей, таких как Буффало Билл, Шерлок Холмс, а также многочисленных героев комиксов и рассказов про супергероев.

В целях уменьшения затрат, компания также занялась выпуском P-65 Heavy Metal, моделей, частично основанных на Dark Heaven Legends, но отливаемых с 60% примесью свинца (все остальные миниатюры свинца не содержат). Помимо этого существует Master Series Miniatures, набор миниатюр большого масштаба, и Reich of the Dead, серия миниатюр для находящегося в разработке



варгейма по альтернативной истории Второй Мировой войны, в котором чужеродный организм Кроид воскрешает убитых немецких солдат и сражается с их помощью против американских войск.

В 2009 году Reaper Miniatures заключила соглашение с Paizo Publishing на



ежемесячный выпуск металлических миниатюр для всех компонентов ролевой игры Pathfinder.

На сегодняшний день продукция Reaper Miniatures все равно лишь наполовину связана с настольными играми. Такая политика делает компанию менее чувствительной к колебаниям игрового рынка и позволяет закупать материалы крупным оптом. Примерно половина заказов Reaper – это контрактная работа по производству кубков, медалей, армейских знаков отличия и значков. И, в отличие от большинства контор по



производству миниатюр, у Reaper есть оборудования для завершающих стадий обработки: полировки, покрытия эмалью и создания эффектов старения.



Подводя итог, можно смело сказать, что Reaper является неоспоримым лидером на рынке игровых миниатюр не столько за счет раскрученных игровых систем, сколько за счет красоты и очарования самих моделей, которые можно не только использовать в уже существующей армии, но и просто поставить на полку в качестве украшения.

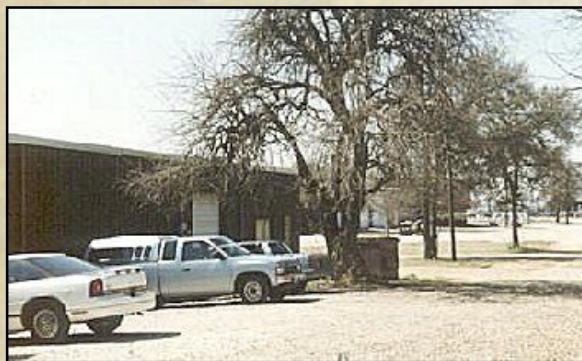
Интересный факт: маскотом (символом, талисманом) компании Reaper Miniatures, Inc. является суккуб Софи. За время существования компании она появлялась в различных вариациях, как правило, приуроченных к каким либо событиям или праздникам.



*И, напоследок, небольшое путешествие в штаб-квартиру Reaper Miniatures (довольно старая статья «Visiting reaper», взятая с ресурса theminiaturespage.com, и переведенная редакцией Wargazzm)*

Reaper Miniatures находится в Льюисвилле, небольшом городке к северу от Далласа, штат Техас. Если въезжать в него с юга по шоссе, как это делал я, то город кажется сплошной галереей ресторанов, кафе и торговых центров (включая, как мне сказали, самый крупный торговый центр в США).

Однако, когда я съехал с магистрали и, следуя маршруту, закружил по извилистым улочкам, магазины и рестораны быстро уступили место деревенским пейзажам, а асфальт незаметно перешел в грунт. Собственно, Reaper Miniatures располагались в конце этой дороги, в здании, половину которого занимал магазин стекловолкна. Рядом живописно раскинулось городское кладбище.



В мире производителей миниатюр крайне редко встречаются крупные предприятия, зато полно мелких, полудомашних производств и конторок. Reaper находится где-то посередине между ними – производство средних размеров, но (пока что) не крупная корпорация, но, определенно, полноценный концерн, работающий круглый год. Штат состоит из дюжины постоянных работников и еще примерно столько же, подключающихся по мере необходимости.



У входа меня встретил Майк Этли (Mike Athey), маркетинговый менеджер, который и устроил мне небольшую экскурсию по предприятию.

Сначала мы побродили по офису. В длинной узкой комнате располагались столы менеджера по продажам (Ron Hawkins), бизнес-администратора (Kay Strickland) и отдела маркетинга – всех тех людей, которые обзванивают дистрибьюторов и размещают рекламу в большинстве магазинов. В дальнем конце стояли два стола заведующих. В отличие от офисов крупных компаний, здесь не было персональных отсеков или ячеек – все работали в одном помещении в шумной, но дружеской атмосфере.

Затем Майк провел меня в производственную зону. Здесь рабочие подготавливали формы, заливали в них металл, помещали в центрифуги, затем вскрывали формы и, в конце концов, доставали из них готовый продукт. Вся деятельность в этом небольшом помещении была сконцентрирована вокруг двух емкостей с расплавленным металлом и центрифуг, от которых остывающие формы двигались по конвейерам к рабочим столам.



На фото справа можно увидеть, как формы подготавливают к заливке в них металла. Конкретно эта форма – для нового счетчика в виде бухгалтерских счетов.

Металлическая заготовка, извлеченная из формы, очищается от излишков металла.

В одном конце помещения стоял полировочный станок (для продукции типа каунтеров, которые перед упаковкой требуют полировки).

Здесь также размещался агрегат, заполненный фигурками и карточками, который упаковывал все вместе в готовые к продаже блистеры.

В противоположном конце комнаты стояли три ряда полок, заполненных коробками с разнообразной продукцией Reaper Miniatures.

Именно из этих запасов формируются новые заказы (как сделанные через каталоги частными лицами, так и заказы от магазинов и дистрибьюторов).

В конце помещения находилось еще две комнаты, разделенные автоматом по продаже чипсов. В одной комнате вручную эпоксидными красками раскрашивались медали, маркеры и прочие мелочи, которые после помещались на специальные стойки для высыхания (этот процесс обычно занимает около суток).

В другой комнате я встретил Аля Парэ (Al Pare), который аккуратно прорезал отверстия в вулканизированных формах. Этот процесс определяет, как металл заполняет формы, и позволяет избежать завоздушивания отдельных частей, а в конечном итоге влияет на максимальное количество моделей, которое способна произвести данная форма.

Аль Парэ, если кто не знает, это один из *Бессмертных* игровой индустрии. Он начинал много лет назад менеджером по продажам в Наследии (Heritage), компании, производившей игры и миниатюры. По его словам, если бы он знал, в каких долгах сидела тогда компания, он бы никогда не пошел к ним работать. Но, с другой стороны, он бы тогда никогда не попал в игровую индустрию. В итоге, несмотря на все усилия Аля, включая два довольно крупных контракта на продажу, Наследие обанкротилось и развалилось.

Спустя много лет, сменив несколько компаний, Аль Парэ теперь является главным технологом Reaper Miniatures, находясь в ее рядах почти с самого начала,



когда его серия фэнтэзюшных драгоценностей составляла половину риперовского ассортимента.

Собственно, справа изображена емкость с расплавленным металлом, который заливают в формы, помещаемые затем в стоящую рядом центрифугу.



Работа с расплавленным металлом довольно опасна. Когда я спросил, нет ли у них историй на эту тему, мне рассказали про предыдущее помещение с протекающей крышей. Когда капля с потолка попадала на расплавленный металл, она испарялась, разбрызгивая металл во все стороны. Впрочем, рабочие быстро научились пригибаться и убегать при первых признаках дождя. (Кстати, мне еще рассказали, что кубик льда, брошенный в емкость с металлом, не спровоцирует взрыва. Интересно, как они это узнали..)

Глава Reaper Miniatures, Эд Пью (Ed Pugh), является одним из трех владельцев компании. Его основной работой была бухгалтерия в небольшом бизнесе его брата, но с 1989 года свое свободное время он стал посвящать «другой» своей работе (миниатюрам). В 1993 году он оставил работу бухгалтера и полностью переключился на Reaper Miniatures.



Для тех, кто вырос, раскрашивая его пластиковых игрушечных солдатиков, и кто получал удовольствие от игр с Наполеоновскими миниатюрами и микроброней (microarmor), работа Эда стала мечтой, превратившейся в реальность.

Эду определенно нравится работать с художниками и скульпторами. Он приложил определенные усилия, создавая в Reaper атмосферу, в которой подчиненные ему профессиональные художники работали бы безо всяких ограничений. А раз в год, на ГенКоне (GenCon, крупнейший штатовский игровой конвент), Эд устраивает торжественный ужин, на котором начинающие скульпторы и художники могут пообщаться и обменяться опытом с более опытными мастерами.

Эд также верит в общение с покупателями. В какой-то момент им пришлось немалое количество писем с просьбой увеличить количество персонажей-героев, что и было сделано. Но затем игроки затребовали больше монстров, и компания стала работать уже в этом направлении.

Общаясь с Алем и Эдом я, к своему удивлению, узнал, что они оба – заядлые игроки в исторические варгеймы. Эд занимается микроброней и Наполеоникой, а Аль – античным периодом. Естественно, я спросил, почему Reaper в таком случае не производит исторические миниатюры. «Все ниши заняты», ответил мне Эд с сожалением, «похоже, что по каждому историческому периоду уже есть хотя бы пара компаний, делающих соответствующие миниатюры».

Ссылки про тему:

<http://www.reapermini.com>

<http://warlordhq.repergames.com>

<http://www.repergames.com>

## De Bellis Antiquitatis

*Для многих варгейм ассоциируется с большим количеством миниатюр, с массивными столами, густо заставленными террейном, с приличной суммой потраченной на всё это. Но есть правила, по которым игра не займёт много времени, которые не потребуют большого количества фигур, быстро запоминаются и при этом доставляют массу удовольствия. И имя этим правилам "De Bellis Antiquitatis" (а проще DBA).*

*DBA - это псевдоисторический варгейм, охватывающий периоды античности и позднего средневековья.*



Правила DBA появились от экспериментальных правил, созданных для боев между римлянами и кельтами, продемонстрированных Филом Баркером (Phil Barker) на конференции Общества Любителей Древности (Society of Ancients) в 1988 году. Правила были хорошо приняты игроками, что привело к выпуску более универсальных двухстраничных правил "De Bellis Societatis Antiquorum", созданных для очень успешного и популярного турнира на конференции 1989 года. В 1990 году выходит коммерческая версия этих правил - "De Bellis Antiquitatis", которая расширила систему боя, добавила несколько дополнительных типов войск, содержала более полное разъяснение игровых процедур и философии разработчиков, чем это было возможно на двух страницах, и включала в себя правила расстановки войск перед боем, систему для проведения компаний, и предлагала состав всех важных армий между 3000 годом до н.э. и 1485 годом н.э.

Фил Баркер придумал простые правила, сохранив при этом атмосферу и принципы использования войск в античном или средневековом сражении. Методика, лежащая в основе правил, была абсолютно новой. Она исходила из предположения, что должны отображаться результаты командных решений, а не детали передачи и исполнения приказов, что соотношение типов войск в составе армии определялось наличием этих типов для данной армии, а не соотношением стоимость-эффективность при противостоянии конкретному противнику, что различия между войсками одного типа и эпохи были относительно незначительными и что в основном стрельба производилась с очень коротких дистанций, независимо от теоретической дальности применения оружия. Получившаяся система является более утонченной, чем это может показаться на первый взгляд, и является результатом долгой тщательной разработки.\*





Любая армия в игре состоит из 12 отрядов (или элементов по игровой терминологии). Отряд представляет собой подставку с фиксированной шириной и различной, для разных типов войск глубиной, на которую крепится в среднем от 2 до 4 миниатюр. Для большинства армий среднее количество миниатюр колеблется в пределах 30-36. Количество человек, отображаемых одним элементом, равняется от 500 до 1200. DVA не привязаны к какому-либо игровому масштабу, поэтому в неё можно играть как 15мм, так и 28 мм фигурами, и, что в нашем случае самое актуальное, масштабом 1/72. Нормальную армию для DVA в 72-ом можно купить за 25-50 тысяч, что подойдёт для начинающих игроков. И пускай вас не смущает малое количество фигур – в правилах Фила Баркера это компенсируется богатыми стратегическими возможностями и внутриигровым балансом.

Все элементы разделены по типам войск - рыцари, кавалерия, легкая конница, пикинеры, копейщики и т.д. Все они действуют в соответствии со своей тактикой.

Бой по DVA не займёт много места: сражение происходит на поле 90x90см для 25-мм фигур. Выбор местности, на которой будет происходить сражение, зависит от армий, участвующих в бою, и от того, кто атакует, а кто обороняется. Тем самым Баркер пытался решить проблему, когда игроки не хотят делать террейн: каждый игрок обязан иметь соответствующую своей армии местность. А куда деваться, если в начале партии



обороняющийся игрок сам расставляет местность, на которой готов принять бой, а потом атакующий пытается зайти на нее с наиболее удобной стороны. Система Баркера, при всей своей простоте, потрясающе увязывает особенности местности с характером армии, не позволяя загонять каких-нибудь печенегов в леса и горы, где степняки окажутся совершенно беспомощными. Ещё каждый игрок обязан иметь лагерь – тыловую составляющую армии.

После определения атакующего и обороняющегося игрока, расстановки местности и солдат, начинается сражение.

В игре существует система командования – на совершение определенных действий игроку нужны приказы или, как они называются в игре, Очки инициативы (ОИ). Количество ОИ определяется броском кубика перед началом хода.

Каждый элемент имеет Боевые факторы – против пехоты и против кавалерии. Базовое значение может меняться в зависимости от различных факторов: наличие командира, поддержка дружеских элементов, прикрытие местности. При боевом столкновении элементов, каждый игрок бросает кубик и приплюсовывает модификаторы, кто выбросил больше тот и победил. Но здесь не всё так просто, как кажется. Последствия для проигравшего элемента зависят от того, насколько сильное поражение нанёс ему победивший (результат одного элемента может превышать значение другого элемента, а может превышать в два или более раз), и какие типы элементов сражаются. Проигравший элемент отступает, обращается в бегство или погибает. Независимо от результатов схватки, элемент слабее не становится.



Бой ведётся до тех пор, пока один из игроков не уничтожит четыре элемента противника. Но если удалось убить вражеского командира, да и ещё потери противника больше – сражение выиграно.

DBA прекрасно подойдет не только для новичков, но и для закаленных в боях варгеймеров, желающих испытать что-нибудь новое. Подготовка к игре не потребует много временных и финансовых затрат. Как уже говорилось выше, для игры прекрасно подходят миниатюры 1/72 фирмы «Звезда» и других производителей в этом масштабе, что делает DBA очень доступным. И самое главное, что, не смотря на кажущую простоту, игра весьма изящна и продержит вас в напряжении до самого конца.

*\* - использован текст из оригинальных правил «De Bellis Antiquitatis v 2.2».  
Фотографии взяты с <http://www.boardgamegeek.com/>*

© Максим



## Битва в Италии...

Газдрубал не спал. Утром ему предстояло сражения с римлянами во главе с консулом Марком Ливием Салинатором. Через своих агентов, Газдрубал знал, что Салинатор не является великим военачальником, считающим кампанию против карфагенян увеселительной прогулкой. Консул был настолько уверен в своей победе, что, расположившись лагерем возле крепости, не удосужился выслать разведчиков, поэтому, когда ему сказали о подходе войск Газдрубала, он был крайне удивлён. Крафагенский полководец, напротив, прекрасно знал о численности и расположении противника...

*Из-за горизонта начали показываться первые лучи солнца.*

- Коня! - командовал Газдрубал и через миг направился к своим войскам.

### Силы сторон

Карфаген: 2 отряда пунской кавалерии (один из них генеральский), 2 отряда легкой нумидийской кавалерии, 3 отряда копейщиков, 3 варбанды галлов и по одному отряду ауксилиев и псилов, командующий Газдрубал Гискон.

Рим: 2 отряда наёмной кавалерии (один из них генеральский), 6 отрядов мечников, 2 отряда копейщиков и 2 псилов, командующий Марк Ливий Салинатор.

### Предварительная расстановка.

Римский командующий растянул войска по всему фронту, оставив в тылу крепость. На своём правом фланге он разместил сильный отряд принципов (мечников), поддерживаемые велитами (псилоями), в центре располагались триарии (копейщики), а правый фланг замыкала наёмная кавалерия, во главе с консулом Марком Ливием Салинатором, и отряд псилоев.



Карфагенский командующий на левом фланге расположил галльскую варбанду, под прикрытием псилов, в центре расположил африканских копейщиков, а на правом фланге (прямо перед холмом) сконцентрировал всю кавалерию.

## Сражение

*Как только солнце полностью залило долину, карфагеняне начали сражение. Пехота заняла пространство между лесом и холмом, таким образом, полностью прикрыв свои фланги.*



*Газдрубал, заняв высоту, повёл кавалерию на слабозащищённый фланг римлян, пытаясь охватить его.*



*Марк Ливий, не любил военные походы. Его больше интересовала гражданская роскошь Рима, чем тягость армейской жизни. Ещё Марк Ливий был обладателем очень сварливой жены, которая доставляла ему определённые беспокойства. Поэтому в этот день консул думал о чём угодно, но только не о сражении. И когда из-за холма появилась карфагенская конница, Марк Аврелий впал в ступор. Армия Газдрубала подходила всё ближе, а армия римлян бездействовала.*



Говоря проще, Римлянам дико не везло на Очки инициативы, в отличие от карфагенян. Удача с кубиком, позволила армии Газдрубала подойти вплотную к армии противника по всему фронту, создавая возможность охвата с флангов. Римляне попытались исправить сложившуюся ситуацию атакой копейщиков и кавалерией.



Бой копейщиков больших результатов не принёс, а кавалерийская атака сковала отряд нумидийцев, но не спасла от флангового охвата: молниеносной атакой кавалерии во главе с полководцем, карфагеняне уничтожили отряд псилов, чем открыли счёт потерям.



Левый фланг римлян был прорван вражеской конницей.



*Газдрубал не доверял галлам. Они были смелыми сильными войнами, но очень ненадёжными: в пылу сражения они становились неуправляемыми. Но галльские вожди перед битвой выказывали благосклонность к своим союзникам и были очень воинственны. Газдрубал решил направить их воинственность на самое опасное место – свой правый фланг, на котором находились самые сильные части римлян.*



Командующий карфагенян на своём правом фланге сделал ставку на галльскую варбанду. Варбанды очень противоречивые войска: во время боя они становятся неуправляемыми и ломают строй. Но варбанды эффективны против мечников. Об этом знал карфагенский командующий, а вот римский военачальник, видимо, об этом даже и не догадывался. И вот это незнание и решило, в конце концов, всю битву.



*Римляне сражались отчаянно и храбро. Они бились с галлами до смерти, но ярость варваров оказалась выше римской стойкости – количество когорт стало быстро таять.*



Карфагеняне удачно использовали местность: сковали крайний римский фланг отрядом псиров, укрывшимся в лесу, и атаковали галлами основные силы римлян. Неуправляемость галлов сыграла карфагенскому полководцу на руку – римский строй был разрушен, тем самым лишая римлян дополнительных модификаторов. В данной схватке Рим потерял ещё два отряда.



На правом фланге в это время шла жёсткая кавалерийская сеча. Попытки Карфагена опрокинуть фланг успехом не увенчались: римский полководец вышел из своего ступора и атаковал отряд нумидийцев, прошедших в тыл. К сожалению, фортуна отвернулась от храбрых сынов Нумидии, и они отправились туда же, куда не так давно отправили велитов. Но эта небольшая удача не спасла римлян от поражения – на противоположном фланге галлы



добивали третий отряд мечников. И так римляне потеряли 4 элемента. Увы и ах – это поражение...



*- Консул, галлы прорвали наш правый фланг и начинают грабить окрестности города. Треть армии потеряна, если мы продолжим сражаться, то все погибнем! Надо спасти армию!!!*

*Марк Ливий развернул своего коня и приказал отступить...*

### **Итоги.**

Битва закончилась очень быстро. Сражение заняло чистого времени около получаса. Причины поражения римлян были в неудачной диспозиции: они полностью проигнорировали крепость, расположившись перед ней. На своём правом фланге они почему-то разместили отряд псилов, который только мешал римской кавалерии. Свою оплошность командующий римлян осознал только тогда, когда в тылу у него оказалась нумидийцы. Себя проявили только копейщики, не дав прорвать центр и сковать отряд Марка Ливия. Но это скорее удача при броске на кубик, чем точный расчёт полководца.

Единственной ошибкой карфагенян была чрезмерно быстрая атака кавалерии. Если бы командующий потратил свои ОИ на перестроение кавалерии, то, возможно, сражение закончилось бы потерей римского полководца. Свою роль, конечно, сыграло и везение карфагенян на ОИ, но основной причиной были тактические просчёты римлян.

Данный батлрепорт был сделан по правилам DBA 2.2.

(С) Максим

## Армия Карфагена для ДВА 2.2

*Итак, нас познакомили с системой De Bellis Antiquitatis, рассказали, что она из себя представляет и показали весьма подробный пример игры. У тех, кто заинтересовался тематикой исторических варгеймов, встает резонный вопрос – а как собрать армию? Возможностей много, но с чего начать? Ответ прост – читать дальше.*

Для того, что бы начать играть в ДВА, нужна армия. Если вы решили играть фигурами 15мм, то с этим особых проблем не будет: фирм, производящих такие фигуры, много, захватывают они почти все периоды, да и многие производители формируют из своих фигур армии ДВА. Минус такого масштаба в том, что в Беларуси вы просто напросто не найдёте соперников.



В этом случае к нам приходит на помощь масштаб 1/72. Преимущество этих фигур состоит в их доступности, дешевизне и наличии комьюнити (пускай не большого, но всё же), активно их использующего. Основным минусом является небольшой (в масштабах ДВА даже малый) выбор армий – производители не заполнили все исторические периоды и страны. Поэтому многие экзотические армии в данном масштабе остались за бортом (например, ранние вьетнамцы). Но даже при таком количестве наборов в ДВА можно играть.

Как собрать армию для игры в ДВА из фигур масштаба 1/72 мы рассмотрим на примере Армии Карфагена времен второй Пунической войны.

Для начала откроем сами правила и посмотрим, что нам пишет по этому поводу Фил Баркер:

Later Carthaginian. 275-146 BC

1x3Cv (Gen), 1x2LH, 3x4Sp, 1x3/4 Ax, 3x3Wb or 2Ps, 1xEI or 3Cv, 1xEI or 2LH, 1z2Ps

Неподготовленному игроку данная надпись ни о чём не говорит. Но давайте рассмотрим поподробнее. Эта надпись указывает на те виды войск и количество их подставок, которые составляют армию. Первая цифра указывает на количество подставок, второе на количество солдат на подставке. После расшифровки эта надпись выглядит так:

1 элемент кавалерии (генеральский) – 3 всадника, 1 эл-т легкой кавалерии – 2 всадника, 3 эл-та копейщиков – по 4 солдата, 1 эл-т ауксиллии – 3 или 4 солдата, 3 эл-та варбанды по 3 воина или 3 эл-та псилоев по 2, 1 слон или 1 эл-т кавалерии – 3 всадника, 1 слон или 1 эл-т легкой кавалерии по 2 всадника, 1 эл-т псилоев – 2 воина. Но помним, что элементов должно быть не более 12.

Сразу скажу, что я делал немного по-другому. Максимальное количество воинов на подставке у меня три. Мне пришлось так сделать из-за того, что фигуры были ранее расставлены на личные подставки по 20 мм по фронту, т.е. более 3-х фигур на подставку шириной 60 мм просто не влезет. Но т.к. в правилах количество фигур на подставке не играет никакой роли, мы вправе

размещать столько фигур, сколько будет угодно (главное, чтобы вы и ваш противник понимали, что это за элемент).

Теперь рассмотрим, из кого же можно создавать каждый отряд.

**КАВАЛЕРИЯ** – представляет большинство древних всадников, вооруженных в основном дротиками, луками или другим метательным оружием, но в сочетании с мечом или пикой...

Основной кавалерией такого рода у Ганнибала были галлы и испанцы. Для галлов можем использовать набор Italeri "Celtic Cavalry". С испанцами сложнее, но для отображения 1-2 элементов кавалерии достаточно и галлов. Я же для отображения генеральской кавалерии решил сделать пунскую конницу. Для неё я использовал набор Звезды "Macedonian Cavalry", взяв кавалеристов со щитами и вставив им копьё.



**ЛЕГКАЯ КАВАЛЕРИЯ** – включает всех легких конников, которые действовали как застрельщики в рассредоточенных боевых порядках и использовали дротики, луки или арбалеты, стараясь не вступать в рукопашную с сохраняющим строй противником.

Ганнибал в своей армии в качестве лёгкой кавалерии использовал нумидийских всадников.

Для отображения нумидийской кавалерии прекрасно подойдёт набор Звезды "Карфагенская нумидийская кавалерия". Можно использовать и набор Nat "Numidian Cavalry", но это по желанию.



Для отображения пехоты Карфагена я использовал набор Звезды, который так и называется «Карфагенская пехота». С помощью этого набора можно легко сделать копейщиков, ауксилиев и псиллов.

**КОПЕЙЩИКИ** – представляют пехоту в плотных боевых порядках, использующую копья и тесную стену щитов.

**АУКСИЛИЯ** – представляет пехоту, умеющую сражаться в рукопашном бою, но делающую упор скорее на быстроту и гибкость, чем на сплоченность строя.



**ПСИЛЫ** – включают всех использующих рассредоточенные боевые порядки пеших застрельщиков с дротиками, пращами, пращами-бичами, луками, арбалетами или ручным огнестрельным оружием.



**ВАРБАНДА** – включает всю необузданную нерегулярную пехоту, которая больше полагалась на яростную стремительную атаку с разбега, чем на сплоченность строя, индивидуальное мастерство или метательное оружие.

Варбандами в армии Ганнибала являлись галлы. Галльскую армию мы отобразим с помощью набора от той же Звезды «Галлы» (являющейся перепечаткой набора Italeri «Gaul Warriors»).



**СЛОНЫ** - любой породы и с любым экипажем.

Они использовались для атаки с разбега на плотный строй пехоты или для противодействия кавалерии - испуганные лошади часто боялись сблизиться с ними.

Учёные до сих пор спорят, как выглядели слоны армии Ганнибала. Мы не будем вдаваться во все эти споры, нам для игры это не принципиально. Для слона карфагенской армии используем набор «Боевые слоны», но нам нужен оттуда один слон – без брони. Дракона можно срезать, но я не срезал, дабы не портить эстетичность фигуры.



На данном примере, вы видите, что собрать армию для игры в DVA не так сложно. Подобным образом можно собрать и другие армии: Республиканский Рим, персов Ахеменидов, македонцев Александра, Диодохов и многих других. Наличие нескольких производителей позволяет выбрать фигуры в соотношении цены, качества и доступности.

(с) Максим

Итак, дорогие наши читатели, раз никто из вас не жаждет блеснуть писательским талантом или хотя бы поделиться мааленьким впечатлением от яркой интересной игры, выраженном в литературной форме, то мы продолжаем ненавязчиво популяризировать скирмиш-варгейм «Мордхейм. Город Проклятых», попутно рассказывая дальше две истории: приятелей Ронни и Зяблика, и небольшого отряда сентиментальных культистов Непроценные.

### «Голодный Хоббит»

#### Записки посетителей харчевни.

Часть третья, 2006 г.

- Беспредельщики... Просто беспредельщики...

- И не говори, - Арчи отставил кружку в сторону, придирчиво взглянул на стенки, и, убедившись в ее чистоте, потянулся за следующей. – Понаехало...

Дородный бородатый купец покачал головой и отхлебнул еще немного темного душистого пива. На его красной рубахе по спине расплзлось большое потное пятно, а кожаная безрукавка хоть и была сделана явно под заказ и хорошим портным, но выглядела потертой и засаленной. Лысина, окруженная венчиком жиденьких, встопорченных волос, блестела от пота, и он периодически протирал ее рукавом.

- А вот помнишь, Арчибальд, как раньше-то оно было?.. Охотники были чище, орки – зеленее, да и твари – не чета нынешним... Помнишь, как оно бывало-то? – он сделал еще один глоток. – Выйдешь в Город с ножом и топором... А на тебя Одержимый как бросится из-за угла... А ты его уже ждешь!.. И сколько таких ребят было! Один на один не боялись с крысоограми выходить... Голыми руками орочьих боссов давили, как шавок подзаборных! Про всякую мелкую шуштуру навроде зомбей да зазнавшихся наемников и вовсе молчу... Тогда враг был виден четко. Культисты, будь они трижды прокляты Сигмаром, крысюки да орки с мертвяками – эти за хаос. А все остальные, значицца – за добро. А теперь... Понаехало, как на отдых... остроухие, северяне какие-то... Что им тут надо? Вот скажи, Арчибальд – что они все тут забыли?

Арчи пожал плечами, не переставая протирать кружки.

- Здесь всегда кому-то что-то надо. Времена меняются, Абрамус. Мир не тот, что был раньше...

- Да я знаю... - Абрамус вздохнул и залпом допил пиво. – Но все равно... раньше-то оно получше было... Помнишь, как мы с тобой на Тварь Хаоса охотиться ходили? И ведь почти завалили – еле ноги унесла, проклятущая! Я даже кусочек хвоста... одного из хвостов ей отхватил... А? Помнишь? – он подмигнул Арчи и хлопнул того по плечу, перегнувшись через стойку.

- Угу... – мрачно кивнул трактирщик. – А Джости, Сеган, Трезвый Ник и Пухлый Фен так там и остались...

- Хм... да... - Абрамус поджал губы, и на его лицо легла тень печали. Эти имена явно были ему знакомы так же хорошо, как и трактирщику. Он медленно встал, постоял так пару мгновений, постукивая пальцами по стойке и раздумывая, не взять ли еще кружечку, потом положил пару медяков рядом с кружкой и повернулся к выходу. – Ладно, я пошел. Еще свидимся.

- Ага, заходи... - Арчи кивнул ему вслед. Он знал этого торговца уже много лет – в свое время они вместе начинали в Мордхейме парой наемников. Арчибальд Стройный и Абрамус Жадный... Слава о них гремела далеко за пределами Города Проклятых. Постепенно, скопив достаточно денег, они набрали свою банду – отчаянных головорезов, бесстрашных вояк и просто отличных ребят. Хаос тогда надолго попрятался по подвалам, очистив улицы и кварталы. А потом пошли перемены. Новые банды, новые цели, новые методы... Абрамус прав... Город уже не тот, что раньше.

- Да, а раньше ведь и сосиски были жирнее, и пиво пеннее...

- Ага... – мечтательно вздохнул Арчи. – Эй! Что за?!

- Да ладно, ладно, успокойся, - рассмеялся зашедший в трактир Зяблик. – Ты когда в воспоминания ударяешься, постоянно такую рожу корчишь, что сразу становится ясно, что у тебя на уме.

- Иди ты к черту, - огрызнулся трактирщик и отвернулся, чтобы взять очередную кружку.

- Ну, не обижайся, - Зяблик беззаботно подошел к стойке и взгромоздился на стул.

- А где Ронни? – с подозрением спросил Арчи. Здоровяка и вправду не было видно.

- А, он свитки ищет, – Зяблик хихикнул. - Поумнеть хочет.

- Какие свитки? – Арчи даже отставил в сторону кружку. Опять в городе произошло что-то, а он не в курсе. Старею, видать, мрачно подумал он.

- А? Какие свитки? - Зяблик сделал невинное лицо, как будто только что услышал об этом сам.

Арчи мрачно запыхтел, но все же нацедил ему в кружку пива, правда, старательно заполнив почти половину пеной. Ему уже осточертело поить этого пройдоху на халяву своим замечательным пивом, но другого выхода не оставалось – ну не самому же Арчи, в его-то годы, переться в город собирать слухи и информацию. Зато не так давно то, что рассказал ему Зяблик, помогло трактирщику заработать кругленькую сумму. Он пристроил парочку своих приятелей-наемников в банду к мидденхеймцам, когда у тех пошли первые потери. А вовремя закупленный эль, пусть и слегка разбавленный местным самогоном, привлек в его заведение банду гномов. Правда, судя по тому, что больше они тут не появлялись, последствия смеси оказались весьма мощными. Впрочем, свои деньги Арчи за тот вечер отбил полностью, и еще остался с наваром. Гномы, конечно, были шумными посетителями, но пива пили много и платили исправно. Разве что драку устроили и пару лавок сломали, ну, да и черт с ними. Он смотрел, как Зяблик пьет пиво – быстрыми, большими глотками, как хищный зверек, лакающий воду и опасющийся нападения кого-то более сильного. Вот он допил, удивленно посмотрел на дно, на котором оседала пена, потом на Арчи. Тот лишь развел руками, мол, ничего не знаю, наливал полную.

Зяблик знал, что больше одной кружки ему на халяву все равно не перепадет, поэтому он приосанился, как делал всегда перед рассказом, и заговорил:

- Говорят, что когда-то давным-давно...

- Кхм..

- Так вот, совсем недавно.....

- КХМ!

- Ну.. короче, на днях прошел слух, что в Библиотеке в очередной раз что-то там сработало.. или не сработало.. и снялись некоторые охранные заклинания. В результате по всей округе появились какие-то странные свитки с письменами. При мне один бродяга полез за одним таким на чердак старой мельницы. Смотрю – он через секунду оттуда с воплем как вылетит! О мостовую бразнулся, встал и дальше побежал, как ни в чем не бывало! Ну, я уже не полез туда – мало ли кто там сидеть мог... А Ронни по дороге тоже от кого-то услышал еще об одном – ну и загорелся, мол, пойду заберу...

- А если с ним чего случится?

- А че с ним может случиться? Дурням всегда везет...

- А в чем вообще проблема – собрать все свитки и домой свалить? – Арчи недоуменно посмотрел на зяблика.

- Аа... Вот в этом-то вся и загвоздка! На них то ли какое-то заклинание лежит, то ли в них самих какие-то знания запретные... Но и дают они, по слухам, немало. У Охотников вроде один флагеллант... Как его... Жесткий Кэб, вроде... Так вот – случайно наткнулся на свиток такой, прочитал – и после этого стал видеть невидимые вещи! Он сразу же засек трех Одержимых, прятавшихся под перевернутой бочкой, и еще пяток мутантов, которые вроде на лестнице сидели...

- Да ну?!

- Ага! Он когда пытался пятого мутанта поймать – сиганул за ним с лестницы. Ну и.. в лепешку... Третий этаж, как-никак... что с них взять... Какой капитан... Ну да суть не в этом. Вроде как клюнули все на эти свитки... ну, почти все – крысюки сунулись к городским, с Северного Централы – уж не знаю, выбрался ли кто из них... По слухам там такая мясорубка!.. Может даже сейчас еще машутся... Ну, подошли все, короче, к библиотеке... и тут началось. Ладно бы стали шариться в поисках свитков или «библиотекарей» местных валить... так нет же... Устроили заварушку... Кстати, свитки-то эти охранялись. Два колдуна с бригадой мордovorотов... их как прижали в здании библиотеки со всех сторон.. Они и рады бы свалить под шумок – да кто их пустит...

Ну, в общем, вышла в итоге мясорубка какая-то.. Начали все вроде как всегда западлисты-эльфы, пальнувшие стрелой в задницу какого-то не то гуля, не то дрега.. В общем, вампира обидели сильно – он и полез на рожон. Ох, и улепетьвали же остроухие – это надо было видеть! Впрочем, мертвяки тоже вскоре по своим делам потопали. Чего приходили, спрашивается? Мидденхейм тоже отличился. В библиотеку не пошли – еще бы, читать-то не умеют.. хех – с охотниками тоже знакомиться не захотели... Вроде как к одержимым подались... не знаю, что там за заминка произошла, и чего их всех не расстреляли на подходе (пару стрел им в бок собственно «библиотекари» всадили), но бросились они с гиканьем на культистов. – Зяблик остановился и перевел дыхание. Он всегда рассказывал очень эмоционально, активно жестикулируя и разве что не в

лицах, в результате чего оторваться от его рассказов было практически невозможно.

- Ну?! И что дальше-то? – подался вперед захваченный рассказом Арчи.

- Ну, бросились. Вроде козлобарана одного затоптали, когда тот из окна вывалился с бляением. Ну а потом подошел один из Одержимых, да пара мутантов.. В общем, «крыша» приехала. Если бы они вовремя не отступили, то там бы все и остались. Единственный, кто попытался что-то сделать с «библиотекарями» - орки. Грамотно так пошли на них, прикрываясь, перебежками... но все равно и слишком мало было, а два мага – это вам не два гоблина. Короче, оркам тоже досталось. Под конец остались Охотники, одержимые да «библиотекари». Первые понахапали свитков и нет, чтоб спокойно отвалить – так сунулись в самую библиотеку... Мало им было... И культисты тоже вылезли... Пострелялись они друг с другом, покусались да и разошлись в итоге тихо-мирно.

Зяблик перевернул кружку, капнув в горло последнюю капельку пива, и вздохнул.

- А, да. Чуть не забыл. Пошли слухи, что в городе появилась Слиска опять... Вроде на орков зуб имеет... - Зяблик чуть помедлили, а потом его глаза сверкнули, и он заметно оживился. – А ты помнишь, как ей цветы на клумбе бургомистра рвал, и серенады петь пытался под окнами?!

Арчи заметно смутился и зарычал, пряча это смущение под праведным гневом. Толстые волосатые руки метнулись к тощей шее Зяблика:

- Да я тттебя!...

...Но в этот момент дверь медленно открылась. На пороге стоял Ронни. На вытянутых руках он держал холщовый мешок, перевязанный тесемкой. Лицо его изображало крайнюю степень торжественности и осознания важности момента, хотя со стороны скорее казалось, что он таращится на голую сигаритку.

- Ронни.. Что это? – Арчи удивленно поднял бровь.

Тихим и не менее торжественным голосом Ронни ответил:

- Свиток! – и сделал пару шагов к стойке. Зяблик на всякий случай попятился. - А.. а зачем он тебе? – задал он глупый вопрос.

Ронни бросил на него раздраженный взгляд.

- Умным буду!

С этими словами он прошествовал к столу и осторожно положил мешок на поверхность. Потом, как будто соблюдая какой-то ритуал, торжественно развязал веревочки. Зяблик и Арчи, стоявшие у него за спиной, дружно наклонились поближе...

Неожиданно в комнате стало как будто темнее, тени сгустились в углах, а все внимание оказалось как будто притянутым к открывающейся горловине мешка. Где-то далеко раздался приглушенный рокот грома, как будто по крышке гроба прокатился случайный камушек. Как только рокот стих, глухой голос с неба расстроено произнес «FAILED!».

В следующее мгновение из мешка вырвалось наружу... нечто.. Нырять под стол, Зяблик успел заметить оскаленную пасть с кучей клыков, а Арчи, оказавшийся аж за стойкой, запомнил только горящие глаза и тысячи когтистых рук, тянувшихся к нему. И только Ронни стоял, удивленно глядя на своих приятелей.



«ONE SUCCESS» уже обрадовано произнес тот же голос с неба...

- Вы чего? – Ронни достал из мешка пергаментный свиток. Зяблик с Арчи ошарашено молчали. Он медленно развернул его, и, чуть прищурившись, начал всматриваться в надписи.

- М. может не надо? – Зяблик осторожно поднялся и подошел к приятелю, осмелившись даже заглянуть тому через плечо. Ронни нахмурился и отвернулся так, чтобы тот ничего не видел. Зяблик попробовал зайти с другой стороны. Ронни опять отвернулся.

- Ну тебя... Там, небось, рецепты хафлингские...

- Неа.. Во! Слушай! – Ронни встал в картинную позу, расставив пошире ноги и отведя одну руку назад. Он видел такое на выступлениях бродячих менестрелей, – те так же читали свои нетленные произведения, после чего становились отличной мишенью для томатов и прочих овощей. С чувством, выражением, запинаясь на каждом слогe, он начал читать...

- Ин мане.. копра... зигидус... фалло... фелля... Хм.. филлициус омини за... заградат! Либита магида....

...Слова все быстрее и проще слетали с его губ. На лице Ронни проступало непомерное удивление – он никогда не знал этих мертвых языков. Да он и читать-то не умел, по большому счету. Его голос крепчал, разносясь под потемневшими от времени балками потолка, как будто им управлял кто-то другой; свечи слегка заколебались от невидимого ветра. Зяблик поежился – ему показалось, что он слышит едва заметный шепот, как бы подсказывающий слова его другу – на мгновение раньше, чуть слышно. А его друг повторял, все громче и увереннее...

- ...Рамитус фориметус! Аллегриа кла менелине, Сомия Ридия!  
ВОЛЕНДОРО КРИТЕУМА РОМОГОСТО ЭТЕРИНА ЛАКС ПРИМА...

- *приватус!* – испуганно подсказал шепот, но было уже поздно.

- ПРИМАТУС... - не менее испуганно закончил Ронни.

Мгновение ничего не происходило. Потом буквы на свитке вспыхнули ярким розоватым светом, ослепив всех присутствующих. Раздался звук, похожий на звук вынимаемой из бутылки затычки. ЧШШПОК!

...Когда Зяблик перестал тереть глаза, а пятна перестали закрывать обзор, он тихо охнул и сел мимо стула. Да так и остался сидеть на полу. Из-за стойки поднялся Арчи. Он поморгал, окончательно восстанавливая зрение, а потом тоже уставился, вытаращив глаза. Так он таращился с минуту, после чего по его губам начала расплываться улыбка. После того, как рот растянулся до ушей, тело Арчи стало колыхаться... сначала чуть заметно, потом все сильнее, от едва сдерживаемого смеха.

Наконец он сдался, и, дико заржав, рухнул на стойку, корчась и молотя ногами по воздуху, пальцем указывая на то место, где минуту назад стоял Ронни...

...Потому что вместо Ронни на полу сидела большая волосатая обезьяна и задумчиво колупалась в носу...

## The Unforgiven (Непощенные)

Вдалеке залаяла собака. Яростно, захлебываясь, срываясь на визг. К ней присоединилась еще одна и их хрипый лай разносился по улицам резким, продирающим нервы эхом. Охотники приближались. Конечно, они не могли остаться в стороне от такого лакомого кусочка, как Свитки Шести Печалей, и явились к зданию библиотеки в полном составе. Крысолов видел их фигуры, крадущиеся в размытом утреннем тумане. Все остальные участники спектакля, разыгранного Растином и Киримоном, братьями-колдунами, уже были на месте.

Эльфов Магистр не видел, но знал, что они с противоположной стороны уже сжимают луки и ищут цель своими миндалевидными глазами. Мертвых он просто чувствовал. Их присутствие, мертвая плоть и могильный холод ощущались даже на таком расстоянии. Холодная, пустая... мертвая сила.

Справа, за холмом копошились орки. Этих не заметить было сложно. Постоянная ругань и возникающие то тут,

то там звуки потасовок отлично выдавали их местоположение – не надо было даже к магии прибегать. Слева, возле остатков узкой захлавленной башенки, точила мечи мидденхеймская дружина. меховые плащи в тумане придавали им сходство с вульфенами. Впрочем, сражались они порой с яростью, котрой позавидовал бы любой вульфен.

И вот теперь подошли и сами Охотники. Актеры на сцене, декорации расставлены, можно поднимать занавес.

Магистр слегка нахмурился. В последнее время он что-то слишком часто стал за собой подмечать склонность к некоторой драматизации и патетике. Как будто он не вел своих воинов в бой, а лишь отстраненно наблюдал за происходящим, непричастный к этим непонятным разборкам. В голове мелькнула мысль – а ОН ли наблюдал? Может, его глазами наблюдал кто-то другой?..

Крысолов не стал развивать эту мысль. Братья затеяли интересную игру, и если Повелитель желает в ней участвовать, пусть и в качестве зрителя – он, Магистр, может лишь подчиниться. В конце-концов Свитки Шести Печалей



были по-своему непредсказуемы, да и изучены тоже еще не до конца. Быть может, именно они и вносили ту изюминку непредсказуемости, ради которой все это и затевалось.



Судя по действиям остальных банд, о спланированности этой стычки они не догадывались и полагали все стечением обстоятельств – ну, обнаружись свитки, ну мало ли чего не происходит в Городе Глупцы... Наивные глупцы. И свитки, и библиотека, и встреча сразу шести отрядов в одном месте – все это было хорошо подготовлено. Строго дозированная информация в виде слухов, выбор времени и места, даже выбор участников. Крысы, остерланд и гномы сюда приглашены не были, хотя такие вкусы им тоже явно не были бы лишними. Вопрос был только в том, зачем братьям все это понадобилось. Когда-то, достаточно давно, Магистр пересекался с братьями. Собственно, он был посланником Повелителя Теней, когда тот

предлагал им свое покровительство. Задатки и склонности у них были.. но они отказались, решив играть в свои игры. Буквально через пару дней они устроили настоящую охоту на Охотников, как ни смешно это звучит. Причем гонялись за ними все, не исключая гномов. Как им удалось так направить ярость разных банд в одно русло – Крысолов до сих пор не мог понять. Извращенные мозги Растина, вкупе с умением управлять людьми Киримона позволяли им претворять в жизнь такие комбинации, которые было тяжело не только понять, но и вообще заметить. Те же гномы, скорее всего, думали, что они гоняют Охотников по собственной инициативе. В общем, братья были теми еще противниками. Отряд Магистра направили сюда по сути в качестве наблюдателя, и особого резона лезть в драку у него не было. Его основной задачей было узнать, что все это значило. Впрочем, возможно, сейчас это и прояснится.

Туман рассеивался. Раздалось рычание. Но это были не псы Охотников. Магистр прищурился и взглянул магическим зрением в ту сторону, откуда пришел звук. Судя по всему, началось. Действие первое. На сцене появляются эльфы. Магистр криво улыбнулся. Судя по всему, они зацепили мертвых - а те явно в долгу не останутся.

Ага.. а вот и орки зашевелились. Двинулись прямо к библиотеке. Очень интересно.

В воздухе свистнули первые болты "библиотекарей". Орки пытались отстреливаться в ответ, но делали это хаотично и, как правило, мимо.

С другой стороны пришли в движение Охотники и Мидденхейм. Первые, прячась, стали подбираться к стенам библиотеки, а вторые, не желая лезть под болты и магию, двинулись прямо к башне, где занял оборону отряд Одержимых.

Впрочем, избежать стрельбы мидденхеймцам все же не удалось. Разом свистнуло несколько болтов и вместе с ними в ряды бегущих наемников вонзился яркий букет Стрел Архи. Один из них упал, скуля и извиваясь...



...Магистр с искренним интересом смотрел на бегущих к башне людей. Он видел, как они ослабли, видя его Одержимых, как изготавились к бою, видимо, предвкушая победу. Ну-ну. Он попытался дотянуться до кого-нибудь из них магией – но тут же получил легкий удар в ответ – сила Ульрика хранила своих детей. Занятно.. на что они рассчитывают?

А потом завязался бой. Первым в ряды довольно улыбающихся врагов врезался Камо. Когда они поняли, с ЧЕМ имеют дело, было уже поздно – четыре воина валялись на земле, двое из них катались, пытаясь стряхнуть разъедаемые черной кислотной кровью плащи. Вот жидкость дошла до плоти, и один из них взвыл, выгнувшись дугой.

Грегор, долго выжидавший на подоконнике небольшого окошка, пока подойдет противник, наконец решился... но в последний миг копыто соскользнуло с крошащегося камня, и он с бляением ухнул вниз. Судя по воплям внизу – удачно, поскольку вопли были не его. Но и не совсем так, как задумывал, судя по проклятьям, раздавшимся вслед за ними.

Из башни выскочили мутанты и Ваирва, и после небольшой потасовки все было кончено. Мидденхеймцы отступили, и каждый из них нес на себе раненого или убитого товарища. Их осталась хорошо если половина, и чудом ихнего Ульрика будет, если хотя бы треть раненых выживет. Правда, они успели сильно потрепать Грегора, которого уже оттащили внутрь башни мутанты. Ну да ничего, выживет.



...В наступившем затишьи Магистр снова взглянул в сторону библиотеки. Охотники уже почти подобралась к зданию, периодически стреляя из-за укрытий. Флагелланты с боевыми криками неслись к дверям, а два пса заходили со стороны разрушенной стены. Орков и мертвых видно не было...

Внизу мелькнула тень. Магистр нахмурился и осторожно подошел к окну. Между башней и библиотекой была довольно большая площадь, отлично простреливаемая и открытая для прицельных заклинаний. И на ее дальнем краю стоял небольшой постамент. Магистр прищурился. На вершине постамента что-то виднелось. Уж не свиток ли?



А в следующий момент он удивленно прильнул к окну, забыв о противнике. Потому что по площади легкой тенью скользила Ваирва, умудряясь прятаться за казалось бы крохотными выступами. Вот один болт звякнул о камне рядом с ней... Затем еще один... Пока что мимо. Она ловко вскочила на постамент и замерла, осматриваясь. Магистр невольно залюбовался изяществом и порочной грацией ее движений. Она была похожа на тень из ночных кошмаров, жутковатая и притягательная одновременно. В следующий момент рядом с ней с треском пронесся букет Серебряных Стрел, но ни одна не причинила ей вреда. Повелитель Теней хранит своих последователей... Ваирва нагнулась и подняла свиток. При этом еще пара болтов свистнули впустую над ее спиной. Затем она легко, как будто издеваясь, спрыгнула вниз, позволив стрелам выбить осколки камня там, где она только что стояла, и так же, тенью, заскользила обратно. Со стороны библиотеки раздались проклятья и ругань и Магистр заметил, как она широко ухмыльнулась им в ответ.

Обычно не склонного к шуткам Магистра разобрал сухой лающий смех. Вот так нагло, изящно и обидно упереть приманку из-под самого носа ловца – это надо было уметь. Он представил, как сейчас давится злобой свита братьев, и это развеселило его еще больше.

Минуту спустя, к нему поднялась Ваирва, и, припав на одно колено, протянула свиток.

- Милорд...

- Можешь оставить его себе, ты это заслужила. Я восхищен твоей отвагой.

Она улыбнулась в ответ, обнажив тонкие, острые клыки, и выскользнула наружу.

...Видя пример Одержимой, Скорпио, один из мутантов, тоже полез за свитком, покоившимся на небольшом камне недалеко от стен библиотеки. Следом за ним рванулись Камо с псом (Магистр так и не придумал, как же его назвать), но были вынуждены свернуть и укрыться за стеной, поскольку со стороны библиотеки полетели болты. Крысолов искренне надеялся, что братья отвлекутся на подошедших Охотников, которые уже во всю рубили их свиту, и им будет не до Одержимых, но, видимо, зря. Как только Скорпио высунулся за свитком из-за колонны – сразу же защелкали арбалеты. Причем несколько – со стороны Охотников. Выждав несколько мгновений, он рванулся к свитку, но поднять его не успел, замешкался... Метко пущенный болт пробил его ногу. Скорпио дернулся, и рухнул с шипением на землю. Хвост с ядовитым жалом мотался из стороны в сторону, поднимая облачка пыли. Вторым выстрелом ему задело руку...

Скорпио пытался отползти, когда третий болт попал ему в спину. Он выгнулся и заскреб по земле пальцами. Хвост сворачивался кольцами в агонии, а

изо рта вырывалось яростное шипение. Но гораздо хуже было то, что к нему уже несся один из псов Охотников, скаля клыки и заходясь злобным рычанием.

Стоп. А там что еще?

Пришедший к нему вчера пес-полукровка, оскалив зубы и рыча, уворачивался от тяжелого цепя флагелланта, и клыков другой собаки. Несущийся на Скорпио зверь лишь ухватил мутанта клыками, и, тут же отпустив, ринулся к дерущимся. Да, ненависть к полукровкам одинакова и у людей, и у животных, отметил про себя Магистр. Все четверо они сцепились в визжащий клубок и теперь катались возле ящиков. На мгновение они распались – и потом снова бросились друг к дружке. Мелькали клыки, когти, кулаки флагелланта, летела клячами шерсть. Но не зря зрачки этого пса носили знак Хаоса... Когда Охотники отозвали своих псин и фанатика, решив, что с них хватит свитков, на собаке не было ни царапины. Ни одна из многочисленных атак врага не достигла цели. Это было воистину удивительно.

...Охотники неспеша покидали поле, держа башню Одержимых под прицелом. Формально они были победителями. Братья-маги, конечно, остались живы, и свою игру, видать, все же отыграли, поскольку никого не преследовали. Волне возможно, что сегодняшняя стычка была для них лишь одним из этапов какого-то хитрого, дьявольского плана, и своей цели они все же достигли... В любом случае, Магистр решил обдумать это, когда они доберутся до лагеря. Убедившись, что Охотники действительно уходят, а не готовят очередную коварную пакость, он дал своим воинам приказ возвращаться...

Грегор хрипел и ругался, опираясь на плечо Хаббарда и прихрамывая. Камо и другой мутант несли пока еще живого Скорпио. Рана на руке и спине заживет быстро, а вот нога, похоже, была серьезно повреждена. На войне, как на войне, что поделаешь...

Магистру впереди еще предстоял доклад Повелителю о событиях сегодняшнего дня. Он был уверен, что Растин и Киримон еще не окончили свою игру и впереди у них явно не одна встреча. Только вот кем они будут? Друзьями или врагами?...

## Журналистское расследование

Итак, мы продолжаем знакомить наших читателей с представителями белорусского варгеймерского сообщества, показываем, так сказать, что не так они страшны, как их малюют в отчетах со всяких там разных ЕТС и прочих локальных междусобойчиков. Они такие же люди, как и вы, их не надо бояться, они не причинят вам вреда, они пришли с миром, слушайте их и подчиняйтесь им, и вам будет позволено существовать дальше... Кхм... Извините. Что это было? Кто вы?! Что за!...

Здравствуйтесь, дорогие читатели варгеймерско-патриотического журнала *Wargazzt*. Редакция приносит свои извинения за технически накладку, произошедшие в предыдущем абзаце. А теперь Вашему вниманию будет представлена научно-познавательная беседа с доц. варгеймерских наук, профессором кафедры настольных военно-тактических игр, Иваном Таборовцом, известным в ролевых кругах как Лордский, а в варгеймерских как *Johnny B Goode*. Итак...

- Категорически приветствую. Ну что, начнем?

- Я готов :)

- Итак, Джонни первым нажал кнопку и готов дать правильный ответ... :)

- :)



- Ладно, поедем по порядку. Как давно ты куришь... Кхм.. Как давно ты занимаешься варгеймами?

- Ты знаешь, мне с ходу ответить на этот вопрос будет не так-то просто. В том смысле, что это было довольно давно. Думаю, шёл 2002, или 2003 год, когда

Виктор Сафронов, в узких кругах широко известный как Падре, познакомил меня с правилами WHFB. Пару партий я сыграл, используя прокси, и почти сразу купил себе оригинальные модели. Как сейчас помню - две коробки старого гномьего корнового пластика, катапульту, огненную пушку, айронбрейкеров с командной группой и десяток металлических тандереров. Наверное, выгреб все, что предлагалось тогда по ФБшным гномам в "Олимпе". Ну, а дальше, ясное дело, хуже.

**- В омут с головой, так сказать... То есть тогда какие-то армии уже существовали в Минске?**

- В клубе "10 баксов" уже тогда, насколько я знаю, в ФБ играли довольно основательно. По ролевым играм я был знаком с Аданычем и Падре. Они разводили тогда Гномов и Империю соответственно. Вот за них и могу сказать наверняка. Но абсолютно точно были и ещё игроки, и армии, разумеется.

**- Это ж какая там редакция правил-то была.. 5-ка или еще 4-я? Ух, седая старина... С тех пор ты, гномам, кстати, так и не изменил ни разу?**

- Пятая редакция FB, если мне не изменяет память, относится году эдак к 1996. А про четвертую я без гугла и сказать-то ничего не могу. Так что моя варгеймерская юность принадлежала все-таки шестёрке. А гномам я изменял с тех пор основательно и часто.

**- Но дома на полке почетное место занимают именно они. Так что временное сотрудничество с другими фракциями можно не принимать в расчет. Или у них уже есть реальные конкуренты?**

- Это смотря как считать. Надо мной все знакомые смеются в отношении гномов - у меня их действительно много. Но по степени готовности (собранности и покрашенности) дело обстоит с ними чуть ли не хуже, чем с любой другой армией. Я некоторое время назад совершил нечто вроде ревизии. И насчитал под сто бород в состоянии "на литниках", "не распакованы", "красить даже не начинал". И так дело обстоит не первый год. То есть по количеству моделей, которые у меня есть, им, пожалуй, конкурентов не найдётся. А вот с точки зрения количества очков, на которые я мог бы завтра выставить готовую к турниру армию, то их, пожалуй, мои WH обставят, не говоря уже о CSM.

**Хорошо, тогда давай разберемся по порядку. Для начала - твоя любимая ФБшная армия и какой армией играешь на данный момент?**

- Если говорить про армии, то в FB любимая - наверняка гномы. Но сейчас, в свете 8-й редакции правил, мне куда интереснее повозиться с Warriors of Chaos. Даже забавно - столько лет думал: "Вот, когда-нибудь и мои коротышки будут суровы и паверны". И вот, они суровы. На мой взгляд, в 8-й редакции они могут претендовать на тир<sup>1</sup>. Но играть ими расхотелось.

**- Кстати, почему Хаос тебя заинтересовал именно после выхода в свет 8ки?**

- Он меня заинтересовал в 7-ке. И армию я начал собирать пару лет назад.



- А, то есть интерес с изменениями в правилах не связан. Впрочем, я тебя прекрасно понимаю - смертный хаос выглядит на столе именно так, как и должен выглядеть хаос - закованные в броню легионы, вызывающие ужас одним своим видом.

- Просто вышел армибук WoC. Я ознакомился с ним, и решил, что мне может быть по вкусу такой стиль игры - хорошая мобильность, хард-хиттинг отряды, относительно малое число моделей, приличная магия. Кроме того, у меня было довольно много металлических моделей Kelt Drones от Rackham (в Конфронтацию я перестал играть с её смертью). И идея о том, чтобы собрать армию WoC разбавив модели от GW дивной красоты Wraith Rider'ами, Persecutor'ами и прочими цацками, меня порадовала и заинтересовала.



- Слова тру-варгеймера. Вот это подход к выбору армии, я понимаю. Профи! :) Степень готовности этой армии выше или ниже, чем у бородачей?

-Ну, теперь, в 8-й редакции, all-cavalry я не поиграю. Так что конные мародёры, часть рыцарей и часть героев отправляются на полку. А в списке "к покраске" появляется многочисленная пехота. Впрочем, так или иначе, обе эти армии – долгострой. Я действительно не так много играю в FB.

- Вообще тебе что больше по душе, ФБ или 40к?

Лично для меня 40к - гораздо больше спорт. По крайней мере, был спортом много лет. А в FB я играю, в общем-то, совершенно фаново и от случая к случаю.

- Фраза "по душе" фан и подразумевала. :) Был спортом - а теперь? Наигрался? Стало скучно? Слишком маленькие форматы?

- У меня просто нет времени на спорт. И уже почти нет энтузиазма. А фановый варгейминг каши не просит.

- Это потому что всегда выигрывает Кэб. :) Если бы ты начал выигрывать – глядишь, энтузиазм и появился бы. Ты вообще азартный человек?

- Я Кэба очень уважаю как игрока, и мы с ним друзья много лет. Но демонизирует его пускай юное поколение варгеймеров :). Что до азарта, то не думаю так.

- Тоже верно. Кстати, Мордхейм, Вармашина - это тоже по фану?

- Да, в Мордхейм, BFG, Blood Bowl и все такое прочее я тоже играю сугубо фаново и от случая к случаю. Про вармашину я пока ничего не могу сказать :). Я сыграл в неё ровно одну игру. Вчера. Правда, с действующим чемпионом Швеции :). Я уже понял, что мне эта игра, похоже, по душе, заказал себе кое-каких миниатюр, но какую нишу она у меня займёт в хобби пока предвидеть не берусь.

- Учитывая интересные правила, думаю, что немалое. Кстати, на грядущую кампанию по Мордхейму придется потратить не один и не два выходных - не многовато ли для чисто фановой игры?

- Ну, как-нибудь буду время изыскивать. Я давно не играл в Мордхейм и рад был бы этой возможности.

- Так, перейдем к 40к. Имеет ли смысл спрашивать про наиболее симпатичную для тебя армию, учитывая тот факт, что для тебя это спорт?

- Мне в любом случае было бы сложно выбрать. Под симпатичностью, если вдуматься, довольно много вещей скрывается. Внешний вид, бэк. Гибкость кодекса, игровой стиль.

- Ну, давай тогда с разных точек зрения. Например, какая армия тебе больше по душе в плане внешнего вида?

- Мне очень по душе стилистика WH, а вернее сказать, Sisters of Battle. Но они у меня в фаворитах не единственные. Где-то там же IG, Демоны (особенно Tzeentch-style). Iron Warriors мне всегда нравились - первая моя армия в 40к.

- Это которая теперь у Ярослава?

- Нет, у него собственный свечной заводик. В том смысле, что CSM мы независимо друг от друга разводим.

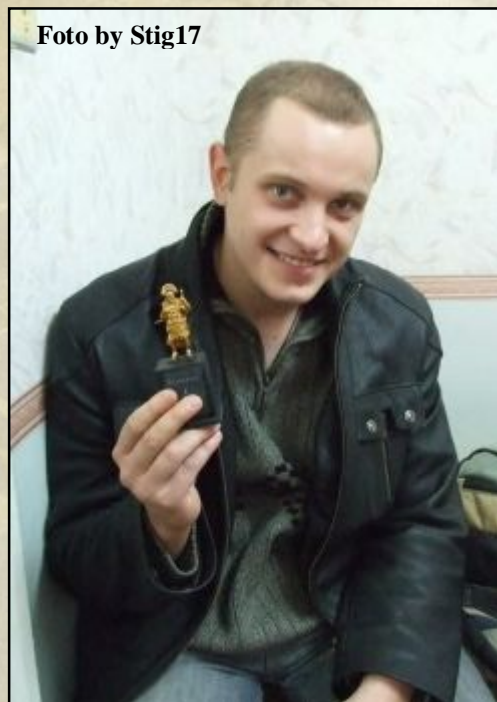
- А с точки зрения стиля игры кто интересен?

- Тоже, пожалуй, одну армию я не смогу выбрать. Вообще, лично я люблю армии, способные снять противника со стола. И, желательно, достаточно гибкие в управлении - то есть, не предполагающие в игре исключительно тактику "идти по кратчайшему пути к противнику и разрывать его в клочья". IG, например, в своём теперешнем виде мне весьма симпатична. Но вместе с тем я с удовольствием играю теми же WH, про которых такого не скажешь.

- В общем, предпочтения у тебя переплетаются, причем довольно тесно, и факторов, влияющих на них, огромное количество. Добавь сюда еще интересность противника, условия победы...

- Если бы меня попросили обобщить в одно предложение ответ на вопрос "что влияет на количество удовольствия, полученного от партии, которую ты сыграл вот этой армией и распиской" я бы точно завис :).

- Думаю, я тоже. :) Или же предложение у меня вышло бы в лучших традициях Льва Толстого, строчек этак на 5-6. Кстати, стало вот интересно. Для тебя 40к - спорт. Но в спорте (я имею в виду турниры), по большому счету, есть цель - победа. Ты участвовал, если мне не изменяет память, почти во всех выездах белорусской команды за границу. Это было так, за



**кампанию, себя показать, на людей посмотреть, или же именно спортивный интерес?**

- Далеко не во всех. Кэб и Ярослав куда больше моего ездили. А ответ от мероприятия зависит. Куда-то ездил "на людей посмотреть". Куда-то, в общем-то, играть на победу. Какие-то поездки, в принципе, воспринимались как тренировочные - расписку оттестировать в турнирных условиях, или состав команды обкатать. По-разному бывало.

**- Но, тем не менее, ты не новичок на таких мероприятиях?**

- Ну, пожалуй, не совсем нуб, это так.

**- Далеко не нуб, я бы сказал.. Но все эти "докрасить в ночь перед игрой" или "склеить, выставляя на стол" - знакомо? Красишь, кстати, сам?**

- Знакомо, не без того. Но из меня художничек тот ещё. Сам я открасил сколько-то гномов и почти всю свою армию CSM, не считая разных там банд для Мордхейма. Но вот WH и WoC я решил не портить, а отдать специалистам. То есть я могу, напрягая все силы, сделать тейблтоп, который мне будет не стыдно выставить на стол. Но это будет медленно, печально и, что хуже, редко когда с удовольствием.



**- Ну, ВХ мы уже видели, они действительно хороши. А ФБ еще на подходе?**

- WoC? В этой армии открашено довольно много всего - что-то мне покрасил Киса, что-то Ярослав. Есть несколько моделей, которые сделала Ева.

**- А что идет с удовольствием? Только игра? Или, может, еще что-то: конверсии, составление ростера?**

- Ростербилдинг - это да. Покурить хорошенько ростер мне очень и очень доставляет.

**- Пробиешь различные комбинации, или пытаешься усилить одну?**

- Это плохо формализуемый творческий процесс каждый раз :).

**- Тебя негласно считают самым спортивным игроком. Заслужено? ;)**

- Я, честно сказать, об этом в первый раз слышу. То есть, может кто-то и считает. Но мне он точно не говорил :). Я, конечно, стараюсь играть корректно (и тот же Кэб, скажем, считает, что даже чересчур корректно для спортхаммера :)), но наград "best sport" не брал, кажется, ни разу.

**- Имелось в виду, что с тобой приятно играть во всех отношениях.**

- Нет, если у меня и есть такая репутация, то этот факт прошёл мимо меня :).



- Ну, тем не менее, игры с тобой запоминаются. А вот были ли у тебя игры, которые бы запомнились тебе самому?

- Из моих последних впечатлений уровня отдельно взятой партии была изумительная игра с французом на ЕТС. Обычно отдельные партии мне редко когда всерьёз врезаются в память. Но это было страшное дело :). На ЕТС мы играли со сборной Франции. Миссия - КП. И мне, играющему IG, достаётся в соперники CSM их команды. Ростер специфический, его основа - штук семь, наверное, рин, в которых едут разнообразно скомпонованные отряды в 5-6 бойцов. Притом, он меня атакует. На килл-пойнтах!

- :) **Матросы в тельняшках на зебрах.. :)**

- Ну, паринги отыграны, пора как-то разрывать. За ИГ, конечно, налёт часов у меня относительно небольшой. И я время от времени на ЕТС совершал ошибки (и среди них весьма результативные). А хороший, сильный оппонент в этом деле вроде прожектора. Вот уж что-что, а твои ошибки он тебе так высветит, что не зарадуешься.

- И? .. (все это уже звучит почти как начало очередной книги по 40к... ветеран ИГ.. салаги.. "И вот прет на меня лэндрэйдер, а у меня только консервный нож..")

- Это был тот случай. Нет, не пойми меня неправильно, я прилично играл. У меня руки не дошли до бэтл-репорта с этой игры, но моя тактика была осмысленной и грубых ошибок я уж точно не допустил. Но тот парень, он здорово читает игру. Настолько, что я всю партию чувствовал, что каждое движение, каждый выстрел я совершаю не сам, а он меня вынуждает двигаться сюда, или стрелять вот в это. Феерическое ощущение :).

- Хммм.. :) Да уж...

- Я с трудом зацепился за ничью по КП. На своём матч апе! Да и то сказать, если б мы накидали продолжение, он мог бы меня и со стола снять. Помню, доиграл, посчитались, и подумал что-то вроде: "Так вот он какой, спортивный еврохаммер, за которым мы сюда и ехали :)".

- И даже кубы ему ложились хорошо?

- Обыкновенно. Хороший игрок часто имеет в виду "план Б", какое-то понимание того, что он будет делать, если кубы не так лягут, как нужно. А у этого парня был, наверное, и "план В" :).

- Тебе после такой мастерской игры вообще в принципе желание играть не отбило на какой-то срок с минскими игроками? :)

- Да нет, отчего же. Я приехал - стал вот WH наигрывать. Только-только какой-то контроль над армией почувствовал.

- Ну да, тиранидов на турнире ты неплохо так развел, хотя, судя по всему, не совсем так, как тебе хотелось бы.

- Там, на турнире, Брего хотел игры в фарш :). Он сознательно оставил свою башню и, выстроившись свиньёй, попёр на мою башню, как бульдозер. Крайне приятно поиграли, кстати. Я бы, может статься, на его месте сделал бы то же самое. Только отдал бы ход и свою башню поставил бы на направлении своего же удара.



- Планируешь продолжать спортивную карьеру в 40к, или будешь постепенно его переводить в разряд фановой чисто игры?

- Не загадываю пока. Вот, даст Бог, родится дочь - тогда и пойму, на что у меня остаётся время. И сколько его.

- Поскольку ты участвовал и в белорусских, и в зарубежных турнирах, то можешь сравнить. Как по-твоему, чего не хватает нашему комьюнити в плане варгеймов в целом и в плане турниров в частности? Почему у нас так неохотно это все развивается?

- Я не сказал бы, что нашему комьюнити чего-то не хватает. Кроме новых активных игроков, конечно. Но их, думаю, никогда не бывает много. На мой взгляд, у нас случаются хорошие турниры, у нас есть некоторое количество классных игроков. В расчёте на количество игроков в хобби вообще - так и ещё и немалый процент. А вот со свежей кровью дело обстоит странно. Иной раз, когда захожу в раздел "варгеймы" на rpg.by, думаю: "кто все эти люди?", - вроде и ников много, и миниатюры кто-то покупает, красит, а на мероприятиях - одни и те же лица.

- Думаешь, скрываются? Боятся показаться? А может все прозаичнее - лень..

- Может быть, не хватает опыта спортивных турниров. Я действительно думаю, что участие в таких мероприятиях сильно расширяет сознание. Взгляд на игру.

- Поясни-ка..

- Пободавшись с нетривиально играющими расписками, с сильными и нестандартно действующими оппонентами, начинаешь просто несколько шире смотреть на ростербилдинг и на реализацию конкретного ростера и конкретной тактики в отдельно взятой игре.



- Это подход больше для спортивных игроков, для которых ваха - это турниры, призы, победы... Может в том и дело, что большинство воспринимает игру как игру, не более того.. Примерно как порубиться в свободное время в сингл Старкрафта, или рпгшку какую пройти?

- Это ведь хорошее дело безотносительно турнирной игры. Это более интересные игры, в результате.

- Да, так и есть, хорошее, но без ориентации на турниры - нет стимула. То есть человек играет себе и играет в свое удовольствие, 2 раза в месяц, чаще или реже, не заморачиваясь плотно на ростербилдинг, теорию вероятности и прочее.

- Я легко соглашусь с тем, что люди могут получать удовольствие не от того, от чего его получаю я. И если мне доставляет удовольствие, даже в фановой игре, управлять отлаженным, синергичным и гибким ростером, и играть против хорошего же ростера, в руках сильного оппонента, то это не означает автоматически, что любой человек будет от этого получать удовольствие. Но раз уж ты спросил именно моего мнения - вот оно :). Тезис такой получается: "подходящий стимул для того, чтобы хорошо играть годным ростером, это не обязательно победа на турнире; это и просто стремление к интересным играм".

- Ок, я тебя понял. Короткий блиц по варгеймам:

**Самая классная миниатюра, которую ты видел?**

- Из серийно выпускаемых я назову Молохов (Конфронтация). Мне сложно выбрать что-то одно, поэтому я просто назвал первую очень классную (на мой взгляд) миниатюру, которую вспомнил.

**Самый приятный оппонент?**

- Невидимка, хотя мы с ним очень давно не играли.

- Играет ли для тебя роль цвет и форма кубиков?

- Да, но это иррациональное. Я сам не знаю, как я выбираю для определённого броска тот, или иной кубик.

- **Любимый тип террейна (пустоши, джунгли, города, лес)?**

- Эстетически мне всегда очень нравился cityfight-style.

- **Самый ожидаемый продукт в сфере варгеймов и около нее?**

- Сейчас это следующий кодекс ДН.

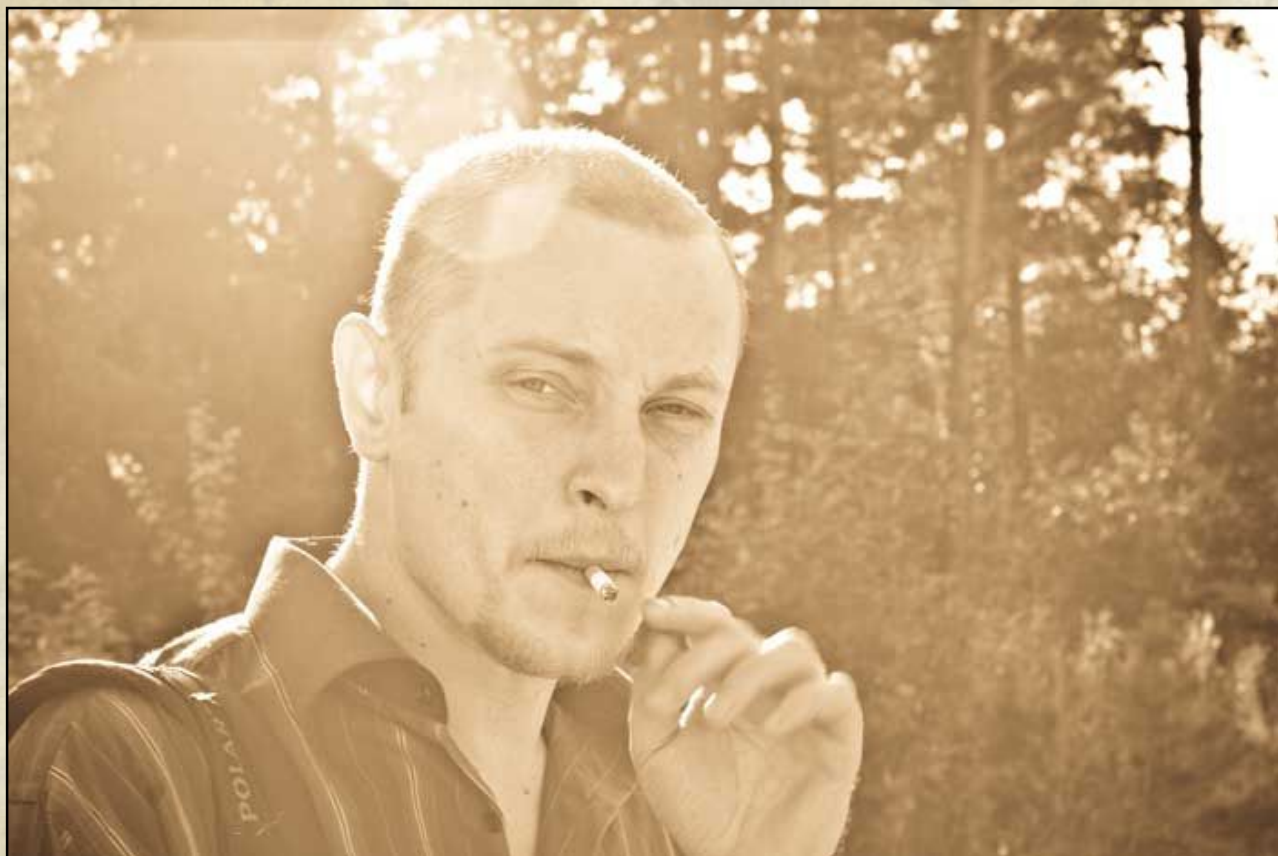
- **Самый интересный журнал по варгеймам, который ты читал?**

- Ты знаешь, я как-то не подсел на это дело :). Поэтому, ничего, кроме White Dwarf я систематически не читал, а сейчас систематически не читаю вообще ничего. Поэтому мне не сложно сделать приятное редакции и сказать "Варгазм" - я не очень сильно навру. :)

- :)) Ну, спасибо! И, напоследок тогда, - совет новичкам по игре и пару слов или предложений читателям в целом.

- А советовать мне особенно нечего :). Лучшее, что можно сделать для того, чтобы хорошо и с удовольствием играть - это как раз играть. А к читателям можно обратиться не с утвердительным, а с вопросительным предложением? Если да, то мне было бы очень интересно знать, кто же из них всё-таки увлеченно прочёл этот поток сознания?

- Я думаю, как минимум все, кто скачал журнал :) Ок, спасибо за беседу, было весьма приятно и познавательно!



## С чего начинается Гвардия...

*Здравствуйте, команда журнала Wargazzm. Письма писать не умею, поэтому перейду сразу к главному.*

*Я заинтересовался вселенной Warhammer 40k уже давно, читал книги, переиграл почти во все компьютерные игры, и, наконец, созрел для настолки. Мой выбор пал на Имперскую Гвардию. Был в срочном порядке куплен кодекс и набор Imperial Guard Cadian Shock Troops, скачана и распечатана книга правил. После многократного прочтения кодекса стало ясно, что для начала игры не хватает еще ооочень многого. Не могли бы вы сделать цикл статей для начинающих, где рассказывали бы о минимальном количестве необходимых миниатюр для начала игры (в идеале с перечислением названий подразделений) для различных армий. А то я так и не соображу, сколько наборов мне еще нужно, 6 или хватит 3. Я думаю, подобный мастеркласс вам будет не сильно в тягость, а нам поможет. Если не сложно начните с гвардии и десантников хаоса (друг пока тоже в ступоре). Заранее спасибо. Удачи и успехов.*

*Игорь Кравцов*

Вот такое письмо пришло в адрес редакции от одного из читателей. Немного поразмыслив и повспомнав, кто же из находящихся в радиусе действия наших жадных щупальцев игроков знаком с ИГ не понаслышке, мы выловили вовремя возникшего на форуме тов. Паладина и, проведя с ним дружескую разъяснительную беседу, уговорили поделиться своими военными тайнами. И вот что он рассказал...

Приветствую всех любителей настольного варгейма WH40k! Особенно людей, которые только-только начинают постигать этот готический мир 41-ого тысячелетия!

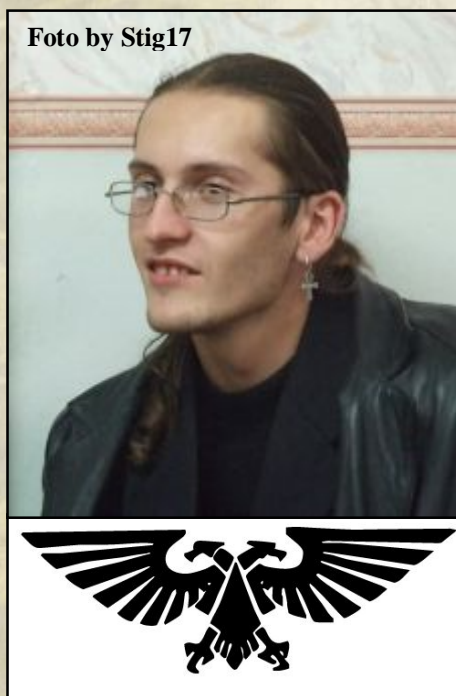
В редакцию журнала поступило одно из писем, в котором начинающий игрок просит рассказать, с чего и как начинается игра и сбор армии за Имперскую Гвардию.

### **Спрашивали – отвечаем!**

Я лично очень рад, что люди начинают играть за мою любимую армию! Понимать и чувствовать всю красоту огромного количества вымуштрованной, укомплектованной, дисциплинированной армии с мощной танковой, воздушной и артиллерийской поддержкой! Недаром Имперская Гвардия считается Молотом Императора! О всей ее прелести я могу рассказывать долго – но, перейдем сразу к делу!

При сборе армии Имперской Гвардии (далее ИГ) нужно помнить одно – это армия из людей, и только от них зависит победа (ну и, понятно, самого командующего)! Ни танки, ни артиллерия, ни авиация без большого количества пехоты ничего не сделают. Пехота – костяк, все остальное – поддержка! Но нельзя также их считать и пушечным мясом или, как десант, каждого гвардейца на вес золота – ими можно жертвовать во благо Империиума, но разумно, зная, что цель оправдывает потери!

Foto by Stig17





Предупреждаю сразу – армия очень сложна, и чтобы понять, как она выигрывает сражения, придется много раз проиграть, выучить назубок все слабые и сильные стороны, как свои, так и противника, иметь точный глазомер и многое еще несказанное! Но я отклоняюсь от темы – так что, если кого-то интересует, как играть за ИГ - можете спросить у более опытных, чем вы, игроков, или связаться со мной – чем смогу, тем помогу. Итак!

Разберем армии ИГ на 500, 750 и 1000 очков. На первое время и этого хватит с лихвой.

Помните – это лично моя точка зрения, полученная с игровым опытом, и некоторые игроки могу с нею не согласиться – и это их право.

В самом начале я описываю состав армии и очковую стоимость, затем - что какие функции выполняет, и в итоге - какие покупки нужны.

Для начала кратко опишу сокращения, чтобы было все понятно:

HQ – командный состав, TR – пехота, EL – элитные подразделения, HV – тяжелая поддержка, Fast – легкие ударные подразделения.

### 500 очков

#### HQ

Командное отделение роты со знаменем полка –  $50 + 15 = 65$

#### TR

Взводное командное отделение с ракетной установкой –  $30 + 15 = 45$

1. Пехотное отделение с ракетной установкой, рацией и сержантом с силовым мечом –  $50 + 15 + 5 + 10 = 80$

2. Пехотное отделение с ракетной установкой и сержантом с силовым мечом –  $50 + 15 + 10 = 75$

3. Пехотное отделение с тяжелым болтером, рацией и сержантом с силовым мечом –  $50 + 10 + 5 + 10 = 75$

4. Пехотное отделение с тяжелым болтером и сержантом с силовым мечом –  $50 + 10 + 10 = 70$

5. Отделение тяжелого вооружения с ракетными установками –  $60 + 10 + 10 + 10 = 90$

Объединяем отряды – 1, 2, 5 и 3, 4 в два больших отряда.

#### Fast

Бронированный страж с плазменной пушкой –  $55 + 20 = 75$



На такие форматы тяжелой техники бывает мало или вообще нет – поэтому ракетные установки подойдут как для уничтожения легкобронированной техники, так и для уничтожения десантников. Объединение отрядов нужно для повышения живучести, массового огня и количества команд, чтобы хватило для всех (рации для перебросов). Знамя - для лидерства.

Что нужно – стартер кадианцев (там HQ, TR, Fast), 2 коробки с отделением тяжелого вооружения, 2 коробки с пехотой, 3 сержанта с силовыми мечами.

750 очков

HQ

Командное отделение роты со знаменем полка – 50  
+15=65

Полковник Страйкен - 95

TR

Взводное командное отделение – 30

1. Пехотное отделение с ракетной установкой, рацией и сержантом с силовым мечом –  $50+15+5+10=80$

2. Пехотное отделение с ракетной установкой и сержантом с силовым мечом –  $50+15+10=75$

3. Пехотное отделение с рацией и сержантом с силовым мечом –  $50+5+10=65$

4. Пехотное отделение с тяжелым болтером и сержантом с силовым мечом –  $50+10+10=70$

5. Отделение тяжелого вооружения с лазерными пушками –  $60+15+15+15=105$

Объединяем отряды – 1, 2, 5 и 3, 4 в два больших отряда (или 1, 2, 3, 4 и отдельно 5) в зависимости от противника (разделение тяжелого оружия – если есть тяжело и легкобронированные цели).

HV – танк Леман Русс с дополнительной броней -  $150+15=165$

Добавили танк для лучшего уничтожения пехоты и техники. Лазерные пушки - для уничтожения тяжелой техники. Полковник – дополнительные команды, спец. возможности и отличный рукопашный герой для защиты.

Что нужно – стартер кадианцев (там HQ, TR, Fast), 2 коробки с отделением тяжелого вооружения, 2 коробки с пехотой, 3 сержанта с силовыми мечами, полковник Страйкен и Леман Русс.

Далее 2 расписки: первая – которой играю я, вторая – часто используемая!  
Поехали!



1000 очков

HQ

Командное отделение роты со знаменем полка –  $50 + 15 = 65$

TR

Взводное командное отделение – 30

1. Пехотное отделение с лазерной пушкой и сержантом с силовым мечом –  $50 + 20 + 10 = 80$

2. Пехотное отделение с лазерной пушкой и сержантом с силовым мечом –  $50 + 20 + 10 = 80$

3. Пехотное отделение с лазерной пушкой и сержантом с силовым мечом –  $50 + 20 + 10 = 80$

4. Пехотное отделение с лазерной пушкой и сержантом с силовым мечом –  $50 + 20 + 10 = 80$

5. Отделение тяжелого вооружения с лазерными пушками –  $60 + 15 + 15 + 15 = 105$

Объединяем отряды – 1, 2, 5 и 3, 4 в два больших отряда (или 1, 2, 3, 4 и отдельно 5) в зависимости от противника.

Отделение ветеранов:

10 ветеранов с 3 мeltaганями на транспорте Химера –  $70 + 10 + 10 + 10 + 55 = 155$

HV

Танк Леман Русс с дополнительной броней –  $150 + 15 = 165$

Ракетная установка Мантикора – 160

Другая

HQ

Командное отделение роты со знаменем полка –  $50 + 15 = 65$

TR

Взводное командное отделение – 30

1. Пехотное отделение с ракетной установкой, рацией и сержантом с силовым мечом –  $50 + 15 + 5 + 10 = 80$

2. Пехотное отделение с тяжелым болтером и сержантом с силовым мечом –  $50 + 10 + 10 = 70$

3. Пехотное отделение с ракетной установкой, рацией и сержантом с силовым мечом –  $50 + 15 + 5 + 10 = 80$

4. Пехотное отделение с тяжелым болтером и сержантом с силовым мечом –  $50 + 10 + 10 = 70$

5. Отделение тяжелого вооружения с лазерными пушками –  $60 + 15 + 15 + 15 = 105$

Объединяем отряды – 1, 2, 5 и 3, 4 в два больших отряда (или 1, 2, 3, 4 и отдельно 5) в зависимости от противника.



Отделение ветеранов:

10 ветеранов с 3 мельтаганями на транспорте Химера –  
 $70+10+10+10+55=155$

Fast

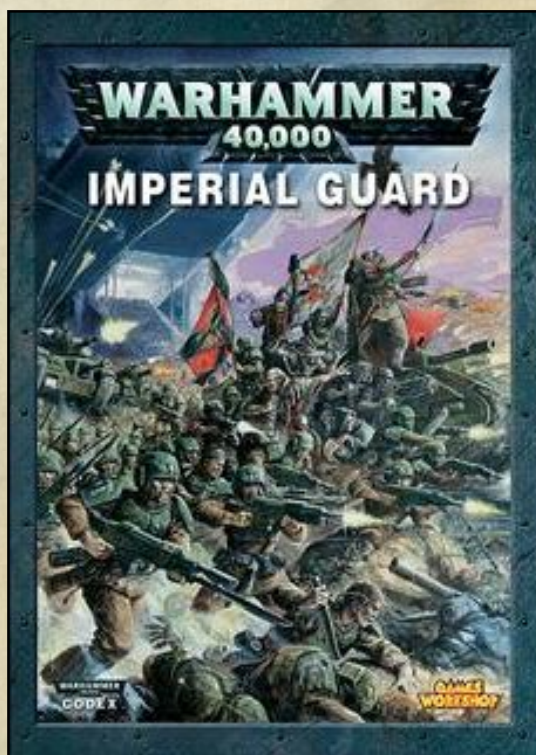
Страж (Сентинел) с мультилазером - 35

HV

Танк Леман Русс с дополнительной броней -  $150+15=165$

Ракетная установка Мантикора – 160

Эскадрон зенитных танков Гидра – 2шт –  $75+75=150$



Чтобы все эти расписки заиграли, нужно просто понять, что для уничтожения чего использовать и в какой последовательности. Некоторые вещи я описал в предыдущих расписках. Гидры используются для уничтожения пехоты, мотоциклов, эльдарских танков. Мантикора – тяжелобронированной техники и пехоты.

Страж - огневая поддержка, легкобронированные цели. Ветераны на химере – для захвата точек, уничтожения тяжелой пехоты и техники.

Что нужно – стартер кадианцев (там HQ, TR, Fast), 2 коробки с отделением тяжелого вооружения, 3 коробки с пехотой (ветеранов лучше как-нибудь выделить), 3 сержанта с силовыми мечами, полковник, Леман Русс, Мантикора, Химера и две Гидры.

Ну, это наглядный пример. На самом деле может быть еще много изменений – на любой вкус и цвет. Можно играть и от большого количества пехоты, и от мотопехоты, и от танковых звеньев – вариантов масса. Как только пожелаете – ведь разнообразие в ИГ огромно – были бы только идеи и желание, жажда к победе!

А в следующих номерах попробуем раскрыть тему "Как же все-таки играть за ИГ?" более детально! А пока – изучайте внимательно правила, кодексы (ВСЕ, но особенно свой), собирайте модели, раскрашивайте их – и ждем вас на полях сражений! Чем больше вы играете – тем быстрее вы вникните во все тонкости игры!

Если возникнут какие-либо вопросы – обращайтесь! Помогу. Найти меня можно без особых проблем на форумах [rpg.by](http://rpg.by).

Искренне ваш, Паладин ))

Все фотографии взяты с официального сайта Games Workshop.

## А ты знаешь свой Город?

Итак, в прошлом номере мы объявили конкурс-викторину по небезызвестному Мордхейму. Времени на обдумывание ответов у участников было предостаточно, и в итоге конкурс, что радует, состоялся. Писем пришло не то чтобы очень много, но и не мало, правда, дать абсолютно верные ответы на все 25 вопросов не смог ни один участник. Представляем вашему вниманию список правильных ответов, а также победителя конкурса!



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

**Ответ:** В большинстве источников указан именно 1999 год. В том числе в Флафф-Библии и ряде имперских хронологий.

**Вопрос №2:** В какой провинции Империи расположен Мордхейм?

**Ответ:** Остермарк (Ostermark).



**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.

**Ответ:** Ужас Арамара (Dread of Aramar) из заклинаний Низшей магии.

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

**Ответ:** А это уже крысиная магия, заклинание, названное в книге правил Грызущая Стая (Gnawdoom).

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

**Ответ:** как и все большие существа – на 20 очков (плюс набранный ими в ходе кампании опыт).

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

**Ответ:** Рейкланд – Капитан дает Лидерство на 12" а не на 6, Стрелки имеют +1 BS.

Мидденхейм: Чемпионы и Капитаны начинают с S4.

Мариенбург: Бонус +1 при поиске редких предметов, + 100 монет на старте.

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

**Ответ:** Темная Душа (DarkSoul).

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

**Ответ:** Вопрос, похоже, был сформулирован не совсем верно. Имелись в виду персонажи Охотники, а не отряд в целом, а они не могут изучать навыки Силы. Впрочем, некоторые участники смогли разглядеть направление мысли составителя и таки дали верный ответ.



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

**Ответ:** Неправильных ответов на этот вопрос не было. Конечно же *Ненависть* в отношении всех моделей, умеющих читать заклинания.

**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?

**Ответ:** Это первая из математических задачек викторины, и особых трудностей она, к счастью, не вызвала. Если следовать спецправилам персонажей, то игрок должен бросать 8 кубиков на поиск осколков (по 1 за Мать, Сестру-героиню и 3 Старших Сестер, 2 за Авгура (согласно ее спецправилу бросается 2 кубика, но выбирается результат лишь одного из них), и 1 за победу в сценарии. Но основные правила игры гласят, что на поиск камней бросается не больше 6 кубиков, так что верный ответ – 6.

**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?

**Ответ:** Вторая задача, и вот тут уже начались заковырки. Большинство участников ударились в расчеты бросков на инициативу за прыжок или подсчет высоты прыжка, напрочь забыв, что Зомби вызывают страх, а значит первый результат (6 при значении Лидерства 5) означает провал броска на Страх, то есть атака просто не состоялась. Последующие значения уже особой роли не играли.



**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 некроманта звездочками. Выгорит ли его коварный план?

**Ответ:** Самая сбалансированная и грамотно составленная задача из всех. Ошибок не было, все правильно оценили наклонную крышу как Сложную

Местность, ополовинив Движение скейвена до 3", и в итоге высчитали, что после движения до некроманта останется 8" при дальности полета звездочек в 6".

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

**Ответ:** В этом вопросе тоже, несмотря на далекую от идеала формулировку, все верно уловили суть: Огни У'Цхула наносят огненное повреждение, и тролль не сможет его регенерировать, как бы он не старался.

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

**Ответ:** Серия вопросов по бэку. Вся информация по ним взята из 5 статей, опубликованных в свое время в журнале Town Crier: вводная и по одной для каждой части города. Ответ на этот вопрос – не просто «граф Штайнхардт», поскольку их там была целая династия, а именно Амадеус Штайнхардт, чей пир во дворце, собственно, и прервала упавшая комета.

**Вопрос №15:** Кто охраняет Западные Ворота Мордхейма?

**Ответ:** Великий Дуб, ожившее дерево.



**Вопрос №16:** Как звали основателя Мордхейма?

**Ответ:** Здесь допускалось два варианта ответов. По сути, сам город был основан рыцарями ордена Ворона (Knights of the Raven Order), в память о графе Готхарде Ангелосе (Count Gotthard Angelos), но на площади стоит статуя Готтхарду Штайнхардту, как основателю города. Так что это имя тоже является верным ответом на этот вопрос (кстати, упоминаний о том, был ли Ангелос и Штайнхардт одной личностью мы так и не нашли).

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

**Ответ:** У читавших вышеупомянутые статьи вопросов не возникло: Торговый Квартал по-другому назывался Кварталом Летящей Лошади (District of the Flying Horse), после того, как в 1818 году бретонский купец привез в город несколько серых пегасов, которые весьма впечатлили глав гильдий.

**Вопрос №18:** Кто создал Великую Библиотеку Мордхейма?

**Ответ:** тот самый Готтхард Штайнхардт из вопроса 16.



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

**Ответ:** Так назывался, как все верно догадались, Амфитеатр Рупрехта фон Эндона, в котором днем ставились феерические пьесы и спектакли (за что он и был назван Золотым Шаром), а ночью проводились жесточайшие гладиаторские бои (откуда и пошло второе название).

**Вопрос №20:** Кто такая Великая Леди и почему?

**Ответ:** Великая леди – это огромный колокол на Часовой Башне, отлитый в честь супруги графа Фервинорда за ее благочестивые дела.

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

**Ответ:** Кто не читал бэка – тот не смог ответить на этот довольно интересный вопрос. Официальный ответ – конечно же, Повелитель Теней, ShadowLord, тот самый, который сидит в Кратере. Но существует информация, что эта же личность известна в мире Вархаммера еще и под именем Бе'Лакор, Темный Властелин (Be'Lacor, The Dark Master), один из Великих демонов, который восстал против других богов Хаоса, почти достиг их могущества, но в результате хитрых козней потерял физическую форму и был вынужден ютиться в телах смертных, одним из которых и стал Кхаардун.

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

**Ответ:** Эшин. Что логично, учитывая тот факт, что именно эти крысы описаны в основной книге правил в качестве одного из базовых отрядов.

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

**Ответ:** Река Стир (Штир).

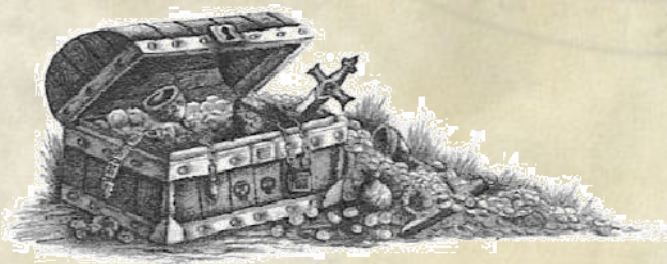
**Вопрос №24:** Другое название Охотников на Ведьм - ...

**Ответ:** ... Орден Тамплиеров Сигмара.

**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?

**Ответ:** Еще один вопрос из бэка. Это сражение называлось Резня или Бойня на Серебряной Улице, и явно не потому, что отряды и стража победили )))

*Победителем в этом конкурсе-викторине стал Сергей Стахейко, в сети известный как Skelz, ответивший верно практически на все вопросы. Он получает грамоту победителя, ценный приз (на фото справа), а также искренние поздравления от редакции журнала! Интервью с победителем читайте ниже!*





- Привет. Ну что, ты тот самый победитель конкурса-викторины? ))

- Ага. А ты тот самый редактор журнала?

- Ну, скажем так, один из. :) Учитывая тот факт, что журнал любительский, тут каждый швец, жнец и на дуде игрец. Давно ты в варгеймах?

- Первого варбосса из 40000 подарили в 2007 году, а потиху играть начал с прошлого лета.

- Во что играешь?

- Мордхейм, Warhammer 40000, MechWarrior: Age of Destruction.

- Какой стаж в Мордхейме? :)

- Игровой опыт маленький :), а разбираться начал с момента, как Винсент на форуме предложил начать компанию.

- Так это полгода почти. Наверное, потому и обскакал всех по правильным ответам? ))

- Ну, не знаю. Чтоб ответить на все вопросы пришлось перечитать правила на русском и английском и все журналы Town Cryer'a. Журналы, честно говоря, было тяжело осилить. :)

- Но осилил же. Не жалеешь о потраченном времени?

- Нет, особенно после того, как сам начал играть в мастерских в Мордхейм.

- В 40к, я так понял, ты играешь немного дольше, чем в Мордхейм?

- Выразимся так, я про него узнал раньше и следить за ним тоже начал прежде, чем купил первые миниатюры.

- То есть в 40к ты только планируешь начать играть?

- У меня есть армия, но она еще не полностью собрана и покрашена. А проксями я играл еще 2 года назад.

- В прошлом году на Юниконе проводился турнир по Мехварриору. Тебя там не было?

- Нет. Только с сентября увлекся.

- Ты работаешь \ учишься? (можно без конкретики) Кроме 40к, Мордхейма, Мехварриора есть увлечения?

- Работаю, из увлечений книги, старые компьютерные игры. А еще в травииан играю.



- Хехе... наш человек. Ок, какие ближайшие планы в сфере варгеймов?  
- Собрать и докрасить, наконец, орков; принять участие в турнире по Мехварриору и доделать свою банду Одержимых, чтобы поучаствовать в кампании по Мордхейму.

- Думаю, к началу кампании как раз успеешь. Кстати, по мере покраски присылай фотографии миниатюр - будем размещать в журнале. Не все же время там мелькать Кэбу, Ярославу и прочим мамонтам.

- У меня лучше конверсии получается делать, чем красить. За покрасом я иду к брату, который, кстати, изначально и привлек меня в мир варгеймов.

- О как... Тогда скажу по большому секрету - в 4 номере, скорее всего, будет конкурс как раз по конверсиям. У тебя есть еще один шанс стать знаменитым. ))

- Здорово! Значит, есть повод снова взяться за орков!

- Ладно, еще раз поздравляю тебя с победой, надеюсь, еще встретимся на страницах журнала! Удачи!

- Спасибо! Пока!



## Звездный Десант

*Слышь, пацанчик, есть че склеить-покрасить? А если найду? А че ты такой, даже облой не счистил? Ты че, Десант не уважаешь?*

*Хех. Да, в лапы редакции попали два набора от отечественной фирмы «Звезда», представляющие собой развитие идей и линейки миниатюр настольного варгейма «Звездный Десант». То есть другие наборы этой же серии попадались нам и раньше, но тогда еще не было журнала, и потому ни фотографий, ни задокументированных воспоминаний о них у нас, увы, не сохранилось.*

Казалось бы, есть огромное количество примеров зарубежных фирм перед глазами, есть, в конце-концов, не меньшее количество фантастических фильмов и арта на Sci-fi тематику. Почему «Звезда» упорно идет своим, одной ей ведомым путем, объяснить внятно, наверное, не смогут даже ее сотрудники. Ну да ладно, оставим это на совести разработчиков ЗД и на кошельках финансовых директоров компании. Возможно, их стратегия в итоге принесет свои плоды, ну а мы пока аккуратно вскроем коробочки и заглянем внутрь. Что же нас там ждет?

Первый пациент – набор **«Биотанк Зверь»**.

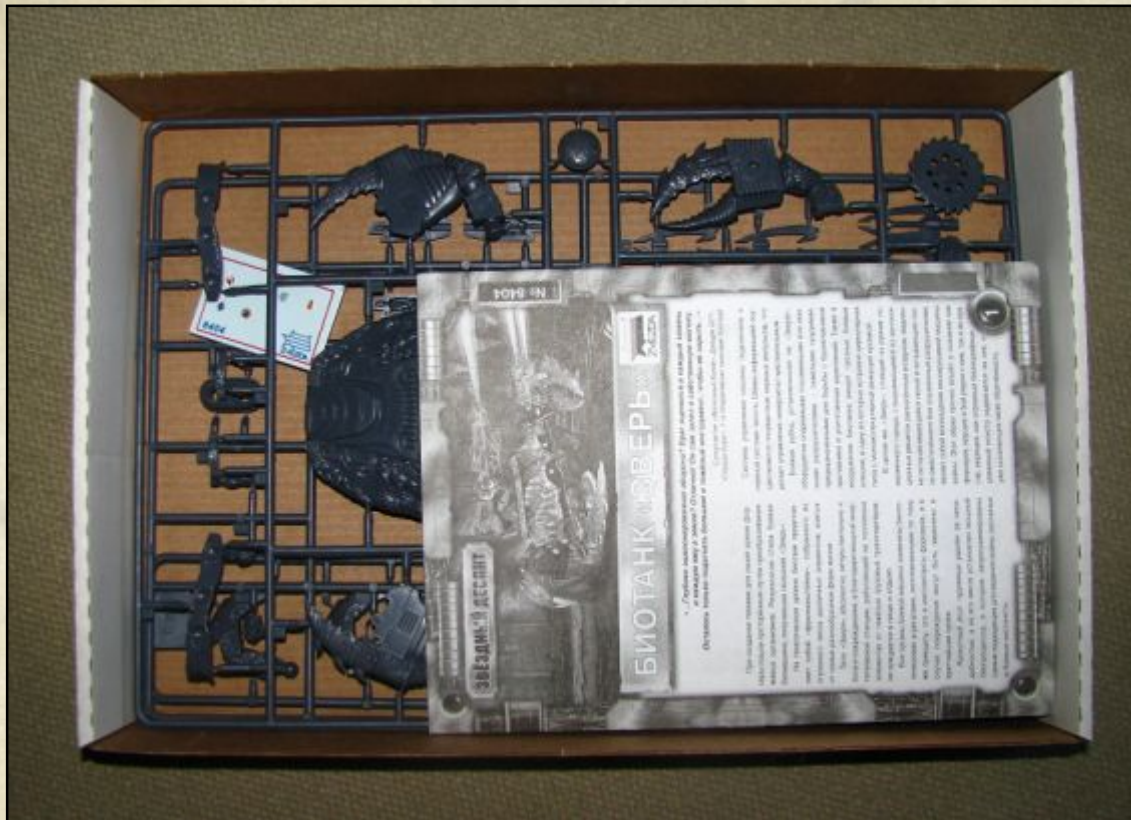
Сама коробка приятно удивляет довольно европейским качеством – мягкая «обертка», внутри которой находится более прочный картонный «лоток». С умилением забываем времена помятых и погнутых коробок, а заодно отмечаем, что «лоток» неплохо подходит для хранения красок или битса в ассортименте.



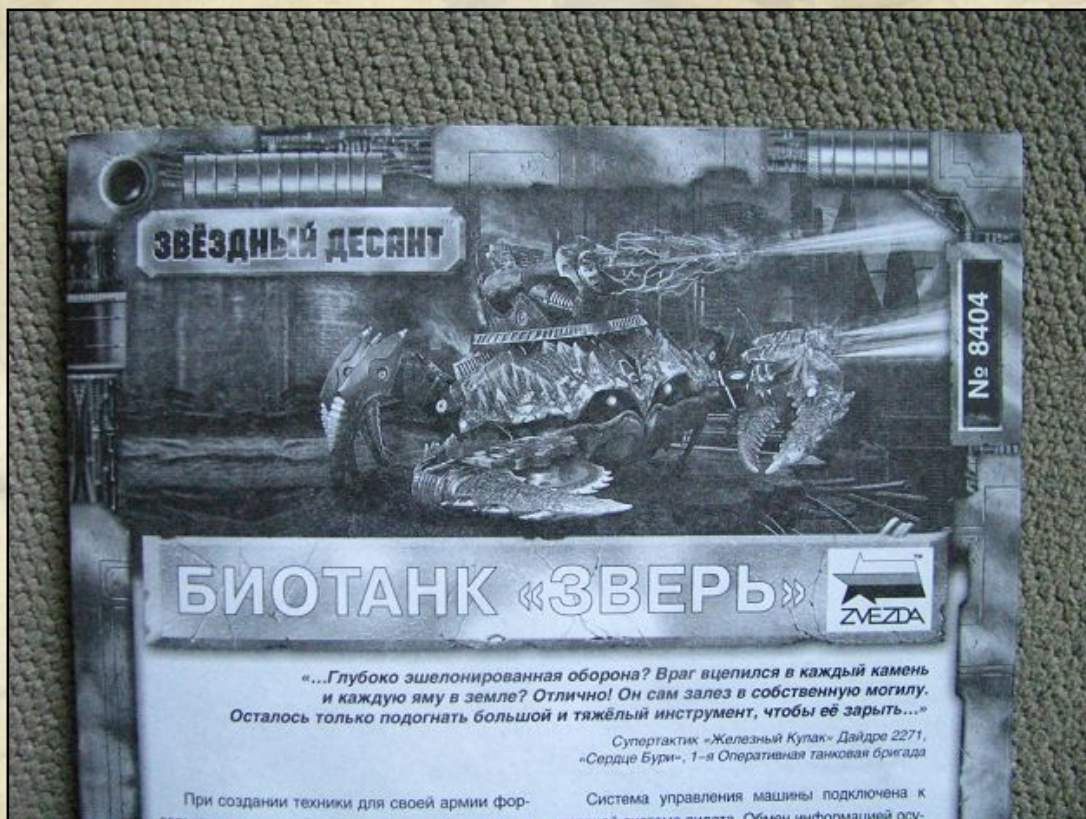
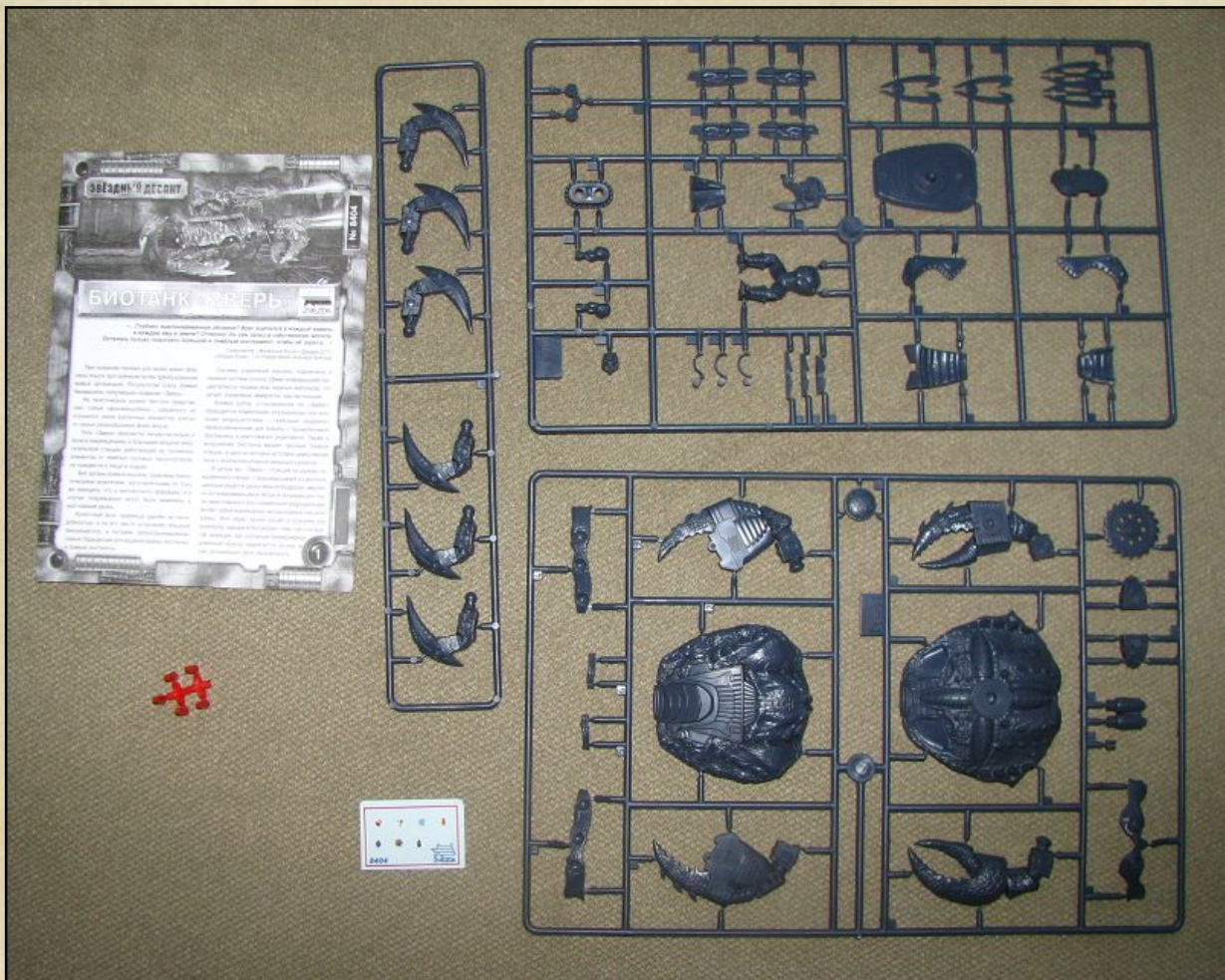
Задумчиво крутим коробку в руках – и тут же облегченно вздыхаем. Нет, зря мы опасались и переживали. Надпись «Любое распространение за пределами стран бывшего СССР запрещено» все ставит на свои места: рисунок на задней части коробки стоит вверх ногами относительно рисунка на лицевой. :)



Ладно, лезем внутрь.



Внутри два больших и один маленький литник, брошюрка с правилами, мааленький листик с декалями, непонятно чья круглая база и красные пластмассовые каунтеры, втыкающиеся в нее.



Признаться честно, я брал этого краба с одной единственной целью – смастерить стильного такого Соул Гриндера для армии Демонов Хаоса. Но, открыв коробку, понял, как жестоко меня набманули. Карликовый Соул Гриндер убивал бы противника одним своим видом.

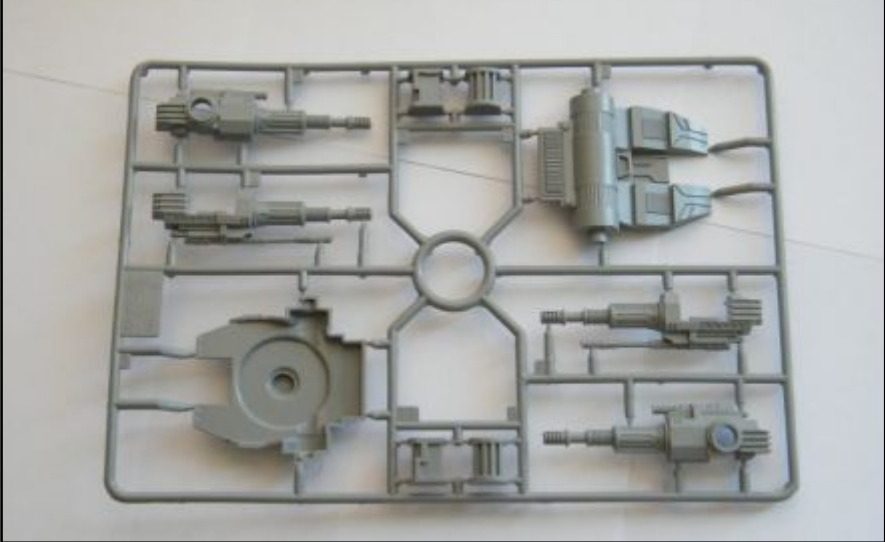
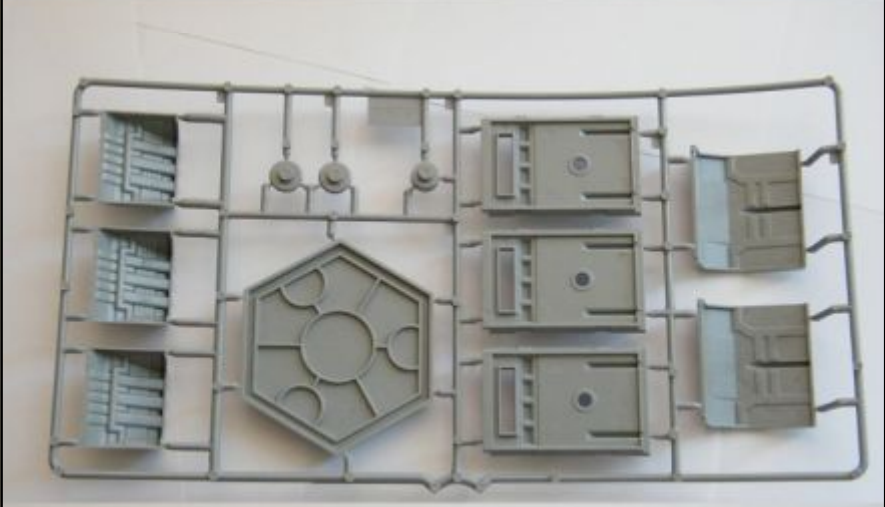
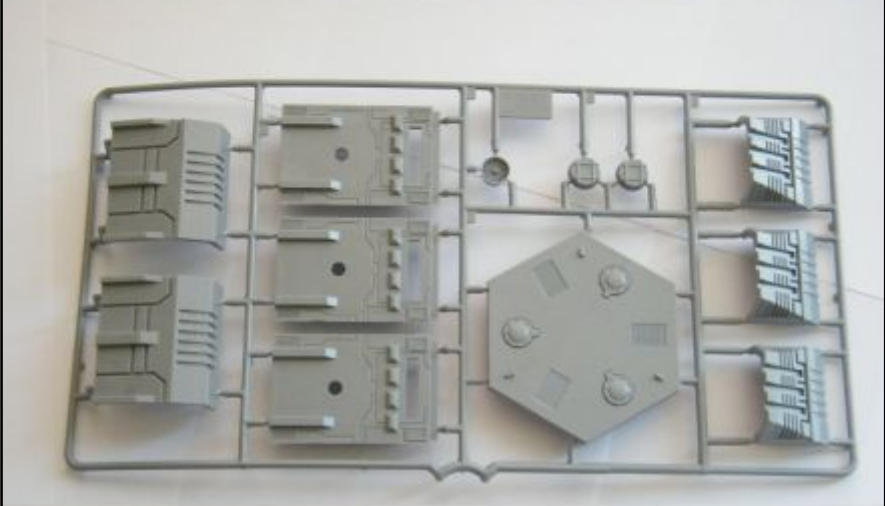
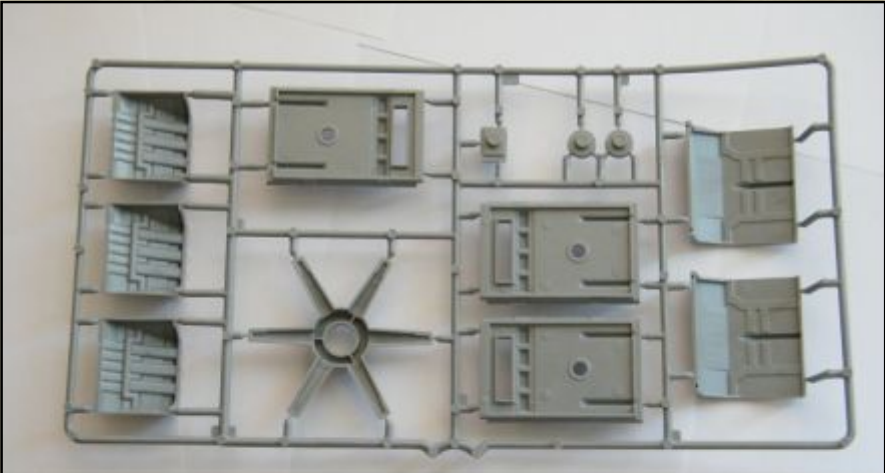
Касательно самого пластика – претензий нет. Все тот же звездовский, немного странный в обработке, но без особых косяков, излишков швов и прочего. Сказывается, правда, компьютерный этап в создании модели, выражающийся в ее общем внешнем виде, да соотношении размеров ног, тела и пушки режет глаз. Как и все без исключения остальные модели серии – подойдет на конверсии, особенно для армий Хаоса, но это определенно не та модель, которую хочется поставить на полку для коллекции. Увы и ах.

Откладываем выпотрошенную тушку в сторону, тянемся за следующей. Что у нас там? **«Сторожевая Башня»**.



Вот это уже лучше. Насколько мне помнится, Звезда в принципе не выпускала террейна, кроме весьма специфических елочек. А тут – очень даже грамотно и стильно сделанная башня. Не удивлюсь, если в рейтинге продаж она обскочит все остальные наборы ЗД. В отличие от предыдущего набора, здесь компьютерная подготовка к созданию модели пошла только на пользу, придав башне настоящий космический вид.

Если принять во внимание тот факт, что из нескольких таких наборов можно создать очень симпатичную линию обороны, то я бы смело включил ее в список обязательных закупок для любого клуба, в котором играют в 40к. А если сюда добавить остальные наборы, уже поступившие в продажу, да еще посидеть со скальпелем и пилкой, то из и без того неплохого набора можно сделать отличную конфетку, способную украсить абсолютно любой игровой стол.



## Malekith on Black Dragon

Ох, не любят у нас варгеймеры красить. А может красить любят, но скромные все до жути? Наверное, все же второе, поскольку играют все-таки покрашенными армиями. Но вот засветить свои работы на страницах журнала - это ни в какую. Хоть ты клещами из них тяни. А поэтому, сегодня рубрики Галерея и Мастерская сливаются вместе и снова заполняются силами редакции. Знакомьтесь, Малекит на своем Черном Драконе!

### Золото:

- 1) Последовательно Brazen Brass – Shining Gold – Burnished Gold – смесь Burnished Gold и Mithril Silver

### Плащ:

- 1) Красим смесью Chaos Black, Skull White и Midnight Blue
- 2) Высветляем, добавляя Chaos Black и Skull White
- 3) подводим почти чистым Skull White



### Штрихи на крыльях:

- 1) смесь Kommando Khaki и Chaos Black наносим на влажную поверхность и слегка размываем линию



### Кожа:

- 1) по черному грунту красим смесью Chaos Black и Snakebite Leather
- 2) Вены красим смесью Scaab Red, Chaos Black и Bleached Bone 1:1:1
- 3) вены подводим Chaos Black и Bleached Bone 1:1



### Ноздри и скулы:

- 1) высветляем смесью Scorched Brown, Chaos Black и Snakebite Leather

### Пасть:

- 1) язык – Leech Purple и Chaos Black, потом высветляем, добавляя Bleached Bone. В последнюю смесь добавляем немного Red Gore
- 2) Проливаем все Leviathan Purple (wash)



### Чешуя, кости, рога:

- 1) драйбраш по черному грунту цветом Snakebite Leather
- 2) 1 Snakebite Leather и 2 Bleached Bone
- 3) 3/4 площади чешуи подводятся чистым Bleached Bone
- 4) Skull White по краям
- 5) проливка черным и снова подвести Skull White

### Глаза:

- 1) Dark Angel Green, затем Scorpion Green. Ставим точку Skull White.



## Ultramarines: The Movie

*Этого ждали. Об этом говорили. Это заочно возносили на пьедестал одни и скептически препарировали другие. Это – случилось. Первый фильм по миру 41-го тысячелетия увидел свет, наделав немало переполоха в рядах варгеймеров. Так что же это за темная лошадка? Давайте познакомимся с ним поближе.*

В теперь уже далеком 2009 году, на Дне Игры в Бирмингеме компанией Games Workshop было впервые объявлено о начале работ над анимацией, действие которой происходило в мире Вархаммера 40к. Сразу, естественно, никто не поверил, все подумали, что это просто веселая шутка или предположение из разряда «А прикольно было бы...» Но время шло, а слухов про новый проект становилось все больше. Появлялись новые имена.

По лицензии GW к работе подключилась базирующаяся в Кардиффе (Уэльс) компания Codex Pictures, имеющая довольно большой опыт работы с художественными студиями, такими как Universal Pictures и 20<sup>th</sup> Century Fox.



Начальник отдела разработок, **Дэвид Керни**, выступил одним из продюсеров фильма. Второй компанией, включившейся в работу, стала Good Story Productions Ltd., занимающаяся созданием теле- и видеопродукции для различных платформ. От нее продюсером выступил **Боб Томпсон**, в свое время вместе с Керни участвовавший в создании анимационной ленты «Бионикл» (Bionicle) для компании Lego. Третьей в упряжке стала POP6 Studios, расположенная в Монреале, Канада. Начальник ее творческого отдела, **Роди МакМанус**, имеет больше всего опыта по работе режиссером, сценаристом и продюсером на телевидении и мультимедиа. В свое время он занимал ключевые посты в Discreet Logic, Softimage, Microsoft и The National Film Board of Canada, хотя свою карьеру начинал, записывая музыку для CBS / Sony BMG Music Entertainment.



Ответственное кресло режиссера занял **Мартин Пик** (Martyn Pick), выбранный на эту роль за выдающийся талант соединять анимацию и видео в одно живописное целое. Он был анимационным директором фильма «Эра Глупости» (2009), приложил руку к промо-ролику для Чемпионата Европы по футболу 2004 на конкурсе BBC и ленте «Лондон-2012»,



**Жанр:** научная фантастика

**Режиссер:** Мартин Пик

**Продюсер:** Боб Томпсон

**Автор сценария:** Дэн Абнетт

**В главных ролях:** Теренс Стамп, Син Пертви, Джон Харт, Дональд Самптер

**Длительность:** 75 минут

**Страна:** Великобритания, Канада

**Язык:** Английский Испанский Итальянский Немецкий Русский Французский

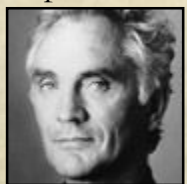
**Год:** 2010

одобренной Film London и Лондонским Агентством Развития.

Сценарий к фильму писал небезызвестный и уже упоминавшийся на страницах нашего журнала **Дэн Абнетт**. На его счету более 25 книг для **Black Library** и участие в разработке многих кодексов и редакций Правил вселенной **Warhammer 40k**. Дэн заслуженно считается одним из лучших писателей Черной Библиотеки, и это дает основание полагать, что в сюжетном плане фильм **Ultramarines** не является обычной пустышкой-стрелялкой.



Подбор актеров на главные роли проводился тщательно и долго по настоянию Боба Томпсона, который изначально ратовал за максимальную достоверность фильма и внимание к мелочам вселенной 40k. Поэтому звезда мировой величины в титрах вы не увидите.



**Теренс Стэмп (Terence Stamp)**, озвучивавший капитана Северуса, родился в 1939 году в Лондоне и начал свою карьеру в 1962, дебютировав в ленте Питера Устинова **Billy Budd**. Роль наивного морячка принесла ему номинацию **Academy Awards**. Позже он снимался в «Супермене» в роли Генерала Зода, озвучивал **HALO 3**. Его персонаж, капитан Северус – ветеран, герой многих сражений и талантливый командир. Он сплачивает роту в целом и взвод Ультима в частности личным примером героизма и отваги в единое целое.



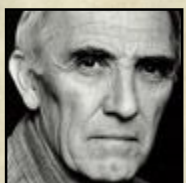
**Джон Хэрт (John Hurt)**, чьим голосом говорит капеллан Карнак из чаптера Имперских Кулаков, родился в 1940 году в Дербишире, Англия. За свою почти полувековую карьеру он принял участие во множестве фильмов и телепроектов, среди которых **The Naked Civil Servant, I, Claudius, A Man for All Seasons, The Caretaker, Man and Superman, Alien, Hellboy I&II**. За роли в фильмах «Полночный Экспресс» и «Человек-Слон» он был номинирован на Оскар. Его персонаж – личность неоднозначная и загадочная. Именно сигнал капеллана привел ультрамаринов к Митрону, но какие тайны он скрывает от собратьев?



**Шон Пертви (Sean Pertwee, брат Протеус)**, родился в Лондоне в 1964 году в семье актеров. Его отец был тем самым Джоном Пертви из «Доктора Кто». После окончания Бристольской театральной школы Шон некоторое время гастролировал с **Royal Shakespeare Company**, пока в 2003 году не стал совладельцем кинокомпании **Natural Nylon**. Его значимые роли – в таких фильмах, как «Горизон событий», «Судный день», «Эквилибриум», «Псы-Воины», сериал «Тюдоры». Голос Шона можно также слышать в компьютерных играх **Killzone 2** и **WH40k: Fire Warrior** и ряде документальных программ и коммерческих рекламных роликов. Его персонаж, брат Протеус – молодой, подающий большие надежды космодесантник. Он осторожнее и внимательнее Веренора, с которым у него идет негласное соперничество. Пытаясь доказать свое превосходство, они совершают воистину героические поступки. Но не расколется ли их соперничество взвод Ультима в этой миссии?



**Стив Уоддингтон (Steve Waddington)**, озвучивавший брата Веренора, родился в Йоркшире в 1968 году. Как и Шон Перви, он был членом *Royal Shakespeare Company*, после которой дебютировал в кинопостановке Дерек Джермана «Эдвард II», получившей многочисленные награды. Он отметился в таких известных фильмах, как «Последний из могикан», «Лицо» и «Спящая Лощина», «Ларго и Винч», а также в нескольких телесериалах и постановках. Космодесантник Веренор силен, уверен в себе и готов доказать, что он действительно достоин звания Ультрамарина.



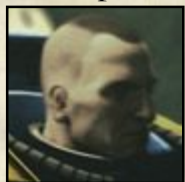
**Дональд Самптер (Donald Sumpter)**, взявший на себя озвучку аптекаря Пайтола, родился в 1943 в Нортхэмптоншире и почти всю свою кинокарьеру снимался в телевизионных сериалах, таких как «Игра престолов», «Эйнштейн и Эддингтон», «Доктор Кто» и адаптациях Диккенса «Большие надежды» и «Николас Никлбай». В фильме «Черная Пантера» ему досталась главная роль маньяка-убийцы. Аптекарь Пайтол – старый ветеран, ближайший соратник и советник Северуса, надежный друг и товарищ, несмотря на свой острый и язвительный язык.



**Джонни Харрис (Johnny Harris)** озвучил брата Нидона. Он родился в 1973 году и впервые появился на экране в 2000 году в главной роли в короткометражке «Большой». Но основной дебют его состоялся после фильма «Гангстер №1». Помимо многочисленных телепостановок, Джонни снимался в таких фильмах, как «Воображариум доктора Парнаса», «Дориан Грей», недавнем средневековом триллере «Черная Смерть» и получил награду на Европейском Фестивале Короткометражного Кино за роль жестокого мужа в фильме «Уход». Брат Нидон принадлежит к чаптеру Имперских Кулаков и является телохранителем капеллана и защитником несомой Карнаком реликвии.



Голосом **Бена Бишопа (Ben Bishop)** говорит сержант Крастор и братья Джуно и Ремулус. Бен родился в 1976 в Хэпшире, отыграл два сезона в театре Шекспира и засветился в ряде малоизвестных фильмов, сериалов и телепостановок. Сержант – лидер взвода Ультима. Он – единственный из взвода, кто пережил нападение тиранидов на Алголе. Когда после этого Северус доукомплектовал взвод новичками, Крастор был повышен до звания сержанта, приняв молодяк под свое командование.



**Кристофер Финней (Christopher Finney)** взял на себя брата Бореаса и брата Ликоса. Родился в Чeshire, в 1977 году. Благодаря отличному голосу долгое время работал на радио и ТВ.



**Гари Мартин (Gary Martin)**, как и Кристофер, озвучивал молодых братьев – Хипакса, Дециуса и Максиллиуса. Обладая выдающимися голосовыми данными, Гари регулярно озвучивал трейлеры к фильмам и принял участие в записи более 2500 мультипликационных лент. Его дебют состоялся в мюзикле «Иисус Христос –

Суперзвезда», после чего он был замечен также в «Кошках» и «Шоу Ужасов Роки». Также он был замечен в таких фильмах, как «Групп Невесты», «Каена: Пророчество» и «Бесконечная История», а также озвучивал ряд персонажей компьютерной игры WH40k: Fire Warrior. Кстати, будучи неплохим певцом, он имеет в своем активе совместные записи с гр. Queen.

Большая часть участников проекта уже была знакома с миром Warhammer 40,000 по играм, или по сотрудничеству с GW в той или иной форме. Все, что оставалось сделать режиссеру – это донести до них свое видение вселенной, сплотить команду создателей в единое целое и заставить их работать как один механизм.

Похоже, что Мартину Пику это удалось. В процессе работы он отошел от классических артов и мрачной атмосферы Вархаммера, внося в видеоряд яркие цвета и богатое освещение, создающее эффект присутствия и позволяющее Мартину реализовать свой агрессивный визуальный стиль.



Кстати, GW контролировала весь процесс создания фильма с самого начала, обращая внимание на мелочи и детали, рассматривая и контролируя каждый этап независимо от других. Именно эксперты GW помогли режиссеру решать проблемы, возникающие с обработкой движений и мимикой космодесантников. Для оживления лиц применялась специальная технология, разработанная ведущим производителем услуг для индустрии развлечений, Image Metrics. Она позволяет уловить и перенести в 3D все нюансы мимики актеров, что позволяет им обходиться без нанесения грима и прочих средств, усиливающих эмоции. К слову, эта технология ранее применялась в компьютерных играх GTA IV, Assassin's Creed II и NBA 2010, в фильме «Гарри Поттер и Орден Феникса» и клипе группы Black Eyed Peas на песню «Boom Boom Pow». Газета Нью-Йорк Таймс даже описала эту технологию, как «*позволяющую записывать душу*».

Результатом совместной работы всех этих людей стало увлекательное и захватывающее анимационное кино, раскрывающее перед зрителем мир 41

тысячелетия, и затягивающее его в приключение плечом к плечу с самыми могучими воинами Имперiums. Но самое главное – это может стать первой ступенькой на пути к созданию серьезных анимационных лент по миру Вархаммера.



## Сюжет фильма

Это не спойлер – это всего лишь общая завязка сюжета, предлагаемая создателями фильма.

Итак, капитан Северус получает срочный сигнал о помощи с окраинной планеты Митрон. Единственная ее ценность – алтарь, охраняемый на протяжении нескольких поколений полной ротой Имперских Кулаков. Какая угроза заставила их послать сигнал о помощи?

Оставив основную часть роты на Алголе для отражения вторжения тиранидов, Северус отправляется с десятью десантниками взвода Ультима на помощь. Весь взвод набран из новобранцев-скаутов, совсем недавно повышенных до звания Ультрамарина. Миссия на Митроне будет их первым боевым крещением, и капитан знает, что он и его товарищи – аптекарий Пайтол и сержант Крастор, должны будут внимательно присматривать за рвущимся в бой молодняком.

На суровой поверхности Митрона ультрамарины обнаруживают следы ужасной битвы. Алтарь атакован, и ужасное зло вырвалось наружу. Новичкам придется приложить немало усилий, чтобы найти оставшихся в живых Имперских Кулаков и узнать, что же произошло на самом деле.

Для братьев Протеуса и Веренора эта миссия – попытка доказать, что один из них лучше другого, попытка добиться отметки своих успехов капитаном и возможность проявить себя в настоящем бою в роли полноценного космодесантника.

Но сражение на Митроне оборачивается борьбой за выживание, и если Ультрамарины не победят – угроза нависнет над множеством ближайших густонаселенных имперских миров, и в том числе над родным миром самих Ультрамаринов – Макрагом...



## Интересный факт:

Фильм «Ультрамарины» в первую очередь предназначен для продаж ограниченным тиражом через Интернет в виде коллекционного издания стоимостью 39.98 \$, 31.75 € или 25,99 £. Датой начала продаж объявлено 29 ноября 2010 года. Издание включает в себя специальный бокс с тисненым символом Ультрамаринов, 2 DVD-диска (первый с самим фильмом, второй – с дополнительными материалами о создании фильма) и 32-страничную графическую новеллу (комикс) Дена Абнетта и Дэвида Роча на английском языке в твердом переплете «Трудный выбор (Что произошло на Алголе?)».



Кроме того, миниатюры главных героев фильма были замечены на сайте GW, но точной информации о том, будут ли они доступны для продажи широким слоям населения, пока что нет.



## ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК

Выход третьего номера, похоже, стал какой-то отправной точкой, после которой читатели начали подозревать, что журнал не шутка, и что тут все серьезно, потому что именно после третьего номера в наш адрес стали приходить письма. Вы только не подумайте, что мы ждем писем потому, что там нас расхваливают, и говорят, какие мы классные. Ну, то есть это тоже приятно, конечно, но не главное. Главное то, что письма говорят о внимании людей к журналу. О том, что он не прошел незамеченным. И о том, что написанное в нем людям интересно, и они ждут продолжений. Вот, собственно, парочка из пришедших на почтовый ящик редакции (стиль и пунктуация авторов сохранены).



### Письмо №1

Из всех трёх номеров наиболее сильно «зацепил» последний. Почитав отчёт о прошедшем командном чемпионате России, и интервью с одним из представителей Минского сообщества игроков в wargames-ы, «болезнь» под названием warhammer начала всё настойчивее проявлять свои симптомы. Ваш журнал как подпитка для неё, он не даёт опускать руки и побуждает к активным действиям, появляются новые силы и хочется «творить», сделать что-то такое, чтобы хоть как-то ощутить себя частью всего этого.

Очень нравятся статьи-интервью с представителями белорусского wargames-а и людьми хоть как-то связанными с ним же. Так что хотелось, чтобы уважаемые члены редакции и в последующих номерах знакомили с игроками и клубами, в которых они играют, художниками и террейностроителями.

Егор [Daivz@i.ua](mailto:Daivz@i.ua)

### Ответ

Приятно, конечно, что наш журнал кого-то подпитывает, но вот «болезнь» - это уже немного чересчур. Во всем должна быть мера. Да, варгеймы – это не Линейка и не ВоВ, настолько сильное привыкание они вряд ли вызовут, хотя... Вот, кстати, и первая тема для «почтовых» дебатов (как во взрослых журналах прям): Можно ли «заболеть» варгеймами всерьез, или это всего лишь невинное хобби?

А интервью с представителями белорусского сообщества, как вы и просили – в этом номере целых два. В принципе мы так подсчитали, если давать по одному серьезному интервью в номер, то минимум до 10-го должно хватить. А там, глядишь, и новые игроки появятся, не дадут изданию загнуться. :)

В любом случае, спасибо за письмо!



## Письмо №2

*Здравствуйте. Меня зовут Дмитрий. Мне 18. Спасибо вам за вашу работу. Лет 10 назад купил несколько наборов Битв фэнтези, но до покраски дело не дошло. Чуть-чуть поиграл и забросил. Позже увлекся wh40k. Началось все с DoW. По крупицам пытался понять бжк. Сейчас прочитал несколько книг, скачал несколько кодексов, но своей армии нет. Ни одной миниатюры, т.к. считаю это все очень дорогим удовольствием. Поэтому мне очень понравились статьи о создании своими руками террейна и минек. Для меня это самое интересное в вашем журнале. Еще раз спасибо. До свиданья.*

*Жук Дмитрий [Zxaosit@yandex.ru](mailto:Zxaosit@yandex.ru)*

## Ответ

Да, что верно, то верно – дешевым видом хобби варгеймы назвать довольно сложно. С другой стороны, для человека, который действительно хочет играть, деньги – не такое уж большое препятствие. Да, сборка армии будет растянута во времени, но раз в пару месяцев покупать по набору – вполне реально. Особенно, если найти какую-нибудь подработку (некоторые личности, по сути, зарабатывают на новые миниатюры покраской). Другой вариант – лепка с нуля. Но тут нужен недюжинный талант скульптора, а он есть не у всех. Конечно, армия Нургла не требует особых умений, но, согласитесь, схожих ей по стилю армий не так уж много. Также можно постоянно просматривать темы объявлений на соответствующих форумах – очень часто там можно приобрести миниатюры по ценам ниже (и иногда значительно) цен производителя. Ну, а как показывает опыт минского клуба «Мастерские», желающие играть в WHFB на начальном этапе без проблем могут использовать миниатюры Звезды и различные конверсии. Лично я в этом вижу больше плюсов, чем минусов. Судите сами:

а) это позволяет в принципе понять, нравится ли человеку игра.

б) это дает возможность опробовать разные отряды на поле боя, обкатать расписку, и к покупке нормальных миниатюр приступить, точно зная, какие из них нужны. А это – прямая экономия.

в) это позволяет человеку освоить навыки покраски и конверсии, при этом совершенно не опасаясь, что он испортит миниатюру – ведь все они дешевы!

Минус в этом только один – армия может получиться «черновой», и на турнир ее не допустят. Но, с другой стороны, это ведь всего лишь пробы и тесты? Так не все ли равно?

Кстати, вспомнил еще один способ относительно быстро собрать армию. Он, правда, напоминает об Эрике Картмане из Саус Парка, но при грамотном подходе работает. Я говорю о ДР и НГ. Что вам дарят в эти дни? Рубашки, галстуки, книги, флэшки и прочие вещи, которые человек и сам может прикупить, возникни такая необходимость. Так зачем дарящим мучить себя вопросом «Что же подарить??» Понимаете, к чему я клоню? ;) Пусть лучше ваши приятели вместо двух подарков по 50 тысяч скооперируются, и подарят один набор нужной вам пехоты за 100 000. Злоупотреблять этим, конечно, не надо, но обзавестись базовыми наборами таким образом можно.

Вот так вот. И спасибо за письмо!

## Новый конкурс!

*Да, теперь не будет вопросов по бэку, не надо будет лопатить книги правил и журналы, вспоминая, какое лидерство у имперского копейщика. Все решают ваши собственные руки и воображение.*

Итак, условия конкурса:

Вы должны не позднее выхода следующего номера (или конечного срока, о котором будет отдельно сообщено на форуме [grg.by](http://grg.by)) прислать в адрес редакции фотографию Вашего сконверченного ЛОЯЛЬНОГО КОСМОДЕСАНТНИКА любого чаптера. От одного участника может прийти не больше 3 работ.

Требования к работе:

- В конверсии могут использоваться любые детали любых производителей.
- Скульптинг исключен – допускается использование «зеленки» или схожих с ней материалов исключительно для заделывания щелей между деталями или сглаживания \ выравнивания на небольшом участке.
- Модель не должна быть покрашена, или к ней должна прилагаться фотография модели до покраски.
- Фотографию должен сопровождать полный подробный перечень использованных деталей и проведенных изменений.
- Чтобы избежать читерства с тяганием чужих фотографий из Интернета, в кадре помимо модели должна присутствовать бумажка с хорошо читаемой надписью «grg.by»

Как и в предыдущем конкурсе, победителя ждет приз и попадание его счастливой физиономии на страницы следующего номера.

Как и раньше, фотографии (объемом не больше 1 Мб) и сопроводительные листы с именем, контактными данными автора и описанием использованных элементов принимаются на почтовый ящик редакции, [wargazzm@mail.ru](mailto:wargazzm@mail.ru) аж до начала верстки следующего номера, или пока мы официально не объявим об окончании конкурса на форуме.



## Последняя страница

Редакция выражает свою искреннюю и безграничную благодарность всем авторам, которые прислали материалы для этого номера, и надеется на дальнейшее плодотворное сотрудничество.

Если у Вас есть подходящий материал для Wargazzm, будь то статья с советами по тактике, описание процесса изготовления трехуровневого холма, или просто неплохой литературный рассказ – высылайте его нам, на адрес [wargazzm@mail.ru](mailto:wargazzm@mail.ru), и, скорее всего, он появится в одном из ближайших номеров.

Редакция журнала приносит свои извинения по поводу недоразумения с авторством фотографий, размещенных в 3-м номере журнала в статье про командный чемпионат России по Warhammer 40,000.

Уточняем, что автором фотографий на страницах 27, 29, 31 и 32 является Парфёнов Дмитрий aka NoMeKop. Альбом с данными фотографиями находится по адресу:

<http://photofile.ru/users/nomekop/96472784/>,



Обложка – Vincent Veno.

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

Связь с редакцией:

E-mail редакции [wargazzm@mail.ru](mailto:wargazzm@mail.ru)

Форум [www.rpg.by](http://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. Редакция не несет ответственности за неверное указание или не указание вовсе авторства фотографий и изображений, использованных в присланных не состоящими в редакции журнала авторами материалах.

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