

WAR GAZZM

№5



Турнир по D&A

Интервью с гостем
редакции

Зверолюды
в Городе Проклятых

Корпус Смерти Крига

И многое другое ...

Тема номера:

MORDHEIM

От редакции



Здравствуйте, уважаемые и немногочисленные читатели и почитатели нашего фэнзина. Так сложились обстоятельства, что выход вот этого самого пятого номера, который вы сейчас будете скролить по-быстрому в поисках картинок, а потом отложите в папку «Разное», чтобы как-нибудь при случае почитать внимательнее, задержался на довольно долгий период в целых полгода. Основной причиной такого «отпуска» стала кампания по Мордхейму, на организацию и проведение которой уходило довольно много времени и сил, так что собирать и верстать материалы просто не было физической возможности. Впрочем, на тот момент и материалов-то как таковых не было. Снизать же планку предыдущих

номеров и сильно урезать объем журнала только ради того, чтобы выпустить его поскорее, откровенно говоря, не очень хотелось, так что пришлось выжидать.

К сожалению, иррегулярность Варгаззма не дает возможности реагировать на все без исключения крупные события мира варгеймов, поэтому такие вкусности, как, например, анализ нового кодекса Серых Рыцарей или обзор миниатюр армии Царей Гробниц (которые, к слову сказать, нам просто жуть как понравились, особенно некросфинкс) выпадают из содержимого журнала, оставляя место только для самых свежих на момент выхода новостей. Конечно, хочется верить, что в будущем растущее количество авторов даст возможность радовать читателей новыми номерами ежемесячно, и, соответственно, оперативно освещать самые актуальные события из мира варгеймов.

А на данный момент мы имеем следующее: кампания благополучно завершилась, нужное количество материалов набрано, сверстано – и вот, результат перед вами.

С уважением, редакция.



Содержание

Тема номера: **MORDHEIM**

21 – Mordheim: краткий обзор

68 – Бистманы в Морджейме

59 – «Здесь Ведьм(ы) Жгут»
Кампания по Морджейму



101 - Галерея



Также в номере: (активное меню с гиперссылками)

4 – Закоулки Варпа

Новости, слухи, анонсы

14 – Warhammer 40k: Путь новичка

Как начинают играть в Вархаммер

28 – Черный Порох

Обзор системы

33 – Турнир по ДВА

Отчеты участников

49 – Дело №

Интервью с гостем редакции

56 – Клубы РФ: Мастерские

Где можно поиграть

76 – Письма в бутылках

Творчество наших читателей

89 – Корпус Смерти Крига

Продолжение цикла статей про ИГ

93 – Последний легион

Варгейм от Технолога

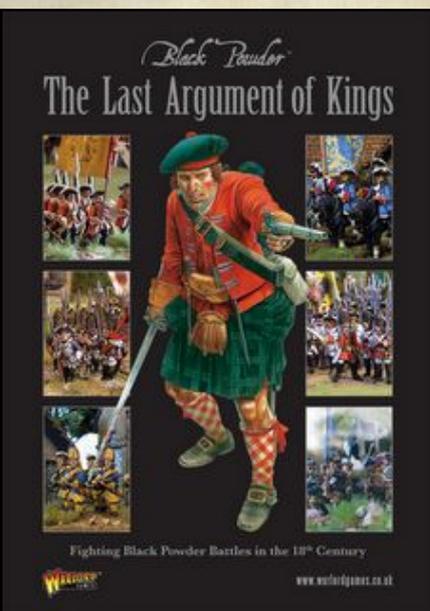
96 – Стационарная оборона

Своими руками

Закоулки Варпа

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

Черный Порох: Последний довод королей



Warlord Games объявила о выходе первого официального дополнения к своей игровой системе Black Powder, которая называется Последний довод королей: военное ремесло 18 века (The Last Argument of Kings. Warfare in the 18th Century). Дополнение затрагивает такие военные конфликты, как Война за испанское наследство (битва при Бленхейме, 1704 г; Битва за Фонтеной, 1745 г), Австро-Турецкие войны (Битва при Петровардине, 1716 г), Войны за английское наследство (мятеж 1745 г), Семилетняя Война (битва при Гюндорфе, 1762 г), Франко-индийская война и колониальные войны в Индии, а также набор правил для проведения морских сражений этого исторического периода.

Также ожидается выпуск дополнения по Гражданской войне в США.

Imperial Armor volume 10: Badab War part 2



Forge World не дремлет и продолжает радовать поклонников нестандартной техники детальными описаниями и правилами к оной. Данная книга является вторым, завершающим томом, описывающим историю Бадабского конфликта. В ней представлены подробные описания и диспозиция всех восьми орденов космодесанта, сыгравших наиболее значимую роль на последних стадиях Бадабской войны: The Minotaurs, Executioners, Salamanders, Exorcists, Sons of Medusa, Mantis Warriors, Star Phantoms и Carcharodons. Книга также содержит описания новых

формаций для Апокалипсиса, 10 новых спецперсонажей космодесанта, новые корабли и флоты для Battlefleet Gothic, а также двусторонний цветной постер с астронавигационной картой Бадабского Сектора и новый арт для космодесанта.

Флаги 30-тилетней Войны



Варгеймерское Сообщество Гримзби выложило на своем сайте десять новых бесплатных флагов для армий периода Войны Роз. Каждый флаг содержит информацию о титуле и имени соответствующего рыцаря.

Проклятье фараонов возвращается

Fantasy Flight Games выпустило обновленное дополнение для настольной игры «Ужас Аркхэма» под названием «Проклятье Темного Фараона». Набор содержит новые карты, совместимые с грядущим «Ужасом Мискатоника». Предыдущая версия «Проклятья» была выпущена в 2006 году.



Новый арт для Hordes



Приватеры выложили на своем сайте новый арт для двух своих персонажей: Мастера-Отшельника Наареша и Бальдура Каменной Души. Оба рисунка вполне соответствуют духу вселенной и могут занять место на рабочем столе в качестве обоев у поклонников The Hordes.

Орудия Войны на столе

Fantasy Flight Games разместили на своем сайте обзор готовящейся к выходу настолки Gears of War, созданной по одноименному компьютерному шутеру от Epic Games. Игра рассчитана на 1-4 человек, которые будут совместно сражаться против самой игры. Главный герой компьютерной версии, Маркус Феникс, также перенесен в настольную игру, о чем рассказывалось в предыдущем обзоре на сайте производителя.

Тактика завоеваний в пре-ордере

Zeitgeyser принимают предварительные заказы на приобретение их фэнтезийной карточной игры Тактика Завоеваний (Conquest Tactics), которая официально появится в продаже 20 июля 2011 года.

Взгляд в Апокалипсис

Dark Age Games выложили для ознакомления обложку и несколько страниц из книги правил Dark Age Apocalypse. Бумажное издание на 96 страницах в твердом переплете появится на буржуйских прилавках после 18 июля.

Обои от Wyrd Miniatures

Компания Wyrd Miniatures выложила на своем сайте несколько вариантов обоев для рабочего стола, посвященных двум персонажам вселенной Malifaux: Sonia Criid и Seamus. Эти изображения приурочены к новому дополнению Twisting Fates, вводящему в игру новый тип персонажей – аватаров.



Анонсы наборов от компании «Звезда»

На своем сайте компания «Звезда» выложила планы по выпуску наборов и настольных игр на июль и август.

Июль:

Немецкие парашотисты
Немецкие минометчики
Советские бронбойщики
Немецкие парашотисты
Советские разведчики
Юнкерс Ю52
Танк Т-IV
Монголы
Английский линкор «Дредноут»

Август:

Советский тяжелый танк КВ-2
Советские санитары
Советский мотоцикл М-72
Немецкий танк Т-38



Пассажирский авиалайнер Сухой Суперджет100

Советский истребитель Як-3

Куликовская битва из серии «Эпоха битв» (8 сентября 1380 года)

Дикий-Дикий Запад (Борьба за власть в Карсон-Сити, ковбои, удача и дуэли - все в духе Дикого Запада).

Гегемония (более 100 детализированных фигур, символизирующих воинов античных народов и возможность поучаствовать в переделе античного мира).

Вести с колокольни

На форумах Bell of the lost soul промелькнула небольшая порция слухов, а именно:

...Кодекс Сестер Битвы может выйти в июле-августе, и будет представлен в White Dwarf'e, как это было с Кровавыми Ангелами...

...Некроны могут выйти в октябре-ноябре примерно в таком же формате, что и Темные Эльдары...

...В октябре GW может сделать сюрприз для покупателей наборов в коробках, как это было с игрой Space Hulk. Что именно – неизвестно...

Новинки Forge World



Помимо описанного выше 10-го тома Имперской Брони, форджевцы выпустили еще и ряд весьма интересных моделей в стиле фэнтези.

Например, **карминовый дракон**, одно из странных и редких созданий даже для своего рода. Говорят, что карминовые драконы рождаются, когда драконье гнездо наполняет Аметистовый ветер Смерти.

У молодых драконов чешуя рубиново-красного цвета, в то время как у древних карминовых драконов она имеет очень темный, почти что черный, пурпурный оттенок.

Модель имеет 8" в высоту и размах крыльев около 5".

Магма-пушка Гномов Хаоса – второй представленный Форджем набор для ФБ. Он является продолжением развития идей армии Хаос дварфов, и может быть выставлен на поле боя как в качестве самостоятельного артиллерийского орудия, так и в качестве упряжки для Железного Демона, что существенно повышает его маневренность.

Правила на это чудо военпрома можно найти [здесь](#).





Третьим крупным набором стал **Осадный Гигант Хаоса**, чудовище, покрытое множеством слоев защиты, закрепленной огромными гвоздями, вбитыми прямо в плоть монстра.

Экспериментальные правила по нему лежат [здесь](#).

Кроме этого, Forge World регулярно радует игроков разнообразными, гораздо более мелкими деталями, такими как крышки люков для техники, наплечники и множество других. Почему этим не занимается сама GW, производящая основной спектр миниатюр, остается загадкой.

День Игры в Бирмингеме

В продажу поступили билеты на самое крупное варгеймерское мероприятие – День Игры-2011, который пройдет в воскресенье, 25 сентября в Бирмингеме. Программа обещается, как обычно, скучной и занудной – игры на любой вкус, общение с представителями GW и ее дочерних кампаний, проведение конкурса покраски Golden Demon, анонсы новинок... В общем, все как всегда, ничего нового.

GAMESDAY & GOLDEN DEMON 2011

Sunday 25th
September 2011
LG Arena, NEC
Birmingham
10am-4pm

To be retained at Games Day entrance
Product Code: 6013999103

GAMES WORKSHOP

GAMESDAY & GOLDEN DEMON 2011

Parent Ticket
Sunday 25th September 2011
LG Arena, NEC, Birmingham

£6 in advance. Admit One.
To be retained by customer.
Find out more at games-workshop.com



А, нет, новое есть.

Новая миниатюра - скейвенский Варлорд, сделанный специально ко Дню Игры. Приобрести его можно, только вместе с покупкой билета, что не удивительно.

Новинки от Privateer

Для начала – две новые миниатюры для Вармашины: Криксовский Nightwretch и Цигнарский варджек Sentinel. Обе модели выпущены в пластике.



Кроме этого, на своем сайте Приватеры выложили анонс своих сентябрьских релизов.

Во-первых, это стартер Вармашины с двумя армиями: Кхадора и Протектората Меноса. В набор входит 86-страничная книга правил, полурекламный буклет для ознакомления с игрой, кубики, рулетка и 17 пластиковых моделей:

Кхадор

- Warcaster Kommander Sorscha
- Juggernaut Heavy Warjack
- Destroyer Heavy Warjack
- Man-O-War Shocktrooper Unit (5 models)

Протекторат Менос

- Warcaster High Exemplar Kreoss
- Crusader Heavy Warjack
- Vanquisher Heavy Warjack
- Repenter Light Warjack
- Exemplar Cinerators Unit (5 models)

Стоимость такого набора выставлена в размере \$99,99.

Во-вторых, ряд новых моделей, как в пластике, так и в металле:

Cygnar Archduke Runewood, Lord of Fharin Character Solo (white metal)
Protectorate of Menoth Vessel of Judgement Battle Engine (white metal and resin)
Protectorate of Menoth Redeemer Light Warjack (plastic)
Khador Man-O-War Bombardiers (plastic)
Mercenary Syls Wyshnalynn the Seeker (white metal)
Trollblood Trollkin Warlock Jarl Skuld, Devil of the Thornwood (white metal)
Circle Orboros Warlock Grayle the Farstrider (white metal)
Legion of Everblight Warlock Kallus, Wrath of Everblight (white metal)
Skorne Warlock Master Ascetic Naresh (white metal)
Minion Warlock Maelok the Dreadbound (white metal)

Мероприятия на август-сентябрь 2011



24 июля 2011 – турнир «Летний Призыв-2011»
Warmachine/Hordes, г. Минск, клуб «Чердак».



27-28 августа 2011 – Открытый чемпионат России
40k., 2000 pts, г. Москва, клуб «Содружество».



Конец августа 2011 – кампания «Холодные берега Энеи-320»
40k, г. Минск.



17-18 сентября 2011 – турнир Magic Summer – SHIT Happens,
40k, 2000 pts, г. Витебск, клуб «ФронтирЪ».



25 сентября 2011 – Games Day & Golden Demon
Бирмингем, Великобритания

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.

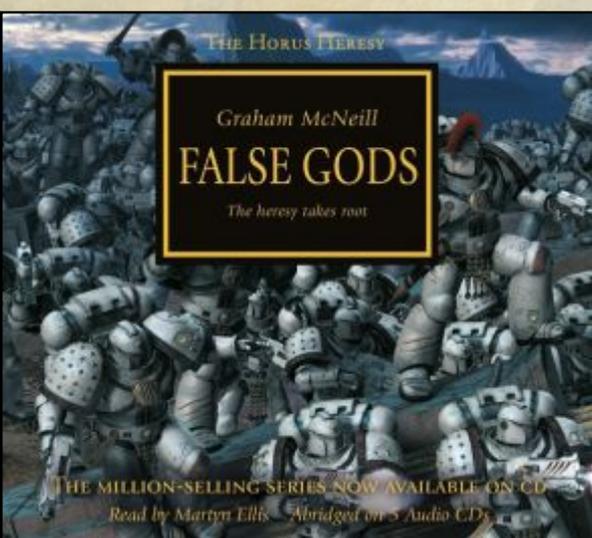
Клуб работает
по субботам с 10 до 20 часов

Адрес: ул. Беды 9, на базе школы №53

WIDGARD

Книжные новости

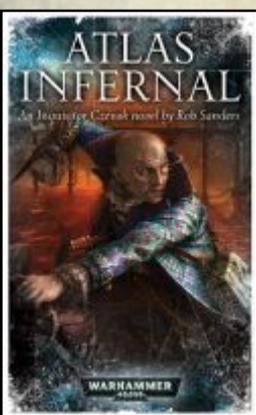
Очередная подборка сведений о книжных новинках, а точнее – планы Афро-Американской Библиотеки по выпуску своих творений на июль-август. К слову сказать, после бешено разрекламированного «Двойного Орла», на деле оказавшегося жуткой дешевкой и отстоем, и не менее убогого «Фулгрима», я с крайним недоверием отношусь к описаниям книг на сайте VL. Если сюда добавить изменение политики ГВ в сторону «Не прячьте ваши денежки» - то, подозреваю, количество ширпотреба по вселенным 40к и ФБ будет расти с каждым месяцем. Будет ли при таком положении дел необходимость описывать грядущие опусы – вопрос открытый. Времени же вычитывать все, что выдает VL – банально нет. Поэтому в этом номере мы заканчиваем делать переводы анонсов с сайта и уже со следующего попробуем перейти на рецензии и здоровую критику уже прочитанных материалов. Так что, если вы что-то прочитали, и оно вам таки понравилось, а даже если и нет - не поленитесь, напишите нам хотя бы на пару абзацев свои впечатления о прочитанном с оценкой произведения по 5-тибалльной шкале. Возможно, это убережет кого-нибудь от покупки дорогой, но пустой книженции, или, наоборот, поможет кому-то занять себя на пару вечеров хорошим произведением.



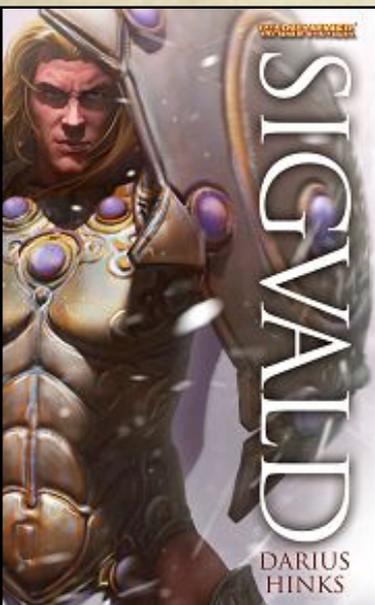
Итак, первый лот на сегодня – аудиокнига Грэма Макнилла «*Аживые Боги*».

Внутри все, как и в бумажном варианте – Великий Крестовый Поход, приведение планет и миров к согласию, сражения, подвиги, и маааааленький такой червячок сомнения, который в итоге раскроет глаза на истинное положение вещей и приведет к расколу на Правильных парней и приспешников Аживого Императора...

На сайте, кстати, можно прослушать небольшой отрывок из книги, чтобы составить себе представление, как это будет выглядеть.



«*Аццкий Атлас*» или *Atlas Infernal* – новая книга Роба Сандерса, явно симпатизирующего Восточной Европе. Эйзенхорн и его жалкие терки с демонами по масштабу явно уступают приключениям отважного польского инквизитора Бронислава Зжевака (Bronislaw Czevak), который умудрился украсть из Черной Библиотеки схему эльдарского метро – Инфернальный Атлас, содержащий схемы всех вебвэев. За Броне́й гонятся арлекины, его разыскивают инквизиторы-конкуренты, но самое главное – им заинтересовался сам Ариман-Колдун из 1000 Сыновей, которому содержащиеся в схеме метро знания помогут раскататься до эльфа 99 левела и всех победить.



Дариус Хинкс решил написать книгу про Хаос. Нургл был ему противен, Тзинч слишком сложен в плане составления интриг, а Кхорн слишком прямолинеен. Немного подумав, он выбрал Слаанеша и написал про то, как простой «первый парень на селе» Сигвальд Великолепный вот так вот взял, и продал душу Великому Извращенцу. Ну а что, чем не завязка? Конечно же, подлые боги Хаоса его бессовестно кинули, сыграв на раздувшихся желаниях, и втянули в итоге в войну с Кхорном за обладание Медным Черепом. Похоже, что кхорнские мастера научились делать вещички посимпатичнее слаанешевских.

Война проходит в реальности Хаоса. Хороших нет, плохие побеждают. Чего ждать от книги с такой оригинальной сюжетной линией – даже не знаю. Но вряд ли шедевра.

«Бессмертный Нагаш» (*Nagash Immortal*) – еще один роман о великом некроманте. Опирался ли Майк Ли при написании на официальный бэк, или творил свой собственный – в общем-то, роли не играет, поскольку было это давно и на события современного Вархаммера никак не влияет.

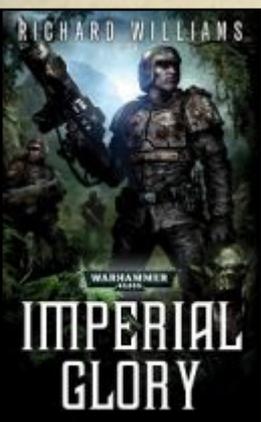
Суть такова: Нагаш сидел у себя в городе имени себя самого, Нагашизариуме, и строил коварные планы по захвату плодородной долины Нила.. В смысле - королевства Нехекара. Даже придумал торжественную речь, которую скажет возле пирамид своей армии – «Сотни лет смотрят на вас с вершин этих пирамид... А, хотя один хрен вы ничего не слышите, кости трухлявые». Вообще, мне кажется, что Нагаш был очень несчастным некромантом. Общаться ему было не с кем, захватывать, кроме Нехекары, тоже особо было нечего, поскольку все или сбежали далеко на север, или их не было вовсе, а захватывать кого-то надо было, иначе какой же он

Темный Властелин, и вообще его даже собственные зомби уважать перестали бы. В общем, жалко дядьку.

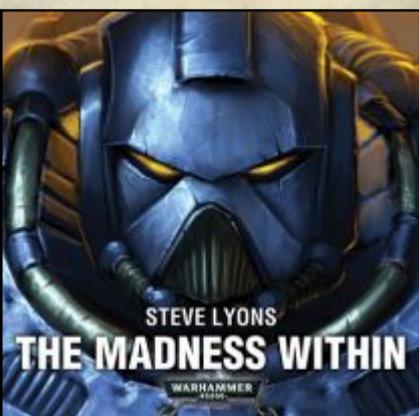
И тут внезапно (!) он обнаруживает, что под его уютной дачей землеройки и кроты понаделали дырок и сгрызли морковку. Подлые скейвены пришли к нему с войной. Но Нагаш не зря читал много книг и газету «Советская Белоруссия» - ему в голову приходит мысль, что «тот, с кем не дружит наш враг – может быть нашим другом и дружить против врага можно вместе», в результате чего появляются совместные скелето-скейвенские батальоны. Сокращенно – СС. Нагаш отращивает усики и с мыслью о Первом рейхе идет громить Нехекару. Но у него на пути встает великий нехекарский партизан Алькадиззар. Судя по тому, что мир ФБ сейчас существует в таком виде, в каком мы его знаем - партизаны победили.

Приятного чтения.

«Кто мне служить будет верно и преданно – тому земельный надел пожалуй отседова и докудова он кошке добросить». Примерно в таком духе наобещали власть имущие солдатам 7-го Бримлокского полка Имперской Гвардии, которые



уже много лет сражаются на благо Империи, и от которых, по сути, мало что осталось – бесконечные войны превратили их в измученные горстки людей, разбросанных по разным горячим точкам. И вот, их собирают всех вместе и говорят: вы хорошо служили, в благодарность Император жалует вам целый мир, можете колонизировать в свое удовольствие. На том, что этот мир уже населен орками, никто особо внимания не заострял. Смогут ли бримлокские гвардейцы взять то, что им щедро и великодушно подарил Император, или заплачут и уйдут – можно узнать, прочитав новую книгу Ричарда Уильямса «Имперская Слава» (*Imperial Glory*), которая выйдет в августе.

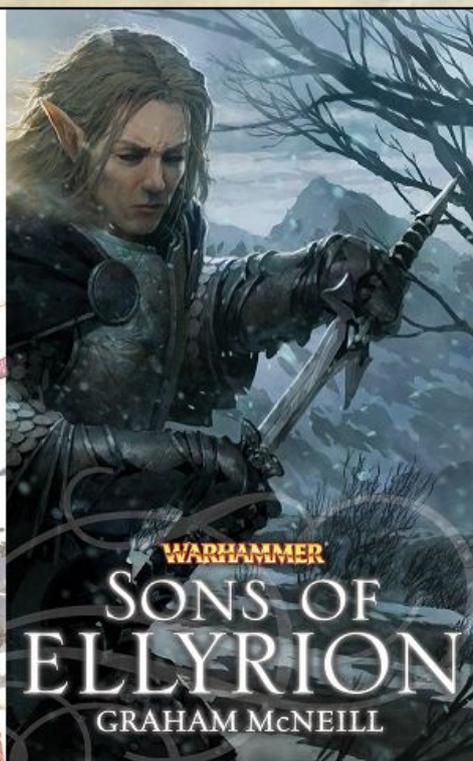
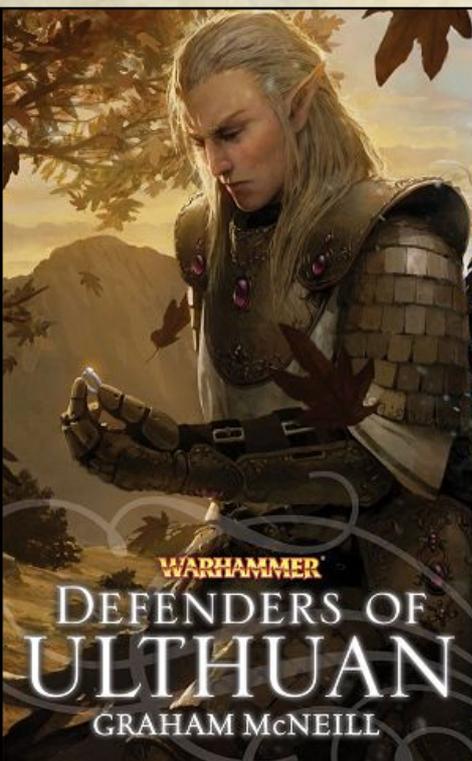


«Безумие Внутри» (*Madness Within*) – аудиодрама от Стива Лайонса, рассказывающая о двух космодесантниках из ордена Багровых Кулаков, в одиночку вынужденных противостоять демону, уничтожившему их собратьев. Сержант Эстебан и брат Кордоба остались один на один с исчадием Варпа, и единственный, кто может привести их к объекту мести – это полубезумный Лайбрериан, возможно уже познакомившийся поближе с радостями Варпа, но которому они вынуждены доверять.

И тот еще вопрос, что опаснее: бегающий где-то поблизости демон или варп-каша в голове Лайбрериана, способная вырваться на волю и уничтожить целые миры.

Кроме этого, ближе к сентябрю планируется выход нескольких смазливо-пафосных эльдарско-эльфячьих романов. Но разве настоящего воина интересуют ушастые задохлики? Конечно же, нет.

Но, на всякий случай, покажу вам обложки. Чтобы не было обвинений в расизме.



Warhammer 40k: путь новичка

У всего есть свое начало. Река начинается с маленького ручейка, цветок – с крошечной семечки, семейная жизнь – с неосторожного «Да, дорогая», а мировая революция, как правило, с дикого похмелья. Увлечение варгеймами тоже имеет свои истоки. Кто-то не позволил себе повзростеть окончательно, превратившись в занудного клерка и сохранив воспоминания о страшненьких плоских солдатиках детства. У кого-то творческий зуд не дает спокойно проводить свободное время, лежа перед телевизором с пивасиком в руках. Ну а кто-то всегда тайно мечтал захватить весь мир и теперь отрабатывает варианты в настольных сражениях. Сегодня в наш клуб анонимных варгеймеров пришел новичок, и он расскажет нам свою историю о том, как он начал заниматься ЭТИМ. Послушаем его.

Здравствуйтесь, меня зовут Эрль (aka Erle) и я варгеймер-новичок.



На момент написания сего опуса за моими плечами целая одна игра в Warhammer 40k на 1000 очков, но об этом позже. Расскажу вам обо всём по порядку.

Первые признаки заболевания варгеймами я заметил в 2009 году. В то время я активно увлекался настолками в стиле Dungeons & Dragons, Колонизаторы и проч. Вархаммер меня отпугивал в первую очередь ценой. Мне казалось, что без 1000\$ в кармане к этому хобби подходить даже и не стоит. Я ошибался.

Выбор расы не был для меня вопросом, так как я фанатею Зергами ещё со времён самого первого StarCraft.

Несмотря на то, что в то время я зарабатывал не много и был женат, я поддался на уговоры Груумша и купил стартер «Битва за Макрагт». Как сейчас помню, стартер стоил 150 тысяч брб (порядка 80 у.е.). Спейсмаринов забрал себе Груумш (наверное, разобрал их на битсы или просто скормил своим оркам). Вместо того чтобы взять за маринов деньги он же купил мне краски и кисточки (две синтетические размера «4» и «0», две жёсткие для драйбраша). Так у меня появились миньки, краски, кисточки, темплейты, кубики и даже немножко тиранидского террейна.

По образованию я радиофизик. Рисовать не умею (даже больше – боюсь этого дела). Представьте себе мой священный ужас, когда я понял, что миньки ещё надо разрисовывать!

Полмесяца я рассматривал картинки разных жуков, крабов и тараканов, пытаясь определиться, как же их красить. Выбор пал на раскраску цвета «таракан домашний обыкновенный». Представив себе, как классно будет смотреться на столе 200+ тараканов, я радостно начал теребить более опытных товарищей, дабы те помогли мне с покраской.

На призыв откликнулись Евгений (ака Signify) и, опять же, Груумш. В итоге, после двух вечеров покраски, у меня появился 1 покрашенный термагант и следующая схема покраски (да-да, я всё записывал!):

«Сразу солдатиков собираем и снимаем облой модельным ножом. Потом грунтуем акрилом из баллончика (вначале я взял чёрный акриловый грунт).

Тело красим так:

- *Scorched brown* (базовый слой)
- *Beastal brown* (обширный хайлайт почти всей тушки)
- *Graveyard earth* (хайлайт в основном по верху, где падает свет)
- *Graveyard earth + Dheneb stone* (пропорция 1 к 1, хайлаут самых ярких участков)
- *Dheneb stone* (для экстрим хайлайта)

Панцирь красим так:

- *Dheneb stone* (базовый)
- Пропливаем всё *Brown ink*
- *Dheneb stone + Beastal brown* (1 к 1) (широкой полосой обводим края)
- *Dheneb stone* (тонкой полосой обводим края)
- *Skull white* (экстрим хайлайты краёв)
- Пропливаем всё *Brown ink*

Глаза – *Blood red*, детали – *Camo green*



В общем, первых 10 гантов я красил почти месяц, дословно соблюдая инструкцию. Потом я узнал, что у меня жена беременна, купил машину, продал квартиру, продал машину, купил квартиру, купил машину... в общем, полтора года тираниды провели на полке в шкафу. И вот, когда улёгся варп-шторм в личной жизни (конец 2010 года), тираниды вылезли из коробочки и обнаружили что *Brown ink* больше не производится!

Тогда я собрался и поехал к Груумшу, дабы тот помог мне понять, как красить дальше, ведь старая схема уже не подходит. Почитав мои записи, Груумш сказал, что нынче это всё уже не модно. Что в моде сейчас спидпейнт и супер-классные проливки от ГВ. В итоге за 2 часа я под чутким руководством Маэстро открасил 6 стартерных генокрадов методом «Базовый слой+проливка» и мне это понравилось!



Базовый слой - это любимый *Dheneb stone*.
Пропливка – *Devlan mud*.
Красные глазки и зелёные языки, традиционно.



Еще за 1 час мы оформили все базы и кусочек террейна!

И поехал домой я уже с полностью открашенным тиранидским стартером, а это 24 миниатюры!



Но, так как это тираниды, то 24 миниатюры оказались всего 214 поинтами. Мне требовалось пополнение.

Ползая по просторам интернета, я обнаружил, что не так давно у тиранидов сменилась редакция правил. И многие начали продавать армии, потому что тираниды стали «немошными». В результате мне удалось купить нераспакованный старый баттлфорс тиранидов (тот, который еще с карнифексом) и брудлорда за 80\$. Целых 32 миниатюры! Докупив на 20\$ жёлто-оранжево-коричневый диапазон красок Vallejo, я принялся за доработку цветовой схемы и получился вот такой вот гаунт:



Из чёрного он стал синим... но это совсем другая история.

Где-то на рубеже годов я решил, что мой флот-улей нуждается в истории. Перечитав имеющиеся в доступе материалы по тиранидам, я назвал его Гиенна. А чтобы как-то

Как получился, так и завис... До самого конца 2010 года я занимался покраской полномасштабной модели Ford Scorpio.



фиксировать свои результаты, я завёл блог, куда принялся выкладывать свои мысли, чужие мысли и, конечно, фотографии своих миниатюр.

В тяжёлых муках за 4 месяца мной был покорён баттлфорс, но тут я бы хотел остановиться поподробнее.

Как я постигал технику оформления баз

Кисточку я уже держать научился. Получил понятие о хайлайтах и проливках. Но оформление баз на практике оказалось сложнее, чем я думал. Для начала я долго искал песок, камни и траву. Песок и камни нашлись, в итоге, в зоомагазине «Золотая рыбка» на ул. Некрасова. Травы удалось взять только полбаночки – в Москве забрали последнюю. Мне нравится трава смешанная, жёлто-зелёная и сухая. ПВА можно приобрести в любом магазине. В чём же проблема? Проблема в том, как заставить базу выглядеть натурально. Во-первых, надо положить на базу много клея. Во-вторых, надо засыпать её камнями и песком так, чтобы камней было не много и не мало.

То, как красить камни, это вообще целая история. Я остановился на следующей схеме:

Крашу всю землю и камни в Vallejo Charred brown (или Scorched brown), затем сильный драйбраш Graveyard earth, затем лёгкий драйбраш Dheneb stone.

Большой камень на базе Прайма я вырезал из пробки от вина.

Трава клеится уже на покрашенную базу.

Пару кустиков - если всю базу засыпать травой получится некрасиво.

Траву красить не надо :)



Как я лакировал миниатюры

В начале я думал, что буду полностью перекрашивать своих тиранидов. Но потом осознал, что не хочу этим страдать. Их непросто отмывать, и мне больше нравится красить новые, чем перекрашивать старые. Так что, если в начале я считал, что не буду покрывать их лаком, то потом я решил что буду покрывать лаком всех. Матовый лак в баллончике - простой и эффективный способ покрыть солдатиков. Баллончика порядка 10 тысяч брб мне хватило на всю армию и ещё осталось.

Как я покорял магниты

Освоившись с кодексом, я понял, что многие миниатюры не имеют одного фиксированного однозначно определяемого способа закачки. И самым вариативным юнитом, конечно же, являются Праймы и Тираны. Тиранов у меня не обнаружилось, но два прайма, сконверченные из обычных воинов, имелись. И снова Груумш подсказал хорошую идею – использовать магниты!

Легко сказать, но нелегко сделать. Определив, что мне надо штук 40 круглых магнитов диаметром 3 мм и толщиной 1 мм, я безрезультатно облазил весь байнет. В итоге все равно пришлось везти их из Москвы.

Как я извращался с магнитами вы можете прочитать в моём блоге, но итог меня очень порадовал – получилось красиво и практично!



Как я делал Тервигона

Пожалуй, самое чистое творчество начинается там, где заканчивается модельный ряд ГВ. Тервигоны, Тиранофексы, Гарпии, Паразит Мортрекса, Малантай, Свармлорд – вот богатое поле для реализации либидо тиранидовода. Желая собрать массовую армию с большим числом гаунтов, я начал с простого и очевидного – Тервигона. В качестве исходной модели для конверсии у меня имелся пластиковый Карнифекс из батлфорса. Придав ему позу, похожую на ту что на картинке в кодексе, я долго думал, как слепить ему толстое пузо. И тут на помощь пришли большие бусины и шпаклёвка! Бусины диаметра от 5 мм до 15 мм я разрезал пополам и наклеил на пузо и грудную клетку карнифекса, создавая желаемую мешковатую форму. Дырки между ними шпаклевал. Шпаклёвку я делаю так: в баночку, в которой остаётся 1/3 модельного клея, например «Звезда», закидываю покрошенные кусочки литника и даю отстояться недельку. Потом эту массу зубочисткой или другой палочкой наношу. Масса выходит достаточно удобная для обработки и заклеивания дыр.



Базу для столь большого монстра я сделал из ПВХ пластика, вырезав его по диаметру большого бласта. Украсил камнями, травкой и битсами от рины. Щупальца, которые вылазят из люка рины – это ни что иное, как маленькие хвостики, на которых стояли раньше зоантропы...

Как я делал летающих зоантропов

Мне не нравятся металлические модели по многим причинам. Например, потому что металлического зоантропа очень сложно посадить на иглу. Зато зоантропы, отлитые из смолы, отлично держатся на высоте двух сантиметров от подставки.



На белом фоне очень хорошо видна поддерживающая игла (я использовал булавку-гвоздик, она не такая хрупкая, как иголки). На игровом столе игла, покрашенная в чёрный, практически не заметна.



Как я мучился с металлическим брудлордом

Брудлорд – моя первая и, надеюсь, последняя металлическая миниатюра в армии. На металлических моделях очень много облоя, который тяжело счищается. Что я понял, собирая его – все детали металлической миниатюры надо сажать на штифты. Я использую гвозди диаметра 1,2 мм и сверло диаметра 1,3 мм. Штифт загоняю не менее 3 мм в каждую деталь и склеиваю клеем «Супер момент гель».

Грунтовка металла тоже отличается. Обычный акрил не подходит. Зато отлично ложится автомобильная акриловая краска (как показывает опыт форда, на железе она хорошо держится!).

В общем и целом после долгих мучений у меня получился вполне себе стандартный брудлорд (как бы не так просто конвертировать металлические миньки!).



Вместо заключения

В итоге за 2 года я собрал армию на 1000 очков и сыграл свою первую игру в Warhammer 40k. Я надеюсь, что вы в самом ближайшем будущем увидите меня как на турнирах, так и участником дружеских игр за чашечкой пивка.

Для любителей считать деньги... На хобби я за те два года потратил порядка 250\$, что в результате привело к возникновению армии тиранидов на 1000+ очков (1 монстр, 6 больших минек, 64 мелких, не считая пары непокрашенных).

Надеюсь, моя история поможет тем, кто ещё не решился начать коллекционирование миниатюр, сделать первый шаг!

От редакции:

Это что же получается... Даже при наличии жены-детей-машины-работы обычный рядовой Ното Wargeimicus за 2 года может собрать играбельную армию на не самый маленький формат. Да еще и открасить ее до вполне себе презентабельного вида, с которым не стыдно появиться на людях.

В то же время тут и там раздаются стоны и душераздирающие крики людей, которым пытаются навязать формат в 750 очков вместо 500, и которые всячески хотят доказать, что у них нет ни времени, ни денег на любимое хобби.

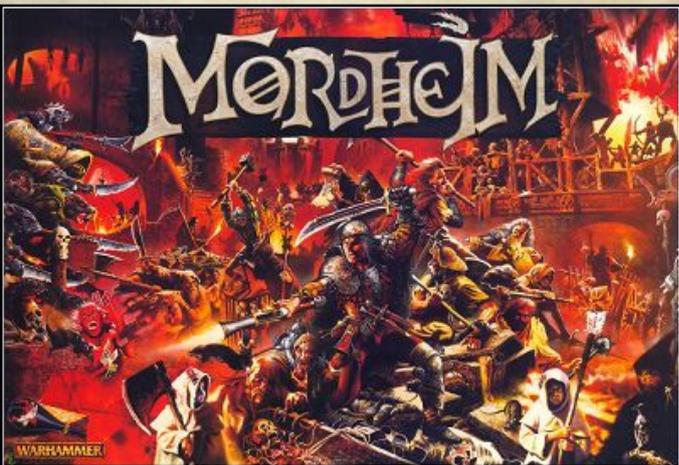
Что тут можно сказать? А нечего тут сказать.

У кого есть желание и интерес – тот и армию соберет, и покрасит ее, и будет играть, как тов. Эрль.

А у кого желания нет – тот так и будет прикрываться отмазками.

«Здравствуйтесь. Не могли бы вы в следующем номере журнала описать систему Мордхейм. Какие фракции там присутствуют и какими миньками их лучше отобразить. Заранее благодарен.»

Такое вот коротенькое письмо пришло в адрес редакции от читателя с ником Sot. Видимо, мертвый рыцарь решил воскресить себя с помощью варп-камня. Почему бы не помочь ему в этом?



Итак, это были 90-е, все зарабатывали, как могли...

Вот и горячий финский парень Туомас Пиринен (Tuomas Pirinen), сотрудник Games Workshop, уставший от огромных армий Fantasy Battles, решил уменьшить масштабы сражений и увеличить ролевой элемент в варгейме. Возможно, этому поспособствовала очередная редакция правил Warhammer Fantasy Roleplay, возможно – что-то еще. Так или иначе, но под его чутким руководством и при его

непосредственном участии в 1999 году появился скirmiш-варгейм Mordheim: City of the damned. 1999 год в нашем мире и 1999 год в мире Вархаммера – сейчас сложно сказать, было ли это совпадением, или автор сознательно перенес действие игры на 500 лет в прошлое, чтобы появилось такое своеобразное «пасхальное яйцо».



Успех игры, позволяющей отыгрывать сюжетные кампании при участии относительно небольшого количества миниатюр, был таким, что Туомасу пришлось выпускать отдельный журнал, посвященный исключительно Мордхейму – Town Cryer, который выходил дважды в месяц и содержал в себе информацию об изменениях в правилах, новых дополнениях и бандах, а также отчеты с прошедших игр.

Мордхейм официально просуществовал примерно четыре года, после чего был помещен в почетный раздел Specialist Games и лишен официальной поддержки. Наверное, был признан бесперспективным и скучным, а может кто-то отомстил Туомасу за проигранное сражение.

Упавшее знамя (один из поддерживающих игру товарищей как-то обронил фразу, что игра «сбита с ног, но не оглушена» (knocked down but not stunned)) подхватили так называемые «фанатики» - группа заинтересованных людей, занявшихся Мордхеймом с молчаливого согласия GW. Возможно, у них в итоге что-то и получилось бы, но в феврале 2008 года Games Workshop убрала возможность заказывать со своего сайта большинство миниатюр для Мордхейма. Учитывая тот факт, что к этому моменту они и так были доступны только через почту – это означало, что многие миниатюры исчезали из продажи, оставшись на руках у тех счастливиц, которые их успели приобрести, да еще на складах ряда магазинов, успевших их закупить. Это привело к тому, что на сегодняшний

день цена некоторых мордхеймовских миниатюр на e-bay достигает сотни долларов, а то и больше.

Естественно, популярности Мордхейму и энтузиазма «фанатикам» это не прибавило, и на сегодняшний день их сайт www.mordheimer.com, одно из самых полных собраний информации по игре, уже давно не обновляется и непонятно, сбит он с ног, оглушен, или вовсе выведен из игры. Еще одним гвоздем в крышку гроба стало изъятие из продажи бумажной версии Книги Правил в феврале 2010 года.

Тем не менее, за период с 2004 года по настоящее время фанатами игры было выпущено три существенных дополнения:

Граница в огне (Border town burning) – одно из самых крупных дополнений к Мордхейму после 2004 года, описывающее путешествия торговых караванов по Шелковому пути из Китая в Старый Свет, и сражения на этом пути.

Реликвии Крестовых Походов (Relics of the Crusades) описывает завоевательные походы в Арабию. Это дополнение прописано весьма детально и, к тому же, было опубликовано в вестнике *Town Crier*, так что его можно считать полуофициальным.

Coreheim – это модификация основных правил (последний пересмотр которых был в Аннуале 2002 года), существенно ускоряющая игровой процесс и добавляющая ряд новых особенностей для различных видов оружия.

Но, поскольку мир Вархаммера не ограничен Старым светом, Катаем и Арабией, у игроков постепенно появилась возможность исследовать и душные джунгли Нового Света (сеттинг Люстрия: Золотые Города (*Lustria: Cities of Gold*)), и подземные города гномов (сеттинг *Karak Azgal*), и палящие пески вокруг древних пирамид (сеттинг Кхемри: Страна Мертвых (*Khemri: Land of the Dead*)) и даже руины бретонских замков (сеттинг Мусильон: Город потерянных душ (*Mousillon: City of the lost Souls*)).

Но что же, в конце-концов, представляет собой игра Мордхейм?

Действие происходит, как уже писалось выше, за 500 лет до событий, описываемых в *Warhammer: A game of fantasy battles*, накануне 2000 года по имперскому летоисчислению, когда на славный город Мордхейм, находящийся на пике своей славы, с неба падает комета. Последовавший за этим взрыв и выброс радиоактивной энергии (в том числе содержащейся в осколках метеорита – варп-камнях, или, в оригинале - *wyrdstone*) превратили Мордхейм в Город Проклятых – кошмарное место, чудовищное отражение того, чем город был когда-то. Впрочем, такая метаморфоза не только не оттолкнула от его стен живых, но и наоборот – притянула к себе огромное количество искателей приключений и желающих быстро разбогатеть, начиная от простых людей-наемников и заканчивая пробравшихся под покровом ночи внутрь стен орков. И теперь игрок мог возглавить один из таких отрядов и попытаться найти среди руин славу и богатство или смерть и забвение.

В исходной книге правил присутствовало 6 отрядов, которые хоть как-то пытались соблюсти баланс игровой механики, специализируясь каждый в своей манере игры.



Люди-наемники были самым первым, простым и доступным из отрядов, особенно если учесть, что 8 бойцов входили в стартовый набор игры. Они, в свою очередь, подразделялись на представителей провинций, из которых пришли в Город Проклятых: жители Мариенбурга изначально обладали более увесистым капиталом и, как следствие, более широкими возможностями для

формирования стартового отряда. Северяне-мидденгеймцы отличались высокой физической силой, что позволяло им эффективнее сражаться в бою. Рейкланд был классикой и примером для подражания. Дисциплина и хорошие стрелки были его визитной карточкой. Наверное, в плане героизма и отваги, они – аналог космодесанта из мира 40к.

Любой из этих отрядов без особого труда можно собрать из наборов Империи FV, а при желании и навыках конверсии в наших реалиях их можно собрать даже из наборов от Звезды. Для начинающего игрока – оптимальный выбор.

За осколками камня также охотились и эмиссары небезызвестного графа Влада фон Каршгтайна, правителя Сильвании и претендента на трон Империи. Отряды *Мертвых* в своей тактике опирались в первую очередь на Страх, который излучали практически все модели банды, кроме, разве что, некроманта и рабов-дрегов. Дикие Волки были самыми быстрыми моделями в игре, а вампир – одним из самых сильных рукопашных бойцов. Воскрешаемые некромантом зомби вполне могли задавить противника числом, а смертоносные гули – напасть из темноты и перегрызть горло неосторожной жертве.



Этот отряд тоже легко собирается из FV'шной армии Вампиров, но можно попробовать создать упырей и из отечественных товаров, благо Звездовские зомби ничем не хуже буржуйских, а некромант есть уже готовый. Капитан Королевской Пехоты вполне подходит на роль Вампира, но вот с гулями и отребьями надо сильно повозиться.



В ногу с Мертвыми наводили ужас на всех и вся мутанты из *Культы Одержимых* – сообщества колдунов и изгнанников общества, продавших свои души и тела Темным Богам, а если быть точным – Повелителю Теней, который, собственно, и обосновался в получившемся после падения кометы кратере. Слабость этого отряда была в

очень маленьком количестве моделей, но сила – в их качестве. Сами Одержимые безбожно танковали, выдавая уже на старте по 3-4 атаки, минимум одна из которых была с 5 Силой. Мутанты тоже не отставали, хоть и отличались более хлипким телосложением. Крепкие бистманы прикрывали магистра, а пушечное мясо в виде культистов-братьев и безумных Темных Душ отвлекало на себя внимание противника.

Как и любой Хаос (за что я его, собственно, и люблю), Одержимые могли быть абсолютно любой формы и цвета. Мутации – вещи неконтролируемые, поэтому простор для конверсий миниатюр этой банды просто безграничен. Была бы фантазия и желание. Самая простая в сборе, но одна из самых сложных в управлении банд.



Чтобы зло не сильно растопыривало пальцы и щупальца, в Мордхейм регулярно наведывались *Охотники на Ведьм*, инквизиция мира Вархаммера, готовая огнем и мечем выжигать любую ересь и намеки на связь с Хаосом. Спустить на врага фанатиков-флагеллянтов с огромными цепями и боевых псов, а потом добить остатки из арбалетов и пистолей – вот основная тактика Охотников. А при поддержке воинствующего священника, своими молитвами громящего отродья Тьмы налево и направо, они и вовсе превращались в истинную карающую длань Сигмара.

Но собрать их на пустом месте не так просто – специфика и стиль наносят свой отпечаток. Придется или заказывать оригинальную банду (кстати, имеющую одни из самых красивых моделей в игре), или искать замену в наборах ФБшной Империи.



Недалеко от Охотников в деле очищения Города от скверны ушли и их конкуренты – боевые девицы из *Ордена Милосердных Сестер Сигмара*, чей монастырь посреди реки – единственное строение, оставшееся целым после падения кометы. Их сила – в плетях и сигмаритских боевых молотах, превращающих нечисть в пыль не хуже силовых кулаков космодесанта. Но вот заменить их совершенно нечем, разве что понадергать различных миниатюр от различных производителей – отряд уникальный и аналогов ему нет даже в ФБ.

Завершают шестерку стартовых отрядов Мордхейма говорящие мохнатые шапки с хвостами. Скейвены всегда-всегда жили под улицами города, живут-живут, и всегда-всегда будут там жить, скапливая осколки в своих подземных хранилищах.



Их сила – в количестве и скорости. Ну, еще в здоровенном крысоогре и пращах. Фаланга крыс с пращами может перегородить улицу и дать такой по эффективности залп, что наполеоновские войны с их «стой и стреляй» будут нервно курить в сторонке. Заменить их можно только крысами из ФБ, благо их там не просто много, а ооочень много.

Эта шестерка –отряды, считающиеся официальными, то есть описанными в базовой книге правил. По сути, они более-менее сбалансированы относительно друг-друга и относительно игровой механики, хотя крысы за счет большего количества героев и пращей имеют неслабое преимущество, а их спецнавыки позволяют в итоге сделать их самыми страшными противниками.

Естественно, далеко не всем было интересно играть только этими товарищами. Поэтому вскоре в город хлынула разношерстная толпа других рас. Орки, гномы, бистманы, гладиаторы, люди-наемники из других провинций – вся та плеяда банд, которые позже были названы «неофициальными». Они были сбалансированы чуть хуже основных и, ко всему прочему, сильно качали баланс при игре с официальными отрядами, но вносили разнообразие, так что люди, играющие ради удовольствия, не сильно заморачивались.



Ну а те, кому и этих банд было мало – придумывали так называемые «экспериментальные», непротестированные и несбалансированные банды типа гоблинской ватаги, огров, высших эльфов и прочих, присутствие которых в Мордхейме объяснить было все труднее с каждым новым придуманным отрядом.

Особняком от этих банд стоят банды из дополнений – мумии и арабийцы из Арабии, лизардмены и темные эльфы из Люстрии и т.д. По сути, они относятся к неофициальным, но заточка под конкретное дополнение делает их довольно непредсказуемыми или неиграбельными вовсе при использовании в Городе Проклятых.

Итак, игрок собирает себе отряд, раздает им оружие – и пускается на поиск сокровищ в Город Проклятых.

Одной из особенностей Мордхейма является то, что играть одиночные сражения тут просто неинтересно и скучно. Другое дело кампания. С каждым сражением бойцы набирают опыт, учатся чему-то новому, становятся сильнее. Героически сражаются, трагически погибают.



Пфенингз, гном-слеер, в тяжелой борьбе разрушает надвое ужасного крысоогра, отрубает ему голову и поднимает над собой – и уже готовившиеся напасть скейвены в панике бегут. Рихард, ближайший друг и сподвижник капитана рейкландцев Штайнхоффа, прошедший с ним через всю кампанию, через множество битв – в мучениях умирает, изуродованный попавшей на него отравленной кровью

Одержимого. Сэр Годфруа Де Болинье, рыцарь Лилии, зарезан в темном переулке подосланным наемным убийцей, заглянув туда на крик о помощи. За бросками кубиков и цифрами одни видят математику и шахматы, другие – яркий, насыщенный игровой мир и интересные истории. И согласитесь – читать роман куда интереснее, чем коротенький рассказ, особенно если его главный герой вам пришелся по душе.

Добавляет действующих лиц в эту постановку раздел правил под названием «Наемные мечи и драматические персонажи». Всегда находились люди, готовые рисковать своей жизнью и здоровьем за деньги. Естественно, Мордхейм – не исключение. Гладиаторы, скауты-полурослики, огры-телохранители, наемные убийцы, охотники на чудовищ, ведьмы и колдуны всех мастей – вот далеко не полный список тех, кем вы можете пополнить ряды своей банды, и кто готов проливать за вас кровь. Разнообразие миниатюр, которые можно использовать для



отображения этих персонажей, примерно равно... пожалуй, примерно равно количеству миниатюр, выпущенных в соответствующей тематике.

А есть еще и именные персонажи, или, как их называют, драматики, такие как Верховный палач клана Эпин Вескит или неуловимый Йохан Нож. Они, как правило, гораздо сильнее обычных наемников и имеют свои, весьма полезные спецправила. Но, что самое важное – у каждого из них есть своя история и своя жизнь, яркая и запоминающаяся. Но об этом – в следующем номере журнала.



*Все фотографии
бессовестно взяты из
журнала Town Crier.*

Черный Порох

Что приходит в голову человеку при слове варгейм? Читателю, естественно, в первую очередь - оба Вархаммера, еще Вармашина и Мехварриор. Отдельные личности вспомнят Мордхейм, Некромунду, Инфинити и даже Звездный Десант.

А между тем на загнивающем Западе гораздо больше людей предпочтут в очередной раз переиграть битву при Ватерлоо или Фермопилах и заново отвоевать независимость Штатов очередной попытке какого-нибудь скелетообразного некроманта подчинить себе ушастых недоэльфов вместе с их червяками-драконами.

Почему у нас любителей таких игр меньше? Наверное, потому, что серьезности в жизни и так хватает, и хочется именно драконов и орков, а не исторической достоверности. Вот и ведем мы в бой легионы Адептус Астартес и орды крысолюдов, а не Петровских гренадеров или штурмующих Аламо латиносов.

А исторические варгеймы, между тем, как тот суслик - есть, и Эпохой битв от российской «Звезды» они не ограничены.

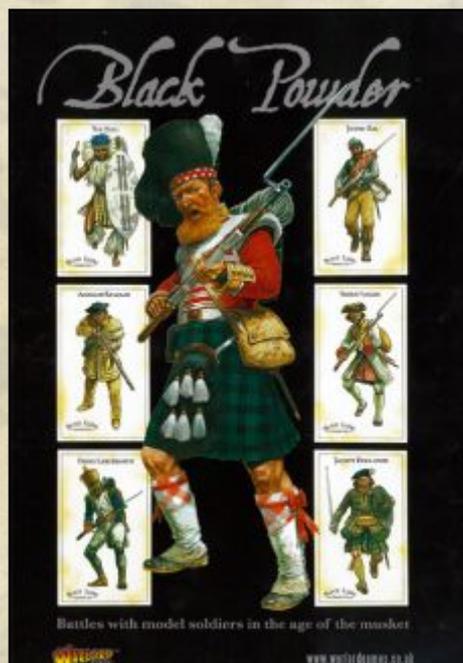
Тому пример - система «Black Powder», о которой сегодня нам расскажет человек, скрывающийся под ником Estax85.

Обзор исторического варгейма «Black Powder»

Сегодня я хочу познакомить вас с системой «Black Powder» (Чёрный Порох). Авторство игры принадлежит Рикку Пристли (Rick Priestley) и Джервису Джонсону (Jervis Johnson), известным по работе над системой Warhammer. «Чёрный порох» - это правила, моделирующие исторические сражения периода с 1700 по 1900 годы. Фактически, можно разыграть любое сражение, начиная с Войны за испанское наследство (1701-1714) и заканчивая Второй Суданской войной (1896-1898).

Для игры потребуются несколько кубиков d6, террейн и просторный стол, т.к. дистанции перемещений достаточно большие (например, максимальное расстояние, которое может пройти кавалерия, составляет 54 дюйма). Разработчик рекомендует использовать для игры фигуры 28мм, но можно использовать и фигуры 1/72 масштаба. Все фигуры крепятся на базы 4x4 см для пехоты и 5x5 для кавалерии, по 4-6 и 2-3 фигуры соответственно. Для генералов и артиллерии размер баз не существен. Количество фигур на базе фактор эстетический, т.к. на силу отряда он никак не влияет. Одна база в отряде считается командирской, на которой устанавливаются командир, знаменосец, музыкант и пр.

Базы объединены в отряды (unit) и бывают 4-х размеров: большой (8 баз), обычный (6 баз), маленький (4 базы), крошечный (1 база).





Отряд является минимальной тактической единицей. В правилах нет чёткого определения отряда, и сколько он представляет человек. Игроки сами решают, является ли отряд батальоном, эскадроном либо полком. Отряд имеет ряд характеристик, таких как тип отряда (пехота, кавалерия и т.д.), вооружение (влияет на дистанцию стрельбы), стрельба (сколько $d6$ бросает при стрельбе), ближний бой (сколько $d6$ бросает в ближнем бою), мораль (отображает способность отряда не падать духом), стойкость (отображает количество потерь, которое отряд может выдержать) и специальные свойства (позволяют индивидуализировать отряды и придать им историчность).

Все отряды объединены в бригады. Максимальное количество отрядов в бригаде не ограничено, но чем отрядов больше, тем тяжелее управлять войсками. Бригадой командует генерал. Один из генералов является главнокомандующим.

Как и во многих варгеймах, игроки совершают ходы по очереди. Ход состоит из 3-х фаз: Командная фаза, Фаза стрельбы, Фаза ближнего боя. Когда один игрок окончил все фазы, ход переходит к другому.



Самой главной является фаза отдачи приказов. В этой фазе генерал может отдать приказ одному или нескольким отрядам, или всей бригаде целиком. Для того, что бы отдать приказ, игрок должен чётко указать, кому он отдаётся («Преображенскому и Семёновскому полкам»), и чётко указать его суть («Двигаться в маршевой колонне до холма и на его вершине развернуться в линию»). Затем игрок бросает два $d6$ и определяет количество действий, которые



совершают отряды. В зависимости от рейтинга, генерал может отдать от 1 до 3 приказов, а может вообще ничего не сделать (войска не поняли/не получили приказа). Действия – это атака, движение и перестроение. Выполняя приказ, отряд должен потратить все действия, которые у него есть. От количества действий зависит, насколько удачно отряд выполнит команду командира. Например, если пехотному полку отдан приказ «двигаться к мосту (до которого 24 дюйма) и перестроиться в линию» и полк получил 2 действия, то отряд пройдёт дважды своё максимальное движение (12 дюймов), потратив все действия, и остановится, т.к. на перестроение действий не осталось.

Отдавая приказ, игрок должен чётко его оговаривать. Приказы не могут содержать в себе

условий «если», они должны быть ясными, и лаконичными. Например, если отдан приказ «Глуховскому кирасирскому двигаться к артиллерии противника» и у него хватает дистанции, чтобы атаковать - кирасиры останутся на дюйм от пушек, где им в следующем кону и навешают. А вот если отдан приказ «Гусарам двигаться к артиллерии у леса и атаковать её», то кавалерия атакует пушки, если им для этого хватит дистанции.

Помимо обыкновенных приказов, существуют три вида специальных приказов. Это приказы 1) «За мной!» (Follow me!); 2) «Сплотиться!» (Rally order); 3) Приказы по инициативе (Initiative order).

«За мной!» - достаточно отдать этот приказ, и генерал присоединяется к отряду и с ним совершает три действия, независимо от результата броска. «Сплотиться!» - снимается один маркер потерь. Приказ по инициативе - любой командир отряда имеет право автоматически, без всякого броска, выполнить одно действие, если в 12 дюймах от отряда находится противник.

Независимо от рейтинга, если на кубиках выпало две шестёрки, считается что генерал «Облажался» (Blunder) - неправильно понял приказ и совершает полную отсебятину: независимо от планов командующего (т.е. Вас) войска, которым был отдан приказ, могут резко атаковать ближайшего противника или, наоборот, отступить.



Такая система командования отображает хаотичность боя, где главнокомандующий не имеет телепатического контроля над каждым отрядом и всё дано на откуп отдельным командирам.

Кроме того, генерала можно персонифицировать, добавив ему личных качеств. Личные качества командиров делятся на три категории: храбрость, решительность и самостоятельность. Качества генералов можно выбрать при помощи кубика, а можно отыграть «исторических» генералов (например, Ней - храбрый, Кутузов - нерешительный).

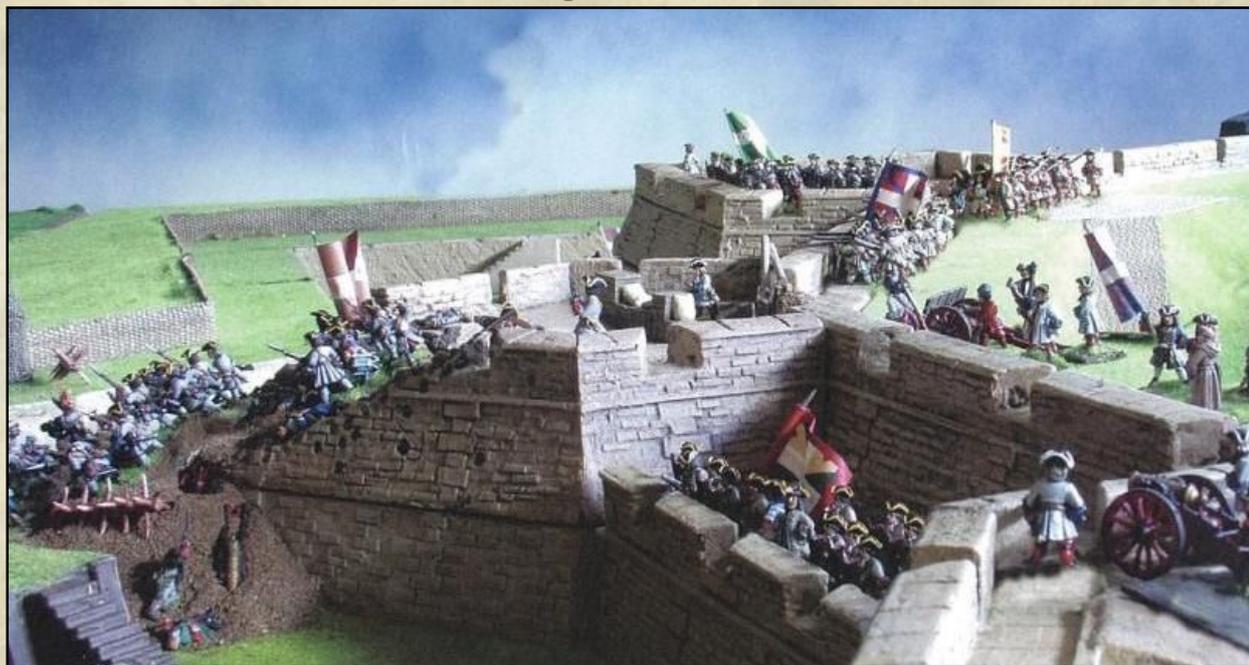
Для стрельбы отдавать приказ не нужно. Стреляют все, кто хочет и может. Дистанция зависит от оружия, которым вооружен отряд. Бросаем число

кубиков, равное показателю «стрельба» отряда, приплюсовываем модификаторы, на 4+ попадаем. Затем противник бросает тест на мораль. Что тест не пройден – отряд несет потери, которые помечаются маркерами. Если количество потерь превышает стойкость отряда, то отряд считается разбитым.

Рукопашный бой проходит по схожим со стрельбой правилам: оба игрока бросают число кубиков, равное показателю «Ближний бой», затем проходят тест на мораль. В конце рукопашного боя игроки подсчитывают результат боя: у кого он меньше – тот считается проигравшим и проходит тест на разгром.

Потери от стрельбы и рукопашного боя отображаются маркерами потерь. Если количество маркеров больше, чем показатель «Стойкость» отряда, то отряд считается разбитым и проходит тест на разгром. Маркеры можно снять в результате приказа «Сплотиться», но минимум один должен остаться на отряде. Есть ещё универсальное правило, которое, в зависимости от сценария, можно отменить: если больше половины ваших бригад на начало хода разгромлены – Вы проиграли.

Условия победы зависят от сценария. Например: «Удерживать деревню в течение 6 ходов», «Захватить обоз противника» и т.д.



Из-за того, что правила охватывают большой временной промежуток, некоторые нюансы тактики того или иного периода не учитываются. Но благодаря спецправилам, войска можно индивидуализировать под конкретный период. Например, армия Фридриха Великого более дисциплинирована, а британцы периода наполеоновских войн отличаются лучшей стрельбой.



Как уже упоминалось выше, для игры подойдут фигуры 1/72 масштаба. Модельный ряд фигур 1/72 масштаба легкодоступен и весьма разнообразен. Тут Вам и крылатые гусары с янычарами, и русские со шведами периода Великой Северной войны, и солдаты периода наполеоновских войн.

К сожалению, на данный момент нет никаких книг армий для Чёрного пороха, поэтому составлять расписки для своих войск придётся самостоятельно на основе несколько исторических сценариев, размещенных в конце книги правил.

Игра «Чёрный порох» не перегружена лишней информацией и позволяет быстро погрузиться в эпоху. События на столе захватывают и смотрятся как историческое кино. Если Вам захотелось сыграть в не сложный, но при этом увлекательный и интересный исторический варгейм периода огнестрельного оружия, то «Чёрный порох» - то, что надо.

Приятной Вам игры!

Страница игры на сайте разработчика:
http://www.warlordgames.co.uk/?page_id=3177

Все иллюстрации взяты из книги правил.

Турнир по ДВА

22 мая 2011 года в Минске прошёл открытый турнир по De Bellis Antiquitatis, это замечательное событие было уже вторым по счёту, ввиду первого турнира осенью 2010 года. (Турнир проходил в клубе настольных и карточных игр «Другой мир»)

В турнире принимали участие:

1. Андрей Щёлок

II/32. Поздние карфагеняне. 275-146 гг. до н.э. / Later Carthaginian. 275BC-146BC.

2. Максим Перепелица

I/53. Египтяне саисской династии. 664-335 гг. до н.э./Saitic Egyptian. 664BC-335BC.

3. Максим Гайдуков

II/32. Поздние карфагеняне. 275-146 гг. до н.э. / Later Carthaginian. 275BC-146BC.

4. Денис Гребенников

II/19. Селевкиды. 320-83 гг. до н.э. / Seleucid. 320BC-83BC.

5. Александр Сергиеня

II/56. Римляне ранней империи 25 г. до н.э.-197 г. н.э./Early Imperial Roman 25BC-197AD.

6. Артём Верещака

II/37. Парфяне. 250 г. до н.э.-225 г. н.э. / Parthian. 250BC-225AD



Участники турнира

Могу смело заявить, что, организация, по словам участников, была на уровне и все остались довольны. Масса позитива, неожиданные повороты событий во время сражений и интрига, сохранявшаяся до конца турнира. Особенно отличился непредсказуемостью кубик, по крайней мере, меня и ещё нескольких игроков этот фактор сильно волновал, даже в заранее выигрышной ситуации, но об этом позже. И самое главное в этом мероприятии участвовали люди, которые хотели играть и выигрывать в этом турнире.



Победитель - Александр Сергиеня с призом за первое место



Максим Гайдуков с почётным дипломом турнира « Лучший стратег»



*Денис Гребенников с почётным дипломом турнира
«Безжалостный полководец»*



*Армии и памятные картинки
для участников открытого турнира
по De Bellis Antiquitatis в Минске 2011 года*

Теперь перейдём к обзорам боев непосредственно от некоторых участников турнира.

Максим Гайдуков (Поздние карфагеняне. 275-146 гг. до н.э.)

1. Первое сражение против Египтян

Местность была не сложная, поэтому обе стороны расположились линией. Сражение не заняло, много времени и было предсказуемым: на правом фланге нумидийская кавалерия окружила противника, а на левом варбанды планомерно вырезали копейщиков. Как результат - классические «щипцы».



2. Второе сражение против Карфагенян



Ставка была сделана на мобильность армии, но не повезло на командовании: выпадали сплошные единицы и двойки (один раз была тройка), что разрушило первоначальные планы. Противнику в этом плане везло больше, и в результате моя армия, смотрела, как на её фланг наступают слоны. Одного, правда, удалось мочкануть, но ситуацию это не исправило.

3. Третий бой против парфян



Центр моей армии составляли варбанды, засевшие в лесу. Противник не решил атаковать лес рыцарями, а обрушил на мой правый фланг, где были копейщики, лёгкую кавалерию, которая была быстро отброшена. Видя, что сражение затягивается, решил атаковать на левом фланге кавалерией. Атака могла закончиться поражением, если бы не случайность: вражеский командирский элемент рыцарей атаковал моих нумидийцев, но был уничтожен. В результате очень неожиданная победа.

4. Сражение против селевкидов



Сражение было очень быстрым - решение атаковать слонов лёгкой кавалерией было неверным, в результате чего всю кавалерию и перебили.

5. Пятый бой – против римлян



Самое бессмысленное сражение: открытое пространство, притом левый фланг римлян был прикрыт лесом.

Единственная попытка была взломать правый фланг. Но поспешность, с которой атака была совершена, и неудача на кубиках закончили сражение очень быстро: элемент копейщиков вместе с поддерживающими силами был уничтожен. Что и решило исход битвы.

Артём Верещака

1. Сражение моих Парфян против Римлян



Сражению предстояло быть удачным для Парфян, местность состояла из чистого поля с легкопроходимыми холмами. На флангах сосредоточилась лёгкая

кавалерия, в центре расположились катафракты. Римляне расположились классически: в центре пехота и артиллерия, на флангах кавалерия.

Первое столкновение, лёгкая кавалерия завязывает бой с римской кавалерией. В результате я теряю отряд легкой кавалерии на своем левом фланге и уничтожаю на левом фланге римлян отряд римской кавалерии.

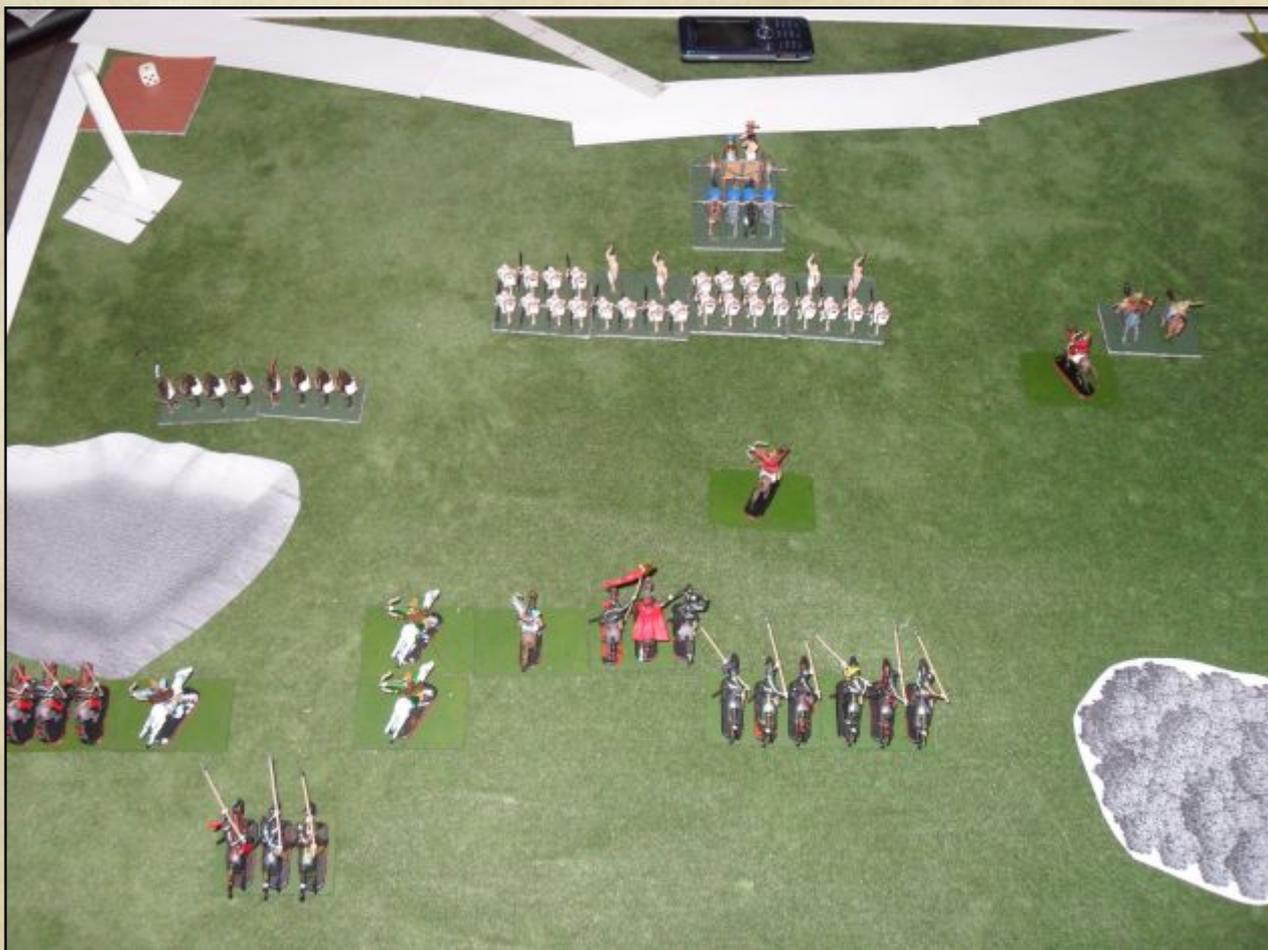


Фронтальный удар римской пехоты обращает в бегство один отряд моей легкой кавалерии, но на правом фланге я продолжаю охватывающий манёвр кавалерией, перед этим уничтожив отряд ауксилиев.



Произвожу общую атаку всей своей линией, в результате чего один отряд Вd уничтожается, но римляне стойкие и отбрасывают почти всех катафрактов. На правом фланге один отряд Lh скачет в центр и успешно атакует артиллерию римлян. Победа Парфян.

2. Бой против Египтян



Все неудачи начались на правом фланге Парфян, когда два отряда Lh энергично атаковали отряд египетской лёгкой кавалерии, не только не добившись успеха, но и потеряв один отряд Lh. Видя потерю, перебрасываю из центра на правый фланг отряд Lh.

Египетские лучники стали занимать крутой холм. Боясь, быть обстрелянными, мои три отряда Lh атакуют лучников. При этом удачно увлекши их с холма, с хорошей поддержкой мне всё равно не везёт на дайсе и я теряю отряд Lh. Вверху отряд Lh проводит рейд против группы копейщиков с псилами. Видя это, египтяне разворачивают псилов к ним лицом.



С холма египетские лучники уничтожают отряд катафрактов.

Парфяне начинают маневрировать, чтобы создать для себя выгодное положение, отряд Lh вовремя делает ноги, едва не получив удар в тыл от Lh египтян.

Общая атака Египтян ведет к потере отряда Lh на правом фланге у Парфян в результате «калитки».

Итог - победа Египтян.



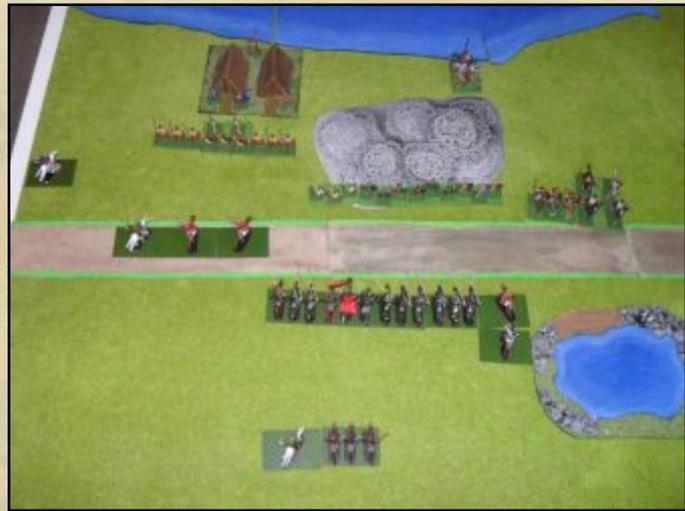
3. Сражение против карфагена



Местность очень неудачная для Парфян: спереди лес, где сидели злые и бородатые варбанды галлов, справа болото, не дававшее полностью развернуть мощь кавалерии Парфян. В то же время и карфагеняне чувствовали стеснение в коннице из-за трудного рельефа.

Начало боя - сближение двух армий, каждый старается по максимуму занять выгодное положение для атаки.

Манёвры карфагенян - на заднем плане видно, как карфагенский главком со своим отрядом откололся от общей массы конницы и устремился к правому флангу своей армии.



Атака лёгкой кавалерии парфяян и фаланги копейщиков, выдвижение отряда катафрактов в центре +выдвижение на левый фланг ещё одного отряда Lh в итоге приводит к столкновению и бегству двух отрядов и отступлению Lh у парфяян.



За этим следуют манёвры обеих сторон и попытка карфагенской конницы сделать охват через болото и атаковать два отряда Кп и Lh Парфяян. В итоге катафракты гибнут, а Lh парфяян отступает.

Парфяне делают перегруппировку, Главком объединяется в группу с Lh.

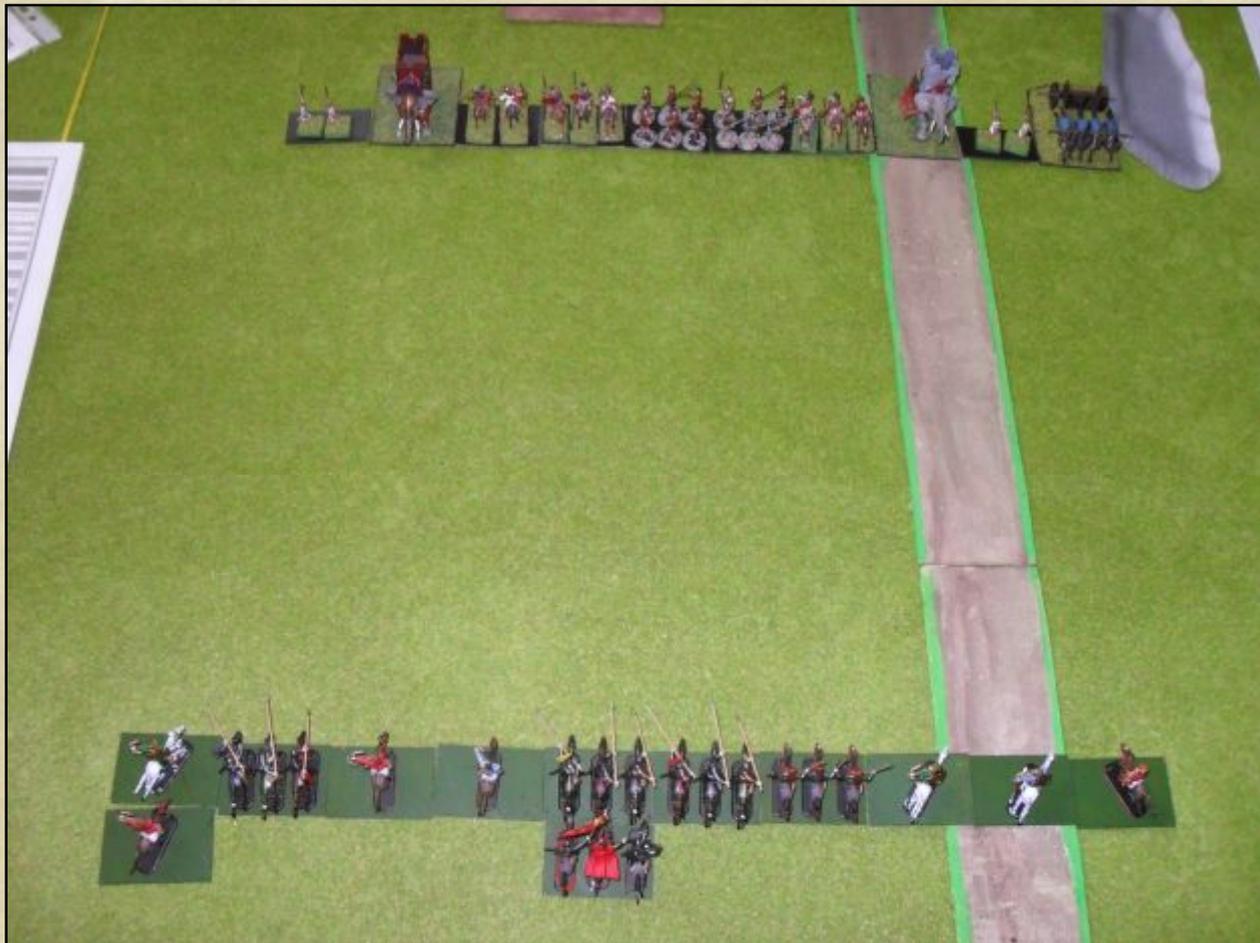


Следующая за этим атака Главкома парфян на Lh карфагян, фланговый охват слева стоящих катафрактов, неудачный бросок дайса и гибель главкома армии Парфян в итоге приводят к победе карфагена.



4. Сражение против Селевкидов (фото 38-39)

Местность идеально подходила, для действия кавалерии, поэтому Парфяне были уверены в своей победе с самого начала.



После непродолжительных маневров и выравнивания строя, атака двумя отрядами Лh в центре боевого построения Селевкидов против двух отрядов пикинёров привела в итоге к тому, что пикинёры оказываются полностью смяты и уничтожены.



Ответная атака селевков, фронтальная атака пикинёров + калитка кавалерии приводят к тому, что один отряд Лh отступает, но второй отряд мужественно выдерживает удар с охватом.

Сзади отряд катафрактов отступает назад, в случае чего дав предварительно место для бегства Лh.

Вовремя приходит на помощь отряд парфянских Lh с правого фланга, чем отвлекает генеральскую кавалерию на себя. С левого фланга ещё один отряд Lh поддерживает атаку отряда Lh ранее отступавшего - в итоге ещё один отряд пикинёров селевков разгромлен, а ранее мужественно стоявший отряд Lh обратился в бегство.



Ответный удар центра селевков по двум отрядам Lh в центре, приводит к уничтожению одного отряда Lh, и отступлению второго. На правом фланге ничья между генеральской кавалерией и отрядом парфянской Lh.



Концовка битвы. Атака левого фланга парфян на слона в несколько ходов, закончившаяся гибелью могучего животного, в центре попытки уничтожить Lh парфян, правый фланг - ничья

Итог: победа парфян.

5. Сражение с карфагеном



И снова мне предстояло тягаться с великим и ужасным карфагеном. Местность и оборону Андрей выстроил прям мастерски, опять парфянам пришлось действовать на трудной для кавалерии местности. В сложившейся ситуации я принял решение как можно быстрее атаковать своим левым флангом фалангу копейщиков из расчёта, что мне получится сделать это безнаказанно.

И вот, энергичная атака вроде как прошла более-менее успешно. Андрей теряет один отряд копейщиков, мои же Lh всего лишь отступают.

Андрей в ответ пытается охватить моё крыло ауксией, уничтожает фланговым ударом мою Lh - отступая на своих она гибнет. Я реагирую отступлением и перегруппировкой моей Lh на левом фланге. В центре войска Андрея пытаются как можно быстрее занять для себя выгодные места в лесах.



Я готовлюсь к новой атаке на левом фланге, центр тоже перемещается в колонне к левому крылу.

Андрей атакует псилами через своих копейщиков, но неудачно, и отступает. В центре также атакует варбандой мою Lh но ничья, мы просто стоим. Мои катафракты медленно подходят к флангу варбанды, насколько это позволяет сделать движение.



Манёвры в центре. Не везёт на бросок активности, да к тому же совершаю ошибку, начиная атаковать псилов своим Lh. В свою очередь катафракты не могут ударить по варбанде из-за зоны контроля псилов, стоящих в лесу.



Несколько ходов происходит бойня. Я теряю две подставки Lh, а Андрей теряет свою варбанду. После разгрома варбанды я делаю обходной манёвр и атакую своей Lh копейщиков, весьма удачно - Андрей теряет ещё и их. Тем временем ещё перебрасываю подкрепление из центра в виде Lh, а Lh которым грозила калитка против псилов и Lh карфагена сверху, отвожу ближе к своим.

PS: это была, походу, моя последняя ошибка - лучше бы я подверг их опасности, тогда у меня были бы шансы против них выстоять, а так я развязал руки Андреевой Lh и она смогла сделать следующий манёвр!



Атака в лоб копейщиков +поддержка ком. армии + калитка от Lh карфагян против моей лёгкой кавалерии привела к быстрой смерти последней. Есть ещё другая версия, надо было сделать двойное движение Lh, которая отходила вверху (но это, конечно, за счёт движения от другой Lh), и тем самым прикрыть фланг погибшего отряда. Увы! Игра есть игра.

На мой взгляд, для меня это была самая сложная и напряжённая игра. При соотношении потерь 4:3 я проиграл. Победа Карфагена.

В заключение репортажа появилось много идей, как ещё лучше и правильнее провести следующий, осенний, турнир по ДБА в Минске.

Будут следующие нововведения: в каждом туре будет сразу проводиться по две игры - на территории одного игрока, а потом на территории другого игрока. Это даст некий баланс и уравнивает шансы на победу для всех игроков. Все нововведения и улучшения будут обсуждаться всеми игроками перед осенним турниром 2011 года, на который мы заранее приглашаем всех желающих!

Итак, сегодня в гости к редакции... никто не пришел. Торт съели сами, чай тоже выпили без посторонней помощи. Помогал пить и есть мерцающий монитор, на котором верстались и сводились вопросы и ответы одной интересной персоны. К сожалению, личного общения даже в формате аськи не получилось, поэтому пришлось идти старым дедовским способом: мы выслали ему подборку вопросов, а он, как смог, дал на них максимально правдивые и честные ответы. Помнится, такой метод использовали ребята из Metal Music Magazine, когда дозвониться до нужного исполнителя ну никак не получалось, а от интервью с ним зависела их премия и отпуск.

В итоге, после небольшой обработки, получилось примерно такое интервью с Кабановым Дмитрием, больше внушающим ужас под ником Demon на форумах grg.by:

- Привет.

- Привет.

- Ну что, цепкий взгляд редакции выхватил тебя из безликой толпы многочисленных победителей турниров, а финансовые вливания из анонимного источника закрепили твою кандидатуру. Теперь ты – **Избранный**. Что ты чувствуешь? ☺

- Эээ... Мммм... ннууу... мне пришлось приложить немало усилий (и выложить немалую сумму этому источнику), чтоб я попал в юбилейный 5 номер Вашего журнала ☺

- Ладно, шутки в сторону. Дальше все будет предельно серьезно и по-взрослому. На самом деле мы очень рады, что ты согласился на интервью.

На фоне относительно долгого восхождения других «мамонтов» ты довольно быстро влился в тему и набрал вес. Сколько прошло времени с того момента, как ты подсел на 40к?

- Про 40к я услышал еще в школе (а это было в далеком, холодном Челябинске), тогда я играл только в компьютерные версии игры и читал пафосные книжки. Про настольную версию игры я узнал уже здесь от своего брата. Где-то 3 года назад



photo by David

- И как это произошло? Как давно? Кто подсадил? Чем заинтересовало? Кто тренировал?

- Вначале просто смотрел, как играют «мамонты», а в январе 2008 года был на турнире, и уже после него я решил начать играть самому. Так сложилось, что Денис (Авессалом) организовывал новичковский турнир той же весной. За несколько месяцев я подготовился к турниру. «Тренировался» в основном с братом, Лордом и Максом (Десмонд). Конечно, во время тренировок я постоянно

им проигрывал, но они указывали на мои ошибки, и я старался их не повторять. Вначале было ощущение, что должен выигрывать не человек, а его армия (какой-то поломный ростер), но сейчас это ощущение развеялось. Надо сказать, что я выиграл тот турнир, а самое главное, выиграл у непобедимого Лорда – для меня это тогда стало переломным моментом, я стал верить в свои силы ☺



Тот самый «новичковский» турнир. Дима рядом с Кэбом.

- Насколько я понимаю, ты – в основном турнирный игрок, сторонник спортхаммера? Что для тебя турниры: Спорт? Отдых? Возможность самовыражения или самоутверждения?

- Да, так и есть. Меня больше привлекают турниры, так как там есть смысл играть на результат, в отличие от обычных домашних игр, где проигрыш или выигрыш ничего не стоит. Турнир для меня – это возможность пообщаться, поиграть со старыми знакомыми. Посмотреть на уровень игры других, поучиться. Получается, что турнир для меня - это возможность самоутверждения.

- Свой первый турнир помнишь? Если мне не изменяет память, тебе тогда доверили попробовать Космических Волков? Какое место занял?

- Да в основном я играю за Волков. Как и на своем первом новичковском турнире, так и на более серьезном последующем мероприятии – Генералы 2008 в Москве. Там у меня был аналог ассолт лимита, и я достаточно уверенно сыграл, и занял, по-моему, шестое место. Тогда я проиграл только Госту (хорошему игроку за нидов), хотя сперва уверенно убивал его массмонстру, потом осмелел и быстро пошел на сближение, что и стало ошибкой.



Генералы - 2008

- Первый бой оставил какие-то особые впечатления?

- Честно говоря, первого боя я и не помню. Разве что некоторые из турнирных боев.

- После этого были и другие мероприятия, в том числе международные... Навскидку, перечисли хотя бы несколько самых для тебя значимых и запомнившихся?

- Да, я с удовольствием ездю на Московские турниры. Помню, как выиграли с братом «Братьев» ☺ Я тогда был облилашем, а он орками – злой коктейль. Так же я подвел команду на командном турнире прошлым летом, отыграв хорошо первый день, я оказался слаб духом ночью и не смог встать на следующий день. Меня тогда заменял Дима (2 SideD Die). Тем же летом мы ездили на Европейский командный турнир и достаточно хорошо на нем выступили (похвастаюсь: в рейтинге Волков я занял первое место).

- Есть разница между зарубежными ивентами, и отечественными? В чем? Где и почему приятнее участвовать – у нас или у них? Чего не хватает нашим, и что, по-твоему, реально можно сделать у нас, чтобы поднять престиж минских турниров и интерес молодняка к варгеймам?

- Разница между нашими и зарубежными мероприятиями есть. У нас турнир считается удавшимся, если на него пришло человек 10, 20 – это уже предел. В Москве же на мероприятия ходит 60, а то и более человек. На ЕТС же, как видно на фотографиях, еще больше.

Общий вид поля с ЕТС, площадкой для которого был хоккейный манеж, заполненный столами.



На зарубежных турнирах игроки очень высокого уровня, у них много новых идей, другие взгляды на игру, и, как результат, с ними очень интересно играть.

Но и у наших турниров есть свои плюсы – все друг друга знают. Дружеская обстановка, в которой очень приятно играть.

Я был бы очень рад, если общее число участников наших турниров будет расти. Для этого надо проводить больше мероприятий: как для новичков, чтоб увеличивать местное комьюнити; так и турниры для «папок», чтоб привлекать зарубежных игроков.



Так же у нас на турнирах все считают, что скидываются на призы Кэбу, хотя легко могут составить ему конкуренцию, но то ли лентяй, то ли «боятся».

А на самом деле он не настолько и страшен.

- Так получилось, что у тебя уже на старте был довольно большой выбор армий, с которыми можно было тренироваться. Вряд ли он стал меньше с тех пор. Есть среди них какая-то одна, которая тебе нравится больше других, и почему? Может, собираешь свою собственную? Если да – то почему именно эту?

- Да, благодаря этому, я и научился играть в ваху на турнирном уровне. Иначе, играя с одной и той же армией, начинаешь однобоко мыслить. Аналогично стоит иногда пробовать играть за другие армии. Особенно за те, которые вызывают у тебя неопиcуемый страх – ты сразу поймешь ее слабые места и будешь это использовать в будущем.

Особенно страшным был для меня раньше обливэш, я сыграл им на «братьях» и теперь у меня с ним меньше проблем. ☺ Также я иногда играю за тау – совсем другой стиль игры, отличающийся от волчьего.

Вторую армию пока не собираю – еще не все волки есть. А даже одной и той же армией можно по-разному играть и в зависимости от этого собирать ростеры.

- И вопрос с другой стороны: твой самый предпочтительный \ нежелательный соперник? Или это зависит больше от человека, а не от армии?

- Скорее да, все зависит от уровня игрока. Но зеркальный бой для меня часто оказывался проблематичным. Вследствие того, что я сыграл много раз с Денисом и Кэбом, я чувствую себя спокойнее в играх против эльдар и орков, так как с самыми страшными я уже сражался ☺

- Возвращаясь к армии – ты конвертишь \ клеишь \ красишь сам, или рассчитываешь на опыт и умения вашего артельного раба-художника, полностью сосредотачиваясь на играх?

- В зависимости от того, какие масштабы работ предполагаются. Одиночную модель я придумываю, конверчу, крашу сам. Но если предстоит покрасить десять однотипных моделей – у меня не хватит терпения. Но я считаю, что каждый должен попробовать красить сам – все таки, это часть хобби. К тому же, миниатюры, покрашенные другими, не будут тебя слушаться в полной мере ☺)))

Фото на память с французами, с которыми мы играли последний тур;
капитаны пожимают руки



- Какое твое отношение к этой части хобби (покраска и конверсии) в целом?

- Намного приятнее играть с хорошо покрашенной армией, чем с пробками. Но людей, которые занимаются просто покраской и коллекционированием, я не совсем понимаю...

- Кстати, кроме 40к еще что-нибудь из варгеймов притягивает твой интерес?

- Пробовал играть в некоторые. Но так как большинство из них, направлены на кампании, то, следовательно, и времени требуют больше, чем турниры. Поэтому последним я отдаю больше предпочтений. Турниры в этом отношении легче – ты знаешь дату – один раз выехал и отстрелялся.

- Кроме турниров народ еще изредка проводит разнообразные кампании. У нас, конечно, полноценные можно по пальцам пересчитать, но все же – участвовал когда-нибудь и хочешь ли поучаствовать?

- Давненько пробовал начинать 40к компанию играть, в инквизитора, но они сами по себе загнулись. А так я с удовольствием поучаствую в таких мероприятиях снова. И постараюсь не подвести организаторов.

- Многие на играх, даже на дружеских или в кампании, переворачивают кубики определенным числом вверх, не дают их трогать другим людям. Ты суеверный человек? Что думаешь на этот счет? Есть ли какая-то своя примета, если не секрет?

- В какой-то степени – да, я суеверный человек. После игры за Хаос – мне долго не лачило за моряков. ☺ Или, если миниатюра плохо покрашена, – то и результаты будут показывать не ахти. ☺ Использую те же кубы, что и на первом новичковском турнире, и никогда им не изменяю. На турнирах иногда «заряжаю» кубы: кидаю все, пока не лягут 6 вверх и скатер не хитанет; процедуру надо производить на том столе, котором будет игра, чтоб кубы привыкли к покрытию.

- Твои мысли по поводу варгеймерской периодики. Нужна она в принципе, или можно обойтись без нее? Какие журналы хотя бы изредка просматриваешь, а может, вычитываешь постоянно? Слышал ли про такую частную газетку, как Wargazzm? ;)

- Конечно, я слышал про ваш журнал. Его много где читают. И я рад, что знаю некоторых его авторов и родоначальников, хотя и не в лицо. ☺ Надеюсь, что в будущем он станет очень популярным и будет издаваться большим тиражом.

Периодика, наверняка существует, может не совсем полная. Она полезна для привлечения новичков, чтоб им легче было найти наиболее интересные и необходимые материалы.

- Чем еще увлекаешься, помимо варгеймов? Они, конечно, съедают много времени, но есть люди, которым этого мало, им надо чем-то заполнить переизбыток нехватки времени.

- Пока учусь. Хожу с братом на Айкидо. На варгеймы времени и то не хватает.



Слева на право: Денис, Кэб, Демон, Мирко Кляйн (немец, заменивший Дюка), Вульф, Ярослав, Лорд, Гост (уже поменялся футболкой со Шведом)

(Меня всегда радовали такие фотки из учебника по истории, где непонятно кто где – прим. Дмитрия)

- Творческие планы на ближайшее время?
- Покрасить Волчьего Лорда. Сочинить курсач ☺

- Небольшой блиц.

Любимый напиток? - Грейпфрутовый сок

Любимый цвет? - Fenris grey ☺... черный

Что слушаешь на данный момент? - Любэ

Последний отсмотренный фильм и мнение о нем?

Dead men. Первый раз смотрел после Ghost Dog, недавно решил пересмотреть. Хорошо снятое кино.

- Напоследок – несколько слов тем, кто только начинает свое шествие в роли полководца игрушечных армий, трясущимися руками выставляя на стол страшеньких, но своих, и оттого любимых, воинов?

- Самое главное начать, а потом все станет получаться. Играйте почаще, не расстраивайтесь после поражений, запоминайте свои ошибки и старайтесь их не повторять. И помните, что главное не армия, а человек, который ей управляет. Удачи в боях, дерзайте.

- Ну что ж, спасибо большое за беседу. Были интересно, познавательно и приятно пообщаться! Удачи!

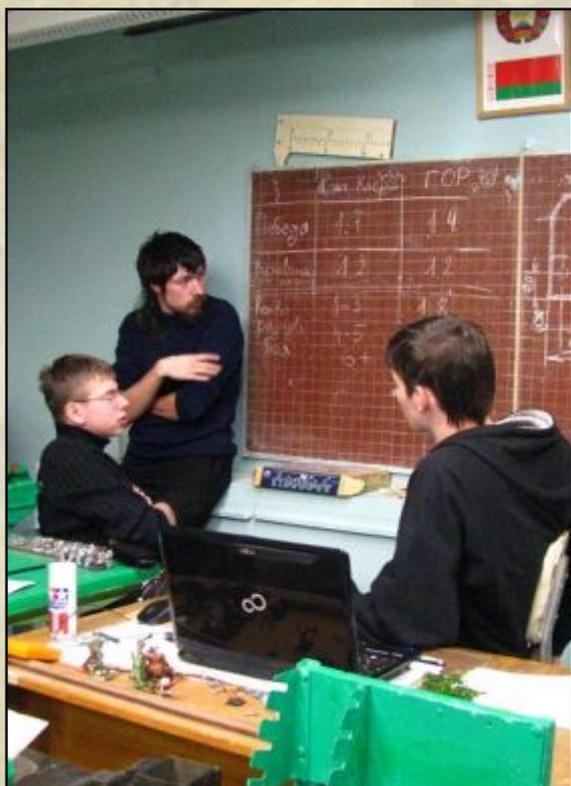
- Это вам спасибо. Был рад поучаствовать.

Клубы РБ: Мастерские

В нашей стране клубов, связанных с варгеймами, не так много, как хотелось бы. И идея познакомить читателей с каждым из них поближе витала в воздухе с самого первого номера. В интервью с Дядюшкой Сиром мы коснулись витебского клуба, так что начало, можно сказать, было положено. Благодаря проведенной кампании по Мордхейму нам удалось довольно близко познакомиться с относительно недавно появившимся клубом «Мастерские», и теперь мы попросили его организатора, Владимира Валерьевича, рассказать о «Мастерских» подробнее.

Мое увлечение настольными играми началось с коробки «Кольцо Власти» от «Звезды». Сначала - чисто из-за собирательства самих миниатюр. Но после более детального изучения правил возникла идея увлечь игрой окружающих, благо долго их искать не пришлось, ведь к тому времени я уже снова работал в школе, и заинтересовать своих учеников не составило большого труда. Так, шесть лет назад, на базе школьного кружка, была собрана первая группа играющих в настольные игры.

За первые годы работы мы прошли несколько игровых систем, самыми интересными из которых оказались уже упомянутое выше «Кольцо Власти», ККИ «Берсеркер» и «Мордхейм». Серия «Битвы Fantasy» от «Технолога» не прижилась из-за откровенно тупой стрельбы. Мелькало несколько коробочных настольных игр, но они ни у кого не вызвали особого интереса. После того, как стало погибать «Кольцо Власти», я прикупил стартер Warhammer FB 7-й редакции, после чего члены кружка полностью перешли на ваху. Появились первые оригинальные орки, Империя, гномы и Книги Армий к ним. Хотя, честно признаться, правила «КВ» мне гораздо симпатичнее FB'шных: там больше математических расчетов и последовательность ходов правильней. Но это мое мнение, а моим ученикам больше понравилась ваха за ее простоту.



После перехода в другую школу я продолжил нести настольные игры в массы, то есть своим новым подопечным. И в этой школе мы уже играли в основном только в «Мордхейм» и FB. Я стал постепенно расширять свою армию орков оригинальными моделями от GW. Мы прикупили несколько новых Книг Армий - так на полках появились вампиры, темные эльфы, лизадмены, огры, высшие эльфы и скайвены. В связи с тем, что денег на такие дорогие игрушки мог выделить далеко не каждый родитель, пришлось обходиться или оставшимися от прошлого неказистыми «звездскими» фигурками из «КВ», или деревянными прокси-болванчиками от меня. Благо, материала и рабочих рук хватало.

Вместе с самодельными армиями таким же образом постепенно появлялся и игровой ландшафт.

Несколько раз я пытался связаться с другими людьми, увлекающимися варгеймами, но каждый раз не очень удачно. Заходил во Дворец Молодежи, посещал Юникон, но ККИ и настольные игры, представленные там, мне были не интересны, а информация о других заинтересованных варгеймами людях была либо не полной, либо очень уж законспирированной. Узнав про интернет-форум rpg.by и пролистав его, я понял, что у нас на самом деле не так много играющих, и всего 3 игровых клуба. Игровых направлений оказалось больше, но везде были одни и те же лица.

Посмотрев на такое положение дел, мы вместе с моим бывшим учеником и постоянным игроком решили создать на базе школьных мастерских игровой клуб, или, правильней было бы сказать, предоставить помещения для настольных игр всем желающим. Тот факт, что мы находились в мастерских обычной школы, послужил основой для выбора названия клуба.

Сентябрь 2010 года стал официальным днем открытия клуба «Мастерские», и в этот день к нам пришло действительно много интересных людей, которые оценили наше начинание и дали нам вход в новый для нас мир настольных игр. Была проведена первая презентация игры «Мехварриор» - жаль только, что она не прижилась в наших стенах. Многие из первых посетителей впоследствии стали частью нашего клуба и желанными гостями. А после того, как в ноябре стартовала кампания по «Мордхейму», про нас стало известно почти всем игрокам минского игрового сообщества. Для нас это было значительным шагом вперед.



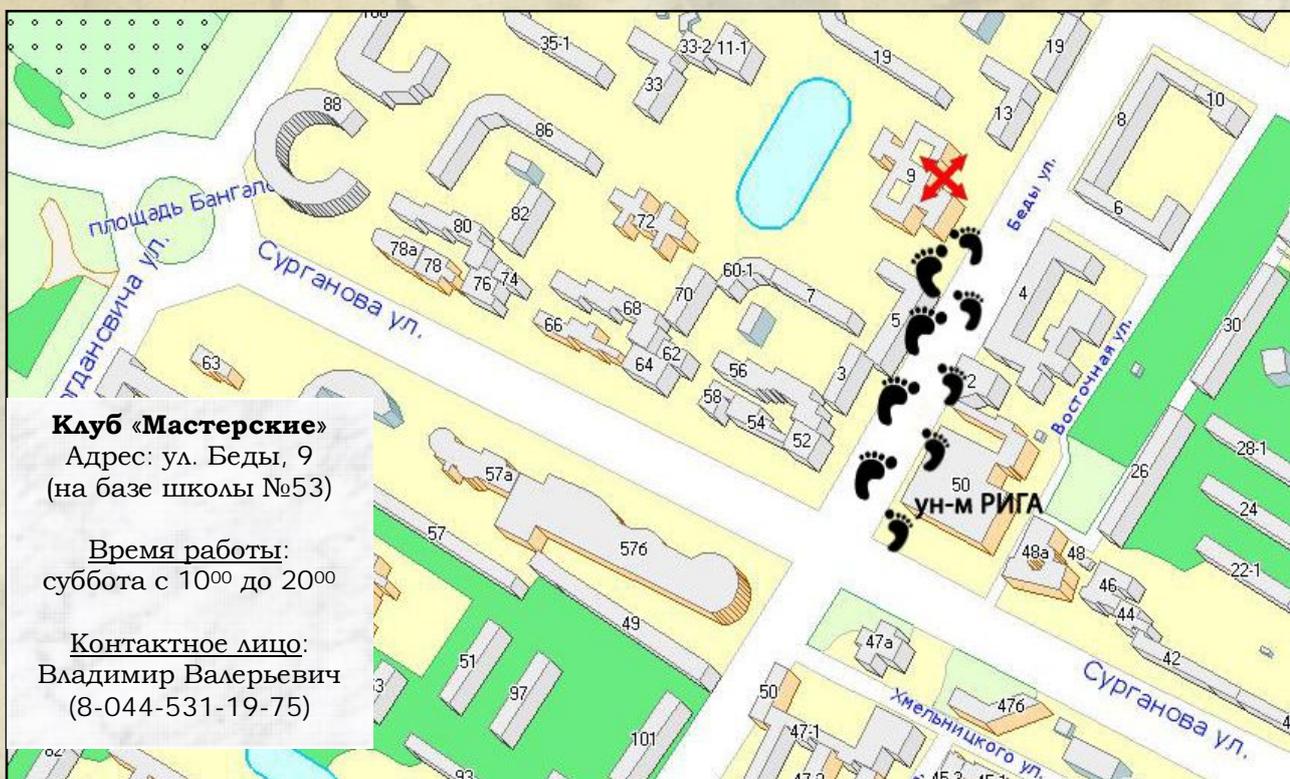


За то время, что длилась кампания, было сделано много новых элементов террейна, а силами участников кампании почти все имеющиеся строения были покрашены и приведены в игровой вид, так что сражения в Городе Проклятых проходили на двух полностью заставленных руинами столах.

За первый год работы в клуб пришло немало игроков. Мы рады каждому новому человеку, который хочет приобщиться к игровому миру, и всегда готовы дать нужный совет и помочь ему с первыми начинаниями в интересующей его игре.

На сегодняшний день в нашем клубе можно поиграть в такие игры, как Warhammer 40k, Warhammer FB, Мордхейм, Никромунда, Инфинити, ДВА - для любой из них можно с легкостью найти игрока, который составит вам компанию за столом и поможет вместе разобраться в правилах. Впрочем, в клубе всегда найдется место и людям, которые хотят поиграть в любые другие игры - мы всем предоставим игровое пространство и клубный террейн.

Так что приходите, мы будем вам рады!



Шило в одном месте, как известно – двигатель прогресса. Если бы не этот замечательный и полезный в хозяйстве инструмент, общество тихомирно загнивало бы на костях мамонтов, вычесывая блох друг из друга и рисуя на стенах всякие неприличные доисторические рисунки. Если же смотреть на вопрос в более узком смысле, то в варгеймерском сообществе шило является причиной того, что народ играет в клубах, а не покрывается пылью и плесенью в частных квартирах, и, что самое главное – причиной возникновения различных мероприятий. Вот, как это делается за границей? Работодатель говорит – такого-то числа у нас акция, или День игры, или конкурс или турнир. Вот тебе, Джон Смит, 500 баксов на организацию и 500 баксов аванса, но чтоб к такому-то числу все было в лучшем виде. Ну, не совсем так, но в общих чертах... А как у нас? Внутренний голос говорит – вот тебе, Вася Пупкин, шило в одно место и заряд мыслей прямо в мозг, и теперь ты спать спокойно не будешь, пока не организуешь какой-нибудь турнир или не соберешь народ в клубе на конкурсе по покраске.

Примерно так же получилось весной 2010 года, когда возникла мысль провести кампанию по Морджейму. До этого кампании уже проводились, и не раз - какие-то имели финал, какие-то заглохали почти сразу, но люди играли. Правда, с каждым годом все меньше – сказывалось отсутствие официальной поддержки от производителя, и, как следствие, отсутствие новинок, обновлений и интереса к затухающему проекту.

Второй проблемой было отсутствие террейна.

Основная его часть была сосредоточена в клубе Кронверк, и представляла собой несколько крупных зданий, собранных в незапамятные времена, да энное количество руин поменьше, как правило, изготовленных для ФБ или 40к, где высота зданий на тот момент особой роли не играла. Даже принесенные мной два довольно крупных здания ситуацию не изменили – домов хватало на половину стола при нормальной расстановке или на целый стол при наличии проспектов и площадей на каждом углу.



Третьей проблемой была необходимость заказывать фигурки отдельно, либо покупать дорогие пластиковые наборы для конверсий нужных бойцов. При доступности 40к и Вармашины это напрягало и отталкивало новичков.

Сами же кампании были разные. Кто-то брал классическую механику и играл с ней, выбирая себе оппонента на каждый ход и делая броски на сценарий. Кто-то пытался вводить свои правила, что-то менял, подключая карту и давая игрокам свободу перемещений.

Третьи пытались отглатывать от сюжета, и строили игровую механику на выборе сюжетных сценариев. У всех компаний были свои плюсы и свои недостатки.

Сейчас, по логике, должна следовать фраза «Но я изучил предыдущий опыт и создал идеальную кампанию», но этого, конечно же, не будет. Просто варгеймы сами по себе начались для меня с Мордхеима (спасибо человеку, который нашел время сыграть со мной первую игру и растолковал правила, а теперь еще и скромно отказался от интервью с собой для следующего номера). Я не видел ни больших армий, ни математических расчетов, ни турниров, и поэтому Мордхейм для меня в первую очередь воспринимался как сеттинг, как своеобразный мир, к которому можно прикоснуться. Возможно, свою роль в восприятии сыграло увлечение ролевыми играми или какие-то нереализованные детские комплексы – это уже пусть психологи разбираются. А для меня Мордхейм стал возможностью оживить металлические фигурки и рассказать их историю другим людям. Так что создать идеальную кампанию я не пытался.



Сейчас сложно вспомнить, что появилось первым – желание рассказать определенную историю или же желание все организовать и поиграть. Были наброски и того, и того.

Помню, что были колебания: проводить ли кампанию в привычном, но, к сожалению, тесноватом для этого Кронверке, или же поискать новое помещение. Как раз в это время и произошло официальное открытие клуба «Мастерские». Личный визит туда показал, что в клубе имеется достаточно пространства для установки не то, что двух – целых трех полноценных игровых столов и еще нескольких столиков поменьше, и, что немаловажно, – там уже имеется готовый

террейн. Да, здания были не покрашены, и некоторые имели весьма странный вид, но они там были, и была возможность сделать еще. Был брошен клич, и в одну из суббот в клуб пришла часть игроков, посвятивших почти весь день покраске и приведению зданий в игральный вид. Такой марш-бросок в сумме с требованием от каждого участника принести хотя бы по одному зданию позволил довольно быстро заполнить подсобку симпатичными разрушенными зданиями, вполне пригодными для игры.

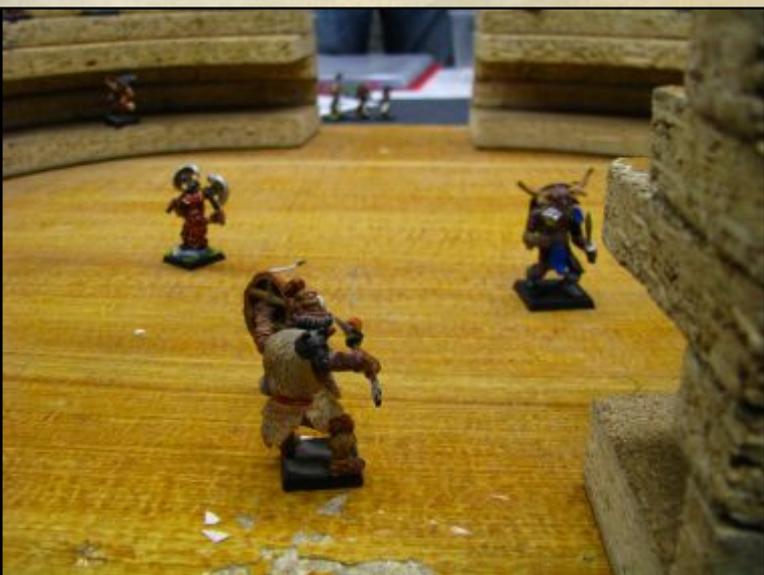


Часть зданий доделывалась и красилась в ходе кампании, так что столы заставлялись все гуще и гуще, создавая узкие улочки и заброшенные руины Города Проклятых, а принесенные Сталкером Минским пластины стали пропитанной кровью и пеплом землей Мордхейма.

Механика была взята простая, почти что базовая, но с небольшими изменениями. Игроки все также выбирали, в какую локацию пойдет их отряд на следующий ход, а бросок кубика определял, какой сценарий при этом будет отыгрываться. Как оказалось позже, косяков в таком подходе хватало, и их пришлось править на ходу. Но был введен элемент стратегии – локацию можно было захватить, получив над ней контроль, и она начинала приносить какой-нибудь бонус. Про баланс этих бонусов умолчу, скажу только, что к счастью, игроки не использовали их на всю катушку, иначе криков и недовольных было бы намного больше 😊. Кампания планировалась как сюжетная, но негласно победителем считался игрок, контролирующий наибольшее количество локаций на конец игры, а захват последней локации этот конец и означал. Большинство

локаций в начале были недоступны, и открывались лишь по мере захвата игроками уже имеющихся.

Помимо простого шатания в поисках камня, всем игрокам каждый ход предлагалось несколько побочных квестов, дающих, как правило, возможность заработать. Стоило немалых усилий уйти от стереотипа «пойди туда – убей того» или «сходи сюда – принеси предмет». Пришлось вспомнить все РПГшки, в которые я играл, перелопатить прохождения и описания. Правда, популярностью квесты стали пользоваться только после того, как появилась возможность, выполнив квест и победив врагов в локации, сразу же ее «застолбить». Сюжетная составляющая квеста в этом случае роли, понятное дело, практически не играла.



Впрочем, и сюжета как такового не было. В предпоследней кампании мы (вместе с тов. Невиком) пытались для каждой банды сделать свою историю, свои цели и задачи, по три ветки для каждой банды, но попытки увязать это все в один клубок игр и стычек привело нас к составлению матриц и высшей математике, после чего мой мозг объявил забастовку и перешел исключительно на филологическую часть механики – придумывание сюжетных линий.

Поэтому в этот раз я пошел по более демократичному пути. Каждому игроку предлагалось самостоятельно придумать сюжет для своей банды, самому рассказать ее историю. Согласитесь, если человек хочет просто раскочериться и порубиться – пытаться загнать его в рамки какого-то сюжета бесполезно, ничего хорошего из этого не выйдет. И наоборот – тот, кто играет по фану, сможет красочно описать бои и без принуждения со стороны. Единственным серьезным требованием было написание отчетов, и почти все игроки исправно это делали, за что им большое спасибо. Искренне надеюсь, что им и самим это понравилось.

Хотя, если подумать, общий сюжет в кампании все же был.

Общая мысль была примерно такой: я делаю свою банду своеобразной «мастерской подставой» и придумываю сюжет исключительно для нее, но остальные отряды так или иначе сталкиваются и пересекаются с ним, иногда напрямую, иногда косвенно, а о развитии сюжета и результатах своего «участия» в нем узнают из моих же отчетов.

Задумок сюжета было несколько, но в итоге я остановился на одной: из Талабхейма в Мордхейм, спасаясь от преследования Инквизиции, прибывает колдун, последователь Слаанеша. Здесь он пытается залечь на дно, смешавшись с местными культистами, и набрать силу для возвращения назад, а при возможности – подготовить плацдарм для полномасштабного вторжения. По его следам идет отряд Охотников на Ведьм во главе с Капитаном Эриком Спорэ, одержимым идеей найти и уничтожить колдуна, ставшего причиной мятежа в верхних кругах власти Талабхейма.



Магистр безымянен. Изначально я просто не мог придумать ему имя, а потом так сложилось, что оно и не понадобилось, добавив таинственности в его личность. В Талабхейме он был аристократом, вхожим во все двери, завсегдаем балов и закулисных интриг – образ, во многом навеянный песней Сергея Калугина «Танец Казановы». Он мог манипулировать людьми, где силой обаяния, где деньгами или через других людей. Возможно, логичнее было бы сделать его приверженцем интригана Тзинча, но он от всего этого получал немалое удовольствие, и при этом утехи плоти были ему отнюдь не чужды.

Попав в ряды Культа в качестве рядового магистра (кое-какие магические способности у него имелись), он

старается не выделяться, но в то же время заводит нужные знакомства и тщательно изучает Культ изнутри. Для меня это была попытка взглянуть на Одержимых с другой стороны, предположить, что может крыться за поклонением Повелителю Теней, и является ли это поклонением как таковым. Своеобразный эксперимент, игра в игре, невидимая остальным игрокам.

В течение кампании он подбирается все ближе и ближе к тайнам Культа, а заодно – к занятию должности и положения в иерархии Одержимых. Чем все это для него закончилось – говорить не буду, поскольку вряд ли все читатели журнала следили за кампанией и читали отчеты. Возможно, после этой статьи эта история их заинтересует, они разыщут соответствующую тему на rpg.by и все узнают сами. К тому же, история магистра, скорее всего, пойдет в качестве приложения к одному из следующих номеров Варгаззма.

Противник магистра – капитан Охотников на Ведьм Эрик Спорэ. В Талабхейме он расследовал подозрения на ересь и вскрыл круг знатных лиц, причастных к этому. Результатом стал громкий скандал и костры инквизиции. Когда стало ясно, что зачинщик всего этого безобразия улизнул, капитана отправили по его следам, хотя в первую очередь это было сделано для того, чтобы оградить его от жаждущей мести талабхеймской знати – ведь вместе с ересью вскрылись и многие другие грешки, до которых Инквизиции дела не было.

Капитан – отнюдь не рыцарь без страха и упрека. Он просто верный слуга Сигмара, солдат в душе, выполняющий возложенную на него работу. Он не фанатик, и далеко не святой – за время своей службы ему случалось сжигать и убивать невинных, и таких душ на его счету много. Но принцип «Бог своих отделит» сглаживает в общем-то, несвойственное ему чувство вины.

Внешность, имя и часть образа для этого персонажа были нагло и практически без изменений взяты из финского фильма *Sauna* (2008), как, впрочем, и ряд сцен в сновидениях обоих героев.



Возможно, я переоценил свои силы, и повторить историю покаяния и очищения от грехов, преследующих человека всю жизнь, раскрыв образ капитана, не получилось, но переплести сюжет фильма и игры мне было, откровенно говоря, приятно и интересно. И вдвойне приятно было, когда эти переплетения находили люди, видевшие фильм и теперь читавшие отчеты.

Остальные персонажи – второстепенные и служат, скорее для декораций. Трактирщик Арчи был взят из прошлых номеров Голодного Хоббита (его приятели Зяблик и Ронни тоже косвенно мелькают в одном из эпизодов), но здесь я попробовал сделать его образ чуть менее комичным и чуть более серьезным. Удалось или нет – не знаю, судить читателям.

Арчи играл в механике кампании довольно важную роль – именно он в большинстве случаев описывал доступные на текущий ход локации (в дополнение к прилагаемой карте города) и намекал, что в них может ждать игрока.

Помощники капитана, рядовые Охотники, и были просто помощниками. Они шли рядом с ним, в нужный момент помогали, когда надо – умирали и создавали иллюзию развития сюжета, немного смещая внимание от основных персонажей, чтобы придать отчетам разнообразия.

Отчеты, кстати, создавались в двух видах. Первым был обычный отчет от лица магистра, оформленный в виде дневника, который велся, начиная от дня прибытия в Город и до самого конца кампании. В нем я старался описать произошедшие с бандой события, будь то стычка с противником или создание семейства. Вторым был «Голодный Хоббит» - описание все тех же событий, но со стороны Охотников и посетителей харчевни, плюс вводная информация для следующего хода и информация по доступным квестам. И то, и другое, являлись двумя половинками одного сюжета, и читать их надо, пожалуй, параллельно, как они и писались изначально.



Всего в кампании поучаствовало рекордное количество человек – в списке значится 16 участников, несмотря на то, что трое сошли с дистанции вскоре после старта, и еще несколько человек подключились по ходу игры. Основной костяк – а это, все же, 9 человек – прошел всю кампанию от начала и до конца. За что им отдельное спасибо. Да, хватало проблемных моментов, но и положительных эмоций тоже было немало. Ну, во всяком случае, я на это надеюсь.

Очень хочется верить, что кампания действительно удалась и участники получили от нее удовольствие, даже те, кто в силу различных причин не смог доиграть до конца.

А вот что думают о кампании они сами:

Muaddib, Сестры Сигмара

Несколько слов о кампании в мире Мордхейма, которая имела место зимой.

Прежде всего стоит отметить, что мне Мордхейм интересен именно одиночными стычками и ограниченным количеством миниатюр, которые, собственно, и представляют банды. Также не стоит обходить стороной насыщено-мрачный фэнтезийный мир Города Проклятых, в который давным давно вдохнули жизнь его создатели, а фанаты со всего мира подхватили эту идею и шагнули дальше, создавая собственные компании, сценарии и, конечно же, Бэк, который привносит в игровой процесс ту изюминку, которой не хватает многим игровым системам.

А теперь, собственно, о «Здесь ведьм (ы) жгут».

Прежде всего, стоит выделить действительно интересный сюжет кампании. Вводные, которые выкладывал Винсент (если кто еще не в курсе, то я тихонько шепну - это и есть мастер компании) были по-настоящему захватывающими. Да, что там говорить, если их собрать все вместе - получился бы нехилый такой рассказик, который смог бы дать фору многим псевдомодной писанине, которая называется фэнтези и штампуются Российскими издательствами. Отдельно вспоминается эпизод с созданием фамильяра - это было что-то...

В процессе игры возникло много спорных вопросов. Не может не радовать, что в ходе дебатов, какими бы они горячими не были, все участники остались живы :), а спорных моментов в итоге практически не осталось.

Отдельно хочется вспомнить краснокожего тролля, который у Вакана регенерировал семь раз подряд, а потом вынес всех, до кого дотянулась карающая длань краснокожих.

Отважного Назгула ZyLy, которому довелось столкнуться с каменными изваяниями святых Сигмара :).

Nicolasa, который вернул себе доброе имя порядочного самаритянина (Рейкландца) и в открытую замутил среди ножей, пепла и кровавого зеленого камня романчик с сестрой Сигмара Инжей.

Вспомнились строки: «Мы придем на рассвете из мрачных драквальдских лесов» «Вашу бледную кожу натянем на наши щиты». Бистманы =SS= были настоящие звери, а Петрович - истинный дипломат, достойный своих предков. Столкнуться с ними в узких улочках Морджейма было одно удовольствие.

Ну, и, конечно, очень запомнился урок, который мне преподнес Bloodroad в первый ход компании.

Стоит отметить действительно огромный вклад Вакана - помещение, игровые столы и львиная доля террейна... Вакан, мы любим тебя!!! :)

Подводя итог, можно сказать: кампания состоялась. Была она насыщенная и яркая, учтены многие скользкие моменты. Надеюсь, уже этой осенью 2011 года тяжельге башимаки отзовутся эхом на неприветливых улочках Морджейма...



Zy/Y, Скейвены

Итак. Это - моя первая полноценная кампания (вообще первая по чему либо), и от нее остались только приятные впечатления. Пойдем по пунктам:

1) В ходе кампании познакомился с многими интересными людьми (в частности, с самим мастером Винсентом). Очень радует, что даже после кампании многие игроки общаются друг с другом очень тесно. За это отдельное спасибо мастеру.

2) Хотя и была некоторая недоработка по правилам, в целом очень даже интересно было играть по оригинальным (хотя и чуток подправленным) правилам. Все недоработки разработчиков были грамотно выкрулены или учтены.

Подведем итог: я получил море фана, удовольствия и позитива от этой кампании. Всё было очень интересно, поэтому жду продолжения в следующем году (уже даже есть первые наброски новой банды и соответствующей истории).

Всем участникам спасибо за игры, которые я провёл с вами!!!!!!

Skelz, Культ Одержимых (бывшие наемники)

Под ногами чавкал мокрый снег и расплескивались лужи.
- Весна пришла! – злобно прошипел сквозь зубы Агни.

Вечером первых дней весны отряд «Мертвая голова» уходил из Морджейма, «Города Проклятых».

Ведущий свой отряд Агни, несмотря на мерзкую погоду, всё же скорее с теплотой вспоминал их первые стычки в городе, врагов и союзников с которыми их свела судьба.

Появившись в городе по не зависящим от них причинам, отряду пришлось почти сразу окунуться в политику союзов и войн различных группировок. И даже не смотря на потерю лидера (несчастный магистр был убит матриархом сестер Сигмара на второй неделе своего пребывания в городе), отряд из 6 бойцов под конец увеличился практически вдвое, а в карманах звякало небольшое количество золота, которого хватит на пару месяцев существования.

Ну, а для наемника всегда найдется работа на дорогах Империи.

О кампании.

Кампания понравилась, особенно начало, когда впервые собрались в клубе все участники, и проводились первые бои.

Также на высшем уровне была организована подача игрокам хода кампании в виде журнала, равно как и отчеты, которые писали игроки.

Самым запоминающимся моментом кампании для меня оказалась первая арена. Когда мой бистман и дварф Угрима сначала на двоих завалили одержимого Фариона, а потом упорно рвались надавать по башке шаману орков Кукарача, а толпа болельщиков и уже выбывших из «мясорубки» игроков громко кричала и болела с трибун.

В конце хочу ещё раз отметить, что благодаря этой кампании я замечательно провел осень и зиму, и познакомился с массой хороших людей.



Энгис Прайм, Мертвые

Кампания получилась добротная, насыщенная сюжетами, интересными ходами и необычным балансом (довольно редко уже на первое место по рейтингам выходят стандартные банды). Информационное наполнение кампании очень разнообразное и интересное, за что хочется похвалить как Посредника, так и игроков. Только в качестве придирки можно отметить несколько неадекватные правила по союзам, ведущие к затягиванию боев.

Кукарач, Орки и Скейвены

Кампания очень понравилась, всё было здорово и интересно. Спасибо соучастникам и мастеру Кампании за полную приключений зиму.

По поводу же конструктивной критики, с прицелом на будущую кампанию, имею сказать следующее:

1) Необходимо заранее рассмотреть и разрешить все вопросы с правилами, всплывавшие во время прошлой кампании.

2) Хотелось бы большего ролевого элемента и усиления «отдачи» игровой среды на действия банд.

3) Все «хоумрульные» сценарии и правила должны быть тщательно протестированы перед введением их в сценарий кампании.

4) Литературное описание ходов игроками – классная вещь. Она придаёт кампании особый шарм, хотелось бы в будущем продолжить эту традицию.

Всем спасибо за Кампанию.

С уважением Кукарач Четвертак.



Прошедшая осенью и зимой кампания по Мордхейму, о которой рассказывалось выше, принесла не только много удовольствия и радости игрокам, но еще и породила немалое количество весьма драматических ситуаций и героических персонажей. Скейвен 15-ый или Сент-Клэр из отряда Сестер Сигмара, вождь краснокожих орков по прозвищу Много Зубов или живучий вампир Кристиан фон Клотвиц - все они были яркими, запоминающимися личностями, оживившими игру и придавшими ей краски и глубину. Не менее яркими оказались и пришедшие из темных лесов, окружающих Мордхейм, зверолоуды - отряд бистманов-налетчиков, подробнее о котором главный бистмановод кампании расскажет лично.



Прототипом **шамана Петровича** послужила одна героическая личность - одноименный джунгарский хомяк. Хомяк Иван Петрович выглядел как некрупный полосатый грецкий орех, являлся очагом энтропии и умел раскатываться в плоский блин. Эти способности помогли ему в один из зимних дней просочиться между прутьями решетки и бежать. Его заочно похоронили, т.к. - квартира трехкомнатная, 9 этаж, куча щелей под плинтусами плюс активная кошка. Был обнаружен ночью перед телевизором через четыре дня - умывался. Изловили. Позже обнаружили и его новое гнездо, которое он сделал в диване (прогрыз дыру в спинке и устроил себе кладовку). Туда он складывал то, что тырил все эти 4 дня из кошачей миски на кухне или находил на полу. Благополучно просуществовал в клетке ещё года полтора, растолстел, потом вспомнил молодость и решил бежать повторно - но сквозь прутья решетки пролезла уже только голова. Назад

вылезти не смог. Так и нашли его утром. Было похоже, что повесился. Плакали, но элемент трагикомедии осознавали.

Шаман был безмянным коротышкой, пока на одной из своих первых кампаний не отвалил пердимонюкль - после сотворения «крыльев тьмы» взлетел и случайно убился. Стало ясно, что это - Петрович, энтропичное, живучее, невероятно любопытное существо, прекрасно осознающее свою уникальность и посему вполне имеющее право на манию величия.

О городе Альтдорфе он узнал от сумасшедшего профессора альтдорфского университета, изучавшего в северной глуши онтологию бистманских племен. Профессор научил Петровича пить желудевый кофе и заразил тягой к чтению. Короткие философские трехстишия шамана - тоже его влияние. Профессор был вовремя съеден стадом - боялись окончательного очеловечивания Петровича. Петрович пришел в ярость, и чтобы как-то сублимировать агрессию, повел стадо войной на Империю. В Альтдорф для начала - хотел посетить университет покойного профессора. Заблудились, канешне. Карт-то не было. А у Петровича - топографический кретинизм.

Остальное стадо:



Чиф - старый ветеран многих войн, походов и горячих точек. Благородный бастард из рода Хаазрага Одноглазого. Унаследовал красный цвет шкуры, которым гордится, так как считает, что это память о крови, текущей из незаживающей пустой глазницы знаменитого предка. Опытный, сильный и опасный. Очень спокойный. Но уже немного устал отслеживать признаки возможного мятежа среди бестигоров. Это отнимает много сил моральных и физических. Единственный настоящий друг Петровича, искренне привязанный к нему. Петрович, впрочем, его не ценит, считает грубым солдафоном. Тем не менее, старается демонстрировать пиетет.



Минотавр Кирис (Петрович зовет его Кирюша) – секс-символ стада. Сильный, красивый, не самый глупый, погруженный в меланхолию. Возвращаться после окончания контракта с чифом к своим хердамням не хочет – надоела глухомань леса, ржавые горы доспехов, оружия и гниющих черепов. И там никто не сможет восхищаться им. Хочется чего-то красивого. Подумывает посвятить себя одному из богов хаоса. Учитывая патологическую страсть к золотым украшениям, запаху благовоний, татуировкам, а также размеры набедренной

повязки, скорее всего этим богом станет Слаанеш. А ведь вначале хотел стать Быком Кхорна. Все - тлетворное влияние человеческой цивилизации и Петровича.



Алешынька – унгор на побегушках у Петровича. Что-то типа горничной. Единственный из стада, умеющий виртуозно варить желудевый кофе для Петровича. Поэтому до сих пор и жив. А Алешынька – потому что чахленький и уродик, как найденное бабушкой из Челябинской области инопланетное существо (она его называла Алешынькой. Когда-то об этом писали в UFO-прессе, в 90-х такие темы были модны и злободневны.) Алешынькой также периодически называют нашего домашнего питомца – котасфинкса за такой же чахлый и крайне жалостный вид.

Бестигоры – амбициозные молодые интриганы, находящиеся на особом привилегированном положении в стаде благодаря своим размерам, свирепости и воинственности. Телохранители чифа и главные «претенденты на трон».





Центигор так и не дошел до Мордхейма, хотя очень старался. Догоняя стадо, не вовремя нашел разбитый обоз с неразбитым бочонком эля и заблудившуюся обезьянку в красной шляпе с пером – наверное, отбилась от какого-нибудь бродячего цирка. С похмелья решил, что это мутировавший бистман. Подобрал его и вез в подарок Петровичу. В качестве извинений за адскую задержку. Он знал, что Петрович всегда мечтал о фамильяре. По простоте душевной был уверен, про фамильяра можно просто завести, как ручную крысу. И ведь был уже возле Мордхейма – но кампания закончилась :).

Горы – доверчивые простаки, беззаветно преданные Петровичу. Петрович проверяет на них свою теорию сверхбистмана, расового превосходства и многочисленные психотехнологии.



Гончие – они и есть собаки. Только адские.

Это гончие Петровича.

Поэтому пнуть их может только он.



Банда бистманов сама по себе более чем интересная, как в игровом, так и в модельном плане. Но на столе требует определенных навыков, прямых рук и везения на начальном этапе. Ниже мы, силами редакции, попробовали провести небольшой обзор отряда и его правил и обрисовать основные типы расписок и стилей игры за зверолодов. Историю возникновения бистманов и их бэк все желающие могут подробно прочитать в соответствующей части правил этого отряда.

Для начала гадости. Гадость первая. Бистманы не стреляют. Вообще. В принципе. И никогда не смогут. Группа стрелковых навыков для них закрыта раз и навсегда. Конечно, в новой редакции Зверей Хаоса для FB есть унгоры-лучники, но это веяние GW, а гэвэшные дельцы Мордхейм давно спихнули на фанатиков, которым регулярно выпускать эрраты и обновлять правила как бы особого резона нет. Поэтому в Мордхейме бистманы могут стрелять только магией, что сильно положения не спасает.

Гадость вторая. Мы есть то, что мы есть. Список бойцов из описания банды – это все, на что сможет рассчитывать бистманский вождь в Мордхейме. Никаких наемных мечей, кроме неофициальных и специально придуманных самими игроками для бистманов. Абсолютно все сторонятся рогатых зверолодов и не желают иметь с ними никаких дел. Печально, но факт. С другой стороны, нам и так неплохо.

Теперь о хорошем.

Навыки

Бистманы могут изучать навыки Боя и Силы (а других им особо и не надо), а вождь с шаманом – еще и Скорости. Дисциплина в бистманском отряде хромает, а магия стихийна, поэтому навыки Знания для них недоступны, как и навыки Стрельбы. Это было бы совсем грустно, если бы не специальные навыки, которые доступны всем бистманским героям без исключения. Остановимся на них подробнее.

Косматая шкура (Shaggy Hide) – за счет особой патлатости в нужных местах бистман получает спасбросок за доспехи 6+. Вроде немного. Но его можно комбинировать с другими доспехами, а это при грамотной экономической политике и везении на разработках может сделать из вашего рогатого подопечного эдакого Космодесантника ордена Космических Козлов со спасброском 3+, а если совсем повезет – то и какого-нибудь ФБшного супермегагероя, спасающегося на 2+. В начале брать не рекомендуется, потому что хороший критикал выпадает чаще, чем шестерка при попытке защититься от удара, а хороший критикал, как известно, в отличии от пули – молодец, и броню игнорирует.

Мутант (Mutant) – наш выбор. Это стоит денег, но они себя окупают довольно быстро. Если Магистр или мутант из банды Одержимых должен ждать выпадения навыка на повышении, а потом еще идти и трястись перед Лордом Теней с перспективой получить вместо награды четыре задницы (как у одноименной обезьяны из Саус Парка) – то мы просто платим деньгу (или ее эквивалент) шаману, и тот фарширует нас, рогатиньких, варп-камнем, пока мы не отрастим третью руку или клешню. Другими словами, мы просто покупаем нужную мутацию, причем количество мутаций на одну рогатую морду не ограничено. И никакого риска. Просто сказка.

Бесстрашный (Fearless) – бистман получает иммунитет к тестам на Страх, Ужас и Совсем Один. Скажите честно, вы в своих играх часто вспоминали про тесты на Совсем Один? А когда вспоминали – видели недоуменные взгляды других игроков? Вот то-то же. А существ, вызывающих Страх, в Мордхейме не настолько много, чтобы ради них покупать такой навык. Особенно если вспомнить, что ряд ранений и навыков и так дает иммунитет к Страху. Бесплезная вещь.

Рогач (Horned One) – наверное, когда этот бистман уходил в поход, в становище осталась его самка. Или человеческая рабыня, к которой он испытывал нежные чувства и планировал продолжить увеличение рогатого населения лесов. Так или иначе, но данная особь женского пола явно не стала дожидаться парня из армии, прости, дорогой, я ждала слишком долго, но больше не могу, мы любим друг-друга... Стандартный сценарий. Все, что нам от нее остается – это большие, ветвистые рога. Которые, впрочем, позволяют нашему герою сделать в свой ход дополнительную атаку с базовой силой. По-моему, вполне неплохо. Особенно, если мы уже получили хотя бы одно повышение данной характеристики.

Зверский Рык (Bellowing Roar) – нынешний вождь явно долгое время служил сержантом в бистманской армии, потому что орать на подчиненных он умеет, как

никто в Мордхейме. Данный навык позволяет перебрасывать любые проваленные тесты на Разгром, и жизненно необходим вождю с его не очень высоким 7-м Лидерством.

Мизантроп (Manhater) – ну и правильно. А кто их любит? Подлые, неволосатые, хилые твари. Друг-друга убивают чаще, чем это делают самые ужасные из бистманов. И любить их не за что. Бистман с этим навыком просто люто ненавидит своих противников, когда сражается с человеческим отрядом. В принципе вещь неплохая и на первых порах, при не очень высоких характеристиках, может увеличить шансы бистмана убить противника.

Вооружение

К сожалению, выбор невелик и особым разнообразием не блещет. Или двуручное, или обычное, причем выбор обычного будет зависеть скорее от того, в какие критикалы вы верите больше, а выбор двуручного – от взятого Силового навыка. Бистманы Петровича всю кампанию бегали с молотами, и не могу сказать, что сражались хуже своих более экипированных противников. Хотя мечи основным героям все же имеет смысл выдать хотя бы из-за возможности парировать удары. Любой шанс выжить в Мордхейме пригодится.

Также по ходу кампании крайне желательно обзавестись для каждого героя набором «Веревка & крюк – Талисман удачи – Кроличья лапка» и не забывать их использовать в нужные моменты.

Герои

Вот мы и подошли к основному. Из кого же мы можем собрать непобедимый отряд, который втопчет своих врагов копытами в пропитанную гарью и кровью землю Города Проклятых.

Во-первых, это, конечно же, **Вождь**. 5 М, 4 WS, S и T и 4 I делают его весьма неплохим рукопашником, особенно на начальной стадии игры и особенно против простых людей. А вот 7 Ld делает его не самым лучшим Лидером, что, впрочем, можно компенсировать описанным выше умением крыть своих подчиненных трехэтажными матюками. Чиф из отряда Петровича, кстати, имел 7 WS. Потому что много тренировался и правильно питался.

Следом за Вождем героически скачет, тоже с 5М, **Шаман**, мутная личность, якшающаяся с Темными Силами и.. практически бесполезная в начале игры при неудачно выпавшей магии. Большинство заклинаний Хаоса имеют относительно небольшую дистанцию, а для максимально эффективного применения Слова Боли надо и вовсе влезть в самую гущу противников, что при 3S и 3I дает мало шансов что-то сделать в ближнем бою, и даже 4T скорее просто оттянет удачное попадание по шаману. А вот шаман модификации «Петрович-1» от конструкторского бюро Петровича, оснащенный заклинанием Крылья Тьмы – может быть весьма полезен. Во-первых, он может нагло тырить лежащие в недоступных местах куски Камня. Во-вторых, он может блокировать бег врага и вскрывать спрятавшихся трусов, подлетев и встав где-нибудь за стеночкой.

В-третьих, он может добивать лежащих противников, до последнего стоя в сторонке, и таким образом набирать опыт чуть ли не быстрее всех в банде, фактически не участвуя в сражении самолично. В общем, персонаж нужный, но требующий грамотного управления и удачи при выборе магии.

Кстати, у многих Ритуалов Хаоса весьма приличная сложность, так что все, что облегчает колдовской процесс – должно поставляться ему в первую очередь.

Самые здоровые и отожравшиеся из бистманов получают тридцать раз пряжкой ремня по заднице и начинают гордо именоваться **Бестигорами**. Эти джентльмены имеют такой же профиль, как получивший 50 раз пряжкой Вождь, уступая ему только в скорости рефлексов – 13. А посему, составляют ему отличную свиту, прикрывая его с боков на случай падения в обморок, и образуя довольно мощный кулак в нападении. Ну, а тот факт, что они герои и могут искать Камень, делает их обязательным выбором с самого начала игры. Плевать, что их можно взять на старте только 2. Нам больше и не надо, а потом из горов мы вырастим им достойное подкрепление.

«Бухает по-черному, носит топор. Кто это, кто? – **Центигор!**». Правильно. Еще один «геройский» выбор в стаде бистманов. Стоит – почти как два шамана. Бегаёт даже быстрее гончих – М8. Но для своих габаритов обладает на удивление скромными характеристиками: 4 WS, S и T, всего лишь 2I и 1W. Хорошо бегаёт по лесу и может влупить копытом в лоб (дополнительная атака с базовой силой). Если не сядет на стакан. А на стакан он пытается взобраться перед каждым боем, причем если при выпадении 2-5 на этом броске он просто идет в бой как обычно, пусть и сбивая противников с ног перегаром, то при выпадении на этом же броске 6 фраза «А ты сслужил?!» прочно занимает место в его лексиконе на весь бой вместе с приобретенным бешенством. При выпадении же 1 он впадает в блаженную кататонию и благополучно окукливается, приобретая правило Глупости.

Странный, но забавный персонаж, подходящий скорее для фановой игры и разнообразия в моделях. Для начала игр слишком дорог, а потом раскочаный гор оказывается гораздо эффективнее. В одной из кампаний данный индивид умудрился свалиться в колодец и там и остаться до конца, после чего в расписки на старте больше не включался. Ибо нефиг.

Герои закончились. Остались рядовые.

Почетное звание «дембеля» гордо несет рогатое чудовище под названием **Минотавр**. 6 M, 4 WS, S, T и I, 3 раны (!!!) и 3 атаки на старте – за такое не жалко отдать 200 монет. Да, он никогда не станет героем и является Большой Целью, но при этом он вызывает Страх, а выведя противника из игры получает шанс на 4+ впасть в бешенство, удвоив количество своих атак. 6 атак с 4 Силой. +1 за доп оружие. С возможностью распределения. Просто машина для убийства. Жаль, что можно брать только одного.

Горы корчат из себя суровых вояк, но то и дело отвешивают друг-другу в строю поджошники и бегают курить за казармы. Обычные солдаты, рядовые бойцы, которых можно взять не больше пяти. 5 М и 4Т позволяют им легко маневрировать и дают шансы выжить в бою, а 3 S после прокачки тоже не слишком беспокоит. К тому же, из них можно сделать Героев (а больше, в общем-то, не из кого), так что пренебрегать ими не стоит.

Унгоры – это духи. Это салаги на побегушках у более рогатых сородичей. Убогий человеческий профиль слегка компенсируется 5М, но в остальном – это просто пушечное мясо, которое может кого-то убить лишь по насмешке Темных Богов. Кстати, унгора, убившего героя противника, предлагаю сразу скармливать гончим, иначе остальные зазнаются и золотой принцип дедовщины будет бесповоротно нарушен. А это никому не надо.

Гончие Хаоса – это кавалерия. Легкие, быстрые (7М), но не слишком эффективные в бою (3 Т, 1 А, но зато 4 S), они, тем не менее, могут доставить врагу немало приятных мгновений, метнувшись через полстола и выхватив из толпы закованных в железо вояк мякотелого и сочного колдуна. Или вцепившись в штанину крысоогра, чтобы отвлечь его внимание и дать возможность остальным бойцам безнаказанно навалить переростку после нападения. А покалечат их – ничего страшного. 15 монет – и песики опять в строю. И брать их можно, как и унгоров, сколько влезает в лимит отряда. В общем - нужная тактическая единица для обходных маневров и диверсий.



Расписки

Как и у большей части армий Вархаммера, будь то 40к или ФБ, здесь можно построить три типа расписок: монстровую, свармовую и самую обычную.

Монстровая расписка строится вокруг Минотавра, как главного танка, и героев для добычи денег. Мелочь добавляется для прикрытия.

Например, стартовая расписка Петровича выглядела так:

- 1 Вождь (он же чифтэйн) с двумя молотами (71 монета)
- 1 Шаман с молотом и бесплатным ножом (48 монет)
- 2 Бестигора, у каждого по 2 молота (102 монеты)
- 1 Минотавр с 2 молотами (206 монет)
- 1 Гор с 2 молотами (41 монета)
- 2 гончие хаоса (30 монет)
- Итого: 498 монет, 8 моделей.

Молоты можно убрать – это позволит добавить еще одного гора.

Цель этой расписки – завязать противника в ближний бой и дать минотавру возможность его добить. Помните, что минотавр – не тролль, и в случае гибели

не воскрешается за просто так. Так что от стрелков его лучше, по возможности, прятать. Зато если он взбесится – мало что сможет его остановить.

Свармовая расписка (от англ. Swarm – рой) строится на толпе подгоняемых пинками унгоров или гончих, которые связывают противника боем везде, где только можно, давят его числом, позволяя героям просто подходить и наносить добивающие удары. Выглядит она примерно так:

1 Вождь (он же чифтэйн) с бесплатным ножом (65 монет)

1 Шаман с бесплатным ножом (45 монет)

2 бестигора, у каждого по бесплатному ножу (90 монет)

11 унгоров с ножами (250 монет)

Итого: 450 монет, 15 моделей (максимум для этой банды). Остается 50 монет, на которые можно взять бойцам вооружение на свой вкус.

11 унгоров можно заменить на 11 гончих – получится своеобразная Дикая Охота, правда, свободных денег тогда останется еще больше, так что это уже расписка на любителя.

Самая обычная расписка строится на балансе между количеством и качеством.

1 Вождь (он же чифтэйн) с бесплатным ножом (65 монет)

1 Шаман с бесплатным ножом (45 монет)

2 бестигора, у каждого по бесплатному ножу (90 монет)

5 горов с ножами, разбитых на 5 групп (175 монет)

6 гончих (90 монет)

Итого: 465 монет, 15 моделей и 35 монет на оружие героям.

Теоретически, это самая сильная расписка из трех за счет сильной ударной группы (герои и горы), маневренности (гончие и сам по себе 5 М у всех бойцов) и количества (тест на разгром бросается только после потери 4 моделей). На противника можно идти просто ордой, в нужный момент выпуская из-за собачьего заслона героев.

Для любого типа бистманских расписок крайне неприятными будут стрелки, будь то гномы или рейкландцы, особенно если противник – любитель забираться на верхние этажи. В случае возникновения такой ситуации, когда штурм здания принесет больше потерь, чем плюшек – смело выпускайте под стены четырех собак, а когда они будут подстрелены – отступайте. По идее, набранных денег должно хватить на то, чтобы выкупить псов и поискать счастья в другом месте.

Большинство же рукопашных отрядов вряд ли смогут достойно противостоять зверолодам без специальных навыков (крысы или Сестры Сигмара) или стрелков (гномы, рейкланд). Возможно, именно поэтому банду бистманов в свое время довольно жестко подправили, а многие игроки до сих пор считают ее читерской и предлагают включить в список неофициальных, не допуская на игры.

Это заключительная часть морджеймской кампании 2006 года, первой для банды Одержимых «Непрощенные». После нее был небольшой перерыв и новая кампания с уже более обстоятельным подходом, но об этом в следующих выпусках...

«Голодный Хоббит»

Записки посетителей харчевни.

Часть четвертая, 2006 г.

- ААААА-ХА-ХАА!!! СЕМЕРКА!!! Я же говорил, что мне повезет!!! Говорил!! – одноглазый бородатый коротышка с плешью на голове вскочил со скамьи, сгребая к себе только что выигранные монеты. Его единственный глаз алчно блеснул, а нижняя губа тряслась от жадности.

- Кхорн тебя подери, Циклоп! Если бы это не были мои собственные кости, я бы выпотрошил тебя прямо за этим столом за мухлеж! – мрачно грохнул по столу кружкой сидящий напротив здоровяк с длинными, почти до груди, рыжими усами и совершенно лысым черепом.

- Ничего не знаю! Хе-хе-хееее... Все честно! Ты сам видел! Просто сегодня твои медвежьи боги отвернулись от тебя! Хыбы...

- А ты моих богов не трожь, вошь плешивая! – нахмурился здоровяк.

- Кто плешивый?!!! Я?!!! – коротышка аж выронил кошелек с монетами на стол. – Да я тебя!...

С этими словами он ухватил здоровяка за грудки, и они оба покатались по полу. При этом кости упали следом, и одна из них треснула, обнажив мааленькую черную крапинку свинца в одном из уголков. Но эта мелкая пакость Фортуны уже была лишней...

...В общем, вечер был шумный. Людей было много, то здесь, то там вспыхивали ссоры. Если драчуны не успокаивались сами, то через несколько минут они уже оказывались на улице в сточной канаве, где либо быстро приходили в себя, либо продолжали драку, пока им не надоедало. Арчи довольно вытирал потные ладони о фартук и мурлыкал под нос какую-то незамысловатую солдатскую песенку. Посетители шли рекой, деньги, приносимые ими, оседали в его бездонных карманах. Все были довольны, жизнь текла своим чередом. Зяблик сидел за стойкой, болтая ногами и мрачно цедея пиво из большой кружки. Иногда Арчи останавливался рядом с ним и что-то ему говорил. В эти моменты его лицо теряло благодушное выражение и на нем проступало видимое огорчение.

- ...И что он?

- Плохо... – вздохнул Зяблик, – когда я выходил последний раз, он как раз ловил кого-то у себя на животе, а, судя по грохоту, когда я был уже внизу лестницы – опять попытался залезть на балки.

- Даа... Бедный Ронни... - Арчи сокрушенно покачал головой. – Ну, по крайней мере, он теперь не считает себя вожаком и дает себя спокойно покормить...

- Знаешь, чего я опасюсь больше всего? – Зяблик взял Арчи за засаленный рукав и, перегнувшись через стойку, склонился к самому уху. – Я боюсь, что скоро начнется весна... Ты понимаешь, о чем я?

- Кхе.. кхы... - Арчи поперхнулся и закашлялся. Он прекрасно знал, что означает приход весны в данной ситуации. По сути, Ронни сейчас мало чем отличался от любимца всей харчевни – рыжего наглого Амфестофеля, пропадавшего весной по целым неделям неизвестно где, и возвращавшегося потом с блаженным видом и затуманенными глазами к каминной полке.. Мда, перспектива не из лучших...

- И что теперь делать?

- Что делать... Ну, не в цирк же его отдавать! – фыркнул Зяблик, – найдем колдуна какого... может, снимет эту гадость... Ладно.. мне пора... Пока рынки не закрылись, надо еще успеть купить этих дурацких желтых огурцов....

Он залпом допил пиво, вытер губы рукавом и деловито направился к выходу.

Арчи задумался. Ситуация и вправду сложилась не самая хорошая. Сам он испытывал довольно сильные сомнения в том, что обычный заезжий колдун сможет снять это заклинание. Свиток явно был написан не студентом-самоучкой, да и превращение произошло очень уж быстро... За свою жизнь Арчи повидал многое, в том числе и различных магов. Правда, видел он их в основном издалека, опасаясь соваться ближе, но зато действия разнообразнейших заклинаний видел вблизи, и далеко не все из них вызывали у него восторг. Одно Слово Боли чего стоило...

Он мысленно перебрал своих знакомых волшебников – были и такие – и нахмурился. Яррел Ястреб сейчас слишком далеко – последний раз весточка от него пришла аж из Люстрии. Радаган Белая Шляпа слишком стар, чтобы прийти на помощь – его маразм прогрессировал со страшной силой и какой-то месяц назад он беззаботно путал мышинный помет с горчицей, а яйца кукушки с глазами быка. То, что его заклинания срабатывали, было чудом и явно не могло длиться вечно. Рано или поздно он положит в Круг вместо лягушачьей лапки кошачий хвост и спалит всю округу вместе со своей избушкой...

Люгард Волчий Хвост был неплохой кандидатурой, но последние полгода, насколько знал Арчи, он активно заметал следы и скрывался от Инквизиции после того, как они застукали его на блошином рынке, покупающим неприличные гравюры за фальшивые монеты. Такой мастер – и проколется на таком пустяке! Впрочем, тяга к подобным вещам у него была всегда – говорят, что еще в Академии он расписывал стены туалетов изображениями Старшей Преподавательницы Мигуаны. Причем весьма реалистичными изображениями. Она еще беседы с ним проводила потом воспитательные... хе...

Кто еще остается? Флюсс? Но кто знает, где его опять носит с его больным воображением и манией преследования. Его рассказы о какой-то Восьмерке, источниках Силы и прочая лабудень достали уже всех, с кем он общался.

Куцый? Старый клоун сам по себе магом не был, но он много знал – сказывалось богатое прошлое. Может, он что-нибудь знает?.. Надо бы ему послать весточку...

...Дверь открылась, и в харчевню вошел эльф. Все притихли. В принципе, эльфы здесь не были чем-то совсем уж экзотическим – как и гномы, орки и множество других рас, шатающихся по просторам Империи. Эльфы появлялись в Мордхейме крайне редко и, как правило, с весьма серьезными заданиями. Но дело, опять же, было не в этом.

Этот эльф выглядел так, как будто.... Как будто попал на дележку орками вкусной еды. Одна рука была забинтована и висела на перевязи. На другой было сломано несколько пальцев. Он хромал на одну ногу и морщился, стоило ему кашлянуть. Один его глаз был подбит и светился благородным, высокорожденным фонарем. Разбитые, распухшие губы открывали великолепный обзор на просеку зубов. На одном из ушей отсутствовал кончик, а волосы были в нескольких местах опалены. В общем, выглядел он весьма плачевно.

- Водки, – процедил он, подойдя к стойке и стараясь ни на кого не смотреть. Арчи, старательно скрывая свое изумление, налил в рюмку сто грамм. Остальные посетители тоже притихли и во все глаза вылупились на вошедшего. Тихонько скрипнула дверь, и в харчевню проскользнул вышедший десять минут назад Зяблик. Он незаметно присел в уголке, поближе к стойке, и внимательно всматривался и вслушивался, делая вид, что чистит ногти кончиком ножа.

- Ты фто, хуманф.. Ивдеваифся надо мной?! – лицо эльфа побагровело.

- Но.. Вы же сами просили... - неуверенно произнес Арчи.

- Яфчик... - мрачно выдал эльф. В зале хохотнули. Арчи понимающе кивнул и ушел в другую комнатку. Вернулся он, неся в руках ящик отличной гномьей водки. Ни слова не говоря, эльф презрительно швырнул на стол кошель, взял ящик, скривившись от боли, и гордо поковылял к двери. Напоследок он гордо остановился у порога, с уничтожающим презрением посмотрел на посетителей, гордо хмыкнул и вышел, хлопнув дверью.

Несколько секунд в зале стояла гробовая тишина. Потом народ не выдержал и зашелся в безудержном хохоте. Посетители лежали на столах, некоторые уже не могли смеяться и лишь всхлипывали, вздрагивая плечами.

Отсмеявшись, Арчи позвал Зяблика.

- Что это было? – спросил он, вытирая навернувшиеся на глаза слезы.

- Эльф, - честно ответил Зяблик.

- Я понимаю, что не мутант. А что с ним такое?

- Да.. попали под раздачу сегодня. Их культисты с крысюками зажали у алтаря, и отделали – мама не горюй. Двумя волнами как накрыли – что твоей кувалдой по наковальне. Вроде, все остроухие живы остались, не знаю точно. Но уж гордость их пострадала весьма неслабо.

- А ты откуда уже в курсе? - Арчи ухмыльнулся, наполняя кружку.

- У меня свои источники информации... - загадочно подмигнул Зяблик, потом расплылся в широкой ухмылке. – Остроухие просто бухают в соседней гостинице, ну я и послушал, о чем они там друг-другу жалуются.

Они оба снова рассмеялись

- А что там с крысами слышно, кстати? Ну, вчера, помнишь, городских из Северного Централы зацепили?

- Ну а что с ними.. Крыс, конечно, немало... Но и городских там тоже тусовка неслабая. Одних бомжей человек двадцать, не меньше... Вроде пахана

городских завалили, но крысы все равно отступили. А драка была знатная... Стенка на стенку... эх.. Я с чердака одного здания видел...

Арчи завистливо посмотрел на Зяблика. Было ведь время, когда и он не отказался бы так же выйти лицом к лицу с врагом... Эх.. Он тяжело вздохнул и отвернулся.

- Кстати... а гномы-то не так просты оказались!

- То есть? – Арчи живо вспомнил сухонького пилигрима и его разговор с Зябликом.

- После того, как Охотники и культисты оттуда ушли, к библиотеке подружили коротышки! Ну, им в спину, конечно, натыкали стрел да магии, но один свиток они вроде вынесли... Думаю, нашему святоше будет интересно узнать об этом...

- Да ну его, - Арчи поморщился, – чем дальше он будет от моей харчевни, тем мне будет спокойнее... А то, чувствую, не оберемся потом из-за него проблем с инквизицией...

- И не говори... Ладно, пошел я за этими ... как их.. ну, желтыми...

- Банунами?

- Ага.. за ними... А то Ронни опять буянить начнет... - Зяблик взглянул за окно. – Хм... А вообще.. позновато уже... Зайду-ка я лучше к своей Марте. А Ронни, если что – дашь морковки. Он ее тоже любит.. любил, по крайней мере. Ну, пока.

И он, насвистывая, вышел в ступающиеся сумерки.

The Unforgiven (Непрощенные)

- Нассс ждут, – Сырная Голова, колдун клана Эшин, ощерил клыки. Его нос постоянно подергивался, приплюсываясь, что придавало его морде в целом довольно нервное выражение. Темно-бурая шерсть на загривке встала дыбом, а голый розоватый хвост с шипованным кольцом извивался, постукивая по полу.

- Кто? – Крысолов ждал подобных новостей, и поэтому особого волнения не испытывал. Многие, очень многие в этом городе были бы не против видеть его на костре или на плахе. В первую очередь, конечно, Охотники, и Магистр уже догадывался, что именно с ними и предстоит встреча.

Темный Повелитель приходил к нему во сне прошлой ночью. Колдунам опять были нужны жертвы, свежая кровь, а заодно и материал для своих чудовищных опытов. Причем материала – живого ли, мертвого – не так важно – нужно было очень и очень немало. В лачугах Северного Централы жили бродяги и подонки, которых не приняли яркие поселения за городскими стенами. Они нашли себе более-менее спокойное место и устроили лагерь, а позже – собственное поселение. Отсюда они совершали вылазки в город, здесь плодились и кишели, как крысы. Хотя «как крысы» – не совсем тактичное сравнение в данной ситуации. Скавенам тоже нужна была эта земля – под Лачугами было множество старых лазов и тоннелей, а руины на поверхности были идеальным прикрытием для еще одного выхода наружу. Другими словами, крысолодам нужна была строительная площадка, квартал непролазных руин, в которые мало кто рискнет

сунуться. Именно поэтому их предводитель договорился с Культом о взаимопомощи. Даже многочисленные скавенские воины не смогли бы самостоятельно вырезать эту толпу.

- Охотники... гномы, - прошипел колдун. - Ссговорилисссь.

Магистр кивнул. В принципе, он это и предполагал. Единственное, что было не совсем понятно, – почему их не перехватили где-нибудь раньше. В конце концов, Инквизицию население Лачуг любило не многим больше, чем порождения Хаоса, и Охотники рисковали не меньше своих противников. Местные не будут особо разбираться, кто пришел к ним в гости. А может, у Охотников был какой-то свой план... В любом случае соваться туда, не имея достаточно полной информации о противнике, было бы по меньшей мере глупо. А информация должна была скоро поступить...

Сзади раздался чуть слышный шорох. Магистру не надо было оборачиваться, чтобы понять – подошел скавен. Их запах хоть и слабо различим, но все же весьма специфичен, и хорошо передает их эмоции для того, кто умеет этот своеобразный язык читать. Скавен был чем-то сильно взволнован.

- Чсто такое? – Сырная Голова развернулся к вошедшему. В подземной комнате, где они сейчас находились, было темно, но ни крысолюдам, ни Магистру свет не требовался.



- Эльфы, о, Великий! – скавен склонился к самой земле, ожесточенно молотя по земле хвостом – признак крайнего волнения и напряженности.

Крысолов удивленно поднял бровь. Эти остроухие что-то слишком уж часто пересекают его дорогу. Каждый раз что-то мешало или удерживало Одержимых от встречи с ними, но, похоже, сейчас все же момент истины настал.

Магистр и эшинский колдун поняли друг друга без слов. Через несколько минут отряды, разделившись, уже скользили по тайным коридорам...

...На поверхности были сырые сумерки. Недавно прошел дождь, и даже легкий сквозняк пробирал до костей. Всюду поблескивали в мутном желтоватом лунном свете лужи, а стук падающих капель эхом разносился по переулкам.

Магистр выглянул из-за выступа стены. Примерно в квартале от них среди руин мелькали белые плащи Высокорожденных. Одержимые выбрались из катакомб немного ближе к эльфам, чем скавены – и теперь ждали, затаившись в руинах, сигнала. Вот в темноте коротко свистнули – и Крысолов дал знак выдвигаться. Они шли молчаливыми тенями, чуть позвякивая доспехами и оружием. Впереди раздались выкрики эльфов – они заметили врага и готовились к обороне, забравшись на



угол разрушенной таверны и натягивая луки. Справа от Магистра темной массой мчались скавены, едва заметными тенями скользят от стены к стене.



Одержимые развернулись цепью и полукругом двинулись к противнику. С другой стороны беззвучной волной хлынули крысолюды.

...То, что эльфы не побежали сразу, делало им честь. Мало кто из смертных мог вынести такое зрелище: с одной стороны грузно идут Одержимые, чудовища, мутанты, порождения Хаоса. Отвратительные, кошмарные твари, которыми боятся даже пугать детей. С другой – мягко, но беспощадно катится волна черных теней. Катится в абсолютной тишине – только поблескивают черные бусинки глаз да изредка блик света скользнет по острому как бритва клинку...

Эльфы успели выпустить лишь несколько стрел да бросить одно заклинание, которое лишь слегка контузило нескольких скавенов, совершенно не замедлив их движения. Магистр видел, как волна мохнатых убийц накрыла одного из эльфийских воинов, не дав ему даже вскрикнуть напоследок. Мутный, неверный свет восходящей луны придавал картине жуткое очарование.

В тишине был слышен только лязг стали да редкие выкрики эльфов.

... волна скавенов накрыла еще одного эльфа и хлынула к подножию руин. Из ее середины с шипением выпрыгнул колдун и темной молнией метнулся к эльфийскому магу...



... несколько черных тел вынырнуло из-за стены и бросилось на стоящих внизу эльфийских мечников...

...Ваирва плавно скользнула к одному из рядовых и с обольстительным оскалом погрузила свои когти ему в горло...

...Хаббард и Грегор с хриплым рычанием набросились на молодого эльфа со шпрамом на щеке. Палица Грегора опустилась ему на голову - мальчишка даже не успел поднять для защиты меч....

...Камо схватил одного из врагов прямо через оконный проем и потащил на себя. Он взревел, когда меч два раза погрузился в его тело, но жертву так и не выпустил...

...Все было кончено в считанные минуты. Из эльфов не ушел никто. Их бросили прямо там, на мостовой. Магистр задумчиво шагал по старому полуразрушенному тоннелю, перешагивая через кучи мусора и обходя завалы. Пес-полукровка трусил рядом, изредка встряхивая головой и тычась холодным носом в руку Крысолова. Зачем остроухие пришли сюда? Неужели тоже решили присоединиться к Охотникам в своем



желании уничтожить Культ? Но ведь у них самих был колдун, которого Охотники радостно отправили бы на костер при первой возможности. Фанатичная охота? Но это больше подходит инквизиции.. чем она, собственно, сейчас и занимается. Странные эти эльфы... были... Очень странные...

Сзади на щите несли Сырную Голову. Он убил троих эльфов – но и получил несколько смертельных ран. Он еще хрипло дышал, но жизнь медленно покидала его тело. Своей атакой он сумел отвлечь эльфийского колдуна, не дав ему еще раз швырнуть заклинание в нападавших, за что и поплатился.

На его место был быстро выбран другой – черный скавен по кличке Малиновые Штаны, ближайший соратник и сподвижник погибшего колдуна. Сейчас он быстро отдавал какие-то распоряжения своим воинам, и они по одному и по двое бесшумно исчезали в едва заметных боковых проходах, как будто их и не было вовсе.

Хаббард с Грегором тащили на себе Камо. Одержимому сделали две дырки в брюхе, и чувствовал он себя сейчас не самым лучшим образом, но, зная живучесть этих существ, Магистр не очень за него беспокоился.

Пес неожиданно отбежал в сторону и скользнул в боковое ответвление. Когда Магистр проходил мимо и заглянул внутрь, он застал странное зрелище...

Собака сидела в центре небольшого зала, в кругу лунного света, падавшего прямо из дыры в потолке, и смотрела вверх. Она не выла, не принюхивалась – просто сидела, замерев, и глядя блестящими глазами на луну. Ее окружал ореол мутно-желтого свечения, образующий на земле кольцо, и на мгновение Магистру показалось, что от этого кольца отходят, шевелясь и извиваясь, острые лучи-стрелы...

Когда Крысолов прошел несколько десятков шагов по коридору, сзади раздался протяжный, леденящий душу вой...

На этом кампания закончилась. Она не завершила историю отряда Одержимых и не привела к каким-то логичным концовкам или эпическим финальным битвам. Ведь в жизни все далеко не всегда случается так, как в книгах, правда? Но она дала рождение запискам посетителей харчевни «Голодный Хоббит», а это уже не мало.

Турнир Бардов Морджейма

Когда люди играют – это хорошо. Это означает, что они еще не окончательно закаменели, превратившись во взрослых скучные пеньки и напрочь забыв о том, что мир вокруг них не ограничен деньгами, машинами и ремонтом. Когда люди играют, вкладывая в игру кусочек себя, проявляя креативность – это еще лучше, потому что игра тогда раскрашивается новыми, яркими красками, и выходит за рамки обычного бросания кубика и следования правилам. Примерно так и получилось на одном из последних ходов кампании «Здесь ведьм(ы) жгут», когда был объявлен конкурс на лучшее стихотворное произведение по мотивам Морджейма. Игроки с радостью разбавили бросание кубиков личным творчеством – и вот, что получилось в итоге (в скобках после каждого стихотворения мы дополнительно указали место, которое оно заняло по итогам голосования игроков, и его автора).

В таверне «Поющая гарпия» в этот вечер было необычайно людно. Обычно барды не жаловали Морджейм, обходя его стороной, поскольку шанс получить плату за свои произведения у них здесь был гораздо ниже, чем шанс получить топором по голове от недовольных слушателей, особенно если содержание произведения непосредственно затрагивало их самих или их национальную гордость. Но сегодня таверна была набита до отказа: желающие приобщиться к прекрасному толпились на лестнице, балконе второго этажа, а некоторые прилипли к окнам снаружи, несмотря на не самую хорошую за последние дни погоду. Уставшие от приевшихся развлечений в виде драк и азартных игр наемники с радостью восприняли возможность разнообразить свой рутинный досуг, в результате чего создавшийся ажиотаж испугал даже самих бардов, не говоря уже о владельце таверны, который уже не первый час перепроверял установленные на выпивку цены, опасаясь продешевить и упустить прибыль.

В центре зала поставили широкий, массивный стол, освободив вокруг него пустое пространство. Неподалеку от этой импровизированной сцены расселись многочисленные участники, франтовато разодетые, в беретах с перьями, с печальными выражениями бардовских лиц.

- Короче, весь город уже разгребли. Ни кусочка не нашли мы сегодня. Говорят, что-то еще осталось возле тюрьмы и в районе Дворца, ну и еще возле ямы само-собой... Может еще в паре мест по городу, уж не знаю...

Наемник с повязкой на глазу наклонился к своему приятелю, бородатому мидденхеймцу, чтобы тот его лучше слышал.

- Если новых залежей не найдут – то помяни мое слово, прикроется вся эта лавочка...

- Шшшш! Тихо вы! Начинают!

- Тссс!

- Да!

И вправду, турнир бардов начался...

На стол взобрался первый участник, подождал, пока утихнет гул, прочистил горло и начал декламировать:

Десять рейкландцев в Мордхейм в поход собрались...

В зале воцарилась напряженная тишина. Некоторые наемники поудобнее уселись, оперши тяжелые подбородки на не менее тяжелые кулаки и приготовившись слушать.

...Один вдруг передумал – вдевятиером остались.

Девять рейкландцев плутали среди сосен,
Один забрел к медведю и их осталось восемь.

Восемь рейкландцев отчаялись совсем:
Один повесился на дубе и их осталось семь.
Семерых рейкландцев настигла чья-то месть:
С болтом в спине упал один, и их осталось шесть.

Шесть бравых рейкландцев решили пообедать,
Съели гоблинских грибов и их вдруг стало девять.

Когда волшебный гриб рейкландцев отпустил,
Их пятеро осталось, шестого след простыл.

Один из пятерых достал кусочек сыра,
Ни с кем не поделился - и стало их четыре.

Грибы переварились у четверых внутри,
Присели под кустом они, но встало только три.

Увидев минотавра, три спрятались едва,
На одного тот наступил – осталось только два.

На двух рейкландцев смелых хромой унгор нарвался –
В конечном результате из двух один остался.

Последний из рейкландцев к Мордхейму шел устало...
За ним бежал Петрович... Рейкландцев и не стало.

(4 место, автор – Винсент)

В зале стало тихо. Все переваривали услышанное, пытаясь понять, то ли просто посмеяться над услышанным, то ли взять в руки табурет и хорошенько проучить наглеца. Пользуясь заминкой, первый участник быстро спрыгнул со стола, и на его место тут же вскарабкался следующий. Он поклонился слушателям, выдержал небольшую паузу, и начал читать:

В провал, одетый черной мглой,
Вернулся Веры свет былой.

Магистр убит, - так пусть же впредь
Врагов конец достигнет злой.

Стрела быстра и плеть сильна,
Крепки врата, и с этих пор,
Лишь те, кто храбр и чист душой,
Войдут под своды древних катакомб.

Когда-то заклинаний хор
Лился из древних катакомб,
И крики грешников в огне
Просили только об одном.

В венцах драконий свет пылал,
В серебре свет темных звезд мерцал,
И песнопенье звонких голосов
Будило замолчавший зал.

Освобожден Мордхейм!
Пускай же люди этих мест
Покинут глушь и возвратятся
Восстановить и жить обратно.

Повсюду пусть летит молва:
Очистили Мордхейм от зла,
Струятся золото с серебром!
Гуляем вместе под мостом.

(3 место, автор - Nicolas)

В толпе зааплодировали, раздались нестройные выкрики и свист, редкие «Браво!». Участник снова поклонился и спрыгнул, заняв свое место.

Хотя таверна и была забита людьми – все равно то и дело внутрь умудрялись протиснуться новые. Было жарко от дыхания нескольких десятков людей, так что даже камин вдруг резко перестал быть престижным местом – холодно не было никому. Кроме, разве что, тех бедолаг, которым не хватило места внутри, и которые теперь прижимались к окнам со стороны улицы, то и дело спрыгивая с подставленной бочки вниз, чтобы уступить место очередному слушателю и немного погреть руки в карманах.

На «сцену» в это время поднялся следующий участник. Он обвел зал взглядом и начал читать:

Мы придем на рассвете из мрачных драквальдских лесов,
В зыбких сумерках спрячутся гончие, хаоса твари.
Мы несем вам войну - мы покрыли рога киноварью.
Будет корчиться день от рычания дьявольских псов,

Будет корчиться ночь от стенаний и плача, когда
Сбив ворота с петель, мы на сонные улицы хлынем.
Будет кровь на камнях с терпким запахом дикой полыни,
Отразится в ней, вспыхнув, восьмилучевая звезда.

Воплощением ваших кошмаров, ночной темноты,
Мы ворвемся в дома, развязав беспощадную бойню
Вашей жидкою кровью голодную сталь мы напоим
Вашу бледную кожу натянем на наши щиты.

Мы положим конец ненавистному царству людей:
И застонет земля, и заплачут небесные тверди.
Призовете вы бога, прося милосердные смерти -
глух ваш бог, мы страшнее любой из смертей.

Как приятен предсмертный, уже затихающий хрип!
Как божественен хруст черепов под тяжелым копытом!
Послевкусие меди у крови, по плитам разлитой -
Послевкусие ярости - в собственной крови горит.
(2 место, автор - =SS=)

В зале послышался гул одобрения, многие многозначительно закивали, но полностью выразить свои эмоции никто не торопился – все ждали окончания турнира и решения маститых судей, которые со скучающим видом, развалясь, сидели у камина, с чавканьем откусывая большие куски от жирных гусиных ножек, горкой выложенных перед ними на блюде.

Соревнование, тем временем, шло своим чередом, довольно интенсивно, поскольку ждать темноты барды крайне не хотели, стремясь убраться подальше от потенциальных недовольных пока еще было светло.

Следующий участник взошел на пьедестал и после краткого приветствия начал декламировать:

Воспеты подвиги в веках - былых героев не вернуть...
Так притягательна их слава былых побед, кровавых битв.
Как вдохновляет дух свободы, азарт наточенных клинков...
И боя ярость, крепость воли, несломленность твоих врагов.

А город сам, подобно тени, играет пешками - людьми,
Подобно мастеру вращает он колесо твоей судьбы.
Прокравшись в душу, словно призрак, незримым остается он для нас.
И постоянно ускользает от столь настырных, зорких глаз.

Но нас полно, влекомых зовом, тем чувством, что не знает страх
Продать отвагу подороже, ведь мы хотим почить в веках,
Что лучше душу греет - стакан горячего вина?
А может - девушка в постели, с оттенком горечи в глазах?

Но нет, милей нам вкус победы, баланс на острие ножа.
Как сладок он, подобен неге, искрясь, пронзая все вокруг.
В тот миг, склоняясь на коленях, прошелестит печальный стон,
Мордхейм вздохнет, расправит плечи и увлечет вновь за собой.

Но в грязной улочке забытой нам суждено увидеть смерть...
Покажем ей оскал холодный - вперед друзья, в века, скорей!
И кто-то скажет многим позже - легенда обретает смысл...

И знал ли ты, простой прохожий, о нас,
Чьи души, словно тени, несут наследие тоски.
Как мы отчаянно любили, как вечно жить хотели мы...
(1 место, автор - tuaddib)

Где-то подняли кружки в знак одобрения, послышались подбадривающие крики и свист. Определенно, мероприятие людям нравилось – во всяком случае, пока что все вели себя весьма благопристойно. Возможно, причиной тому было раннее время, и, как следствие, трезвость многих голов, а возможно – наличие лиц женского пола, которых многие наемники привели с собой на это «культурное мероприятие», решив, видимо, блеснуть изысканностью вкусов и манер. Дамы были не против. Пиво и вино расходилось потоком, и хозяйский страх продешевить плавно перешел в страх необходимости открывать бочонки, припасенные для особых гостей.

Тем временем, на стол взобрался последний участник, и, после легкого кивка, начал читать:

Посмотри мне в глаза.
Через прорези в треснувшем шлеме, над острою гранью
Обагренного кровью и пылью заброшенных улиц стального клинка.
Ты и я. Кроме нас – никого, и никто на пути моем снова не встанет,
И не дрогнет в последний момент занесенная праведной местью рука.

Здесь начало положено было когда-то истории этой кровавой
Через годы меня, словно пса, направлявшей по следу твоих каблуков.
Наконец я пришел. И история здесь завершится финальной октавой
Оратории схватки двух кровных, не знавших покоя, заклятых врагов.

Меньше слов. Пусть ведут вместо нас задушевные речи мечи, хладнокровно
Разрезая пропитанный гарью и копотью воздух безмолвных руин.
В диких па *totentanz* закружимся, взрываясь атаками снова, и словно
Два возлюбленных брата обнимемся, если останется только один.

Здесь начало положено... Здесь завершилась кровавая наша дорога.
Город Проклятых стал слишком тесен для нас в суе окровавленных дней.

Посмотри мне в глаза через прорези в треснувшем шлеме.
Мы ходим под богом
По сверкающей грани клинка, в этот раз обогренившего кровью моей.
(5 место, автор – Винсент)

На этом выступления бардов закончились. Пиво ринулось с новой силой в кружки, подобно дикой горной реке, а по всему залу поднялся и загудел шум – благодарные слушатели обсуждали выставленные на их суд произведения. Жюри, облизав жирные пальцы, тяжело поднялось и, прихватив с собой несколько кувшинов вина, удалилось на совещание в свои покои на втором этаже. Участники же, стараясь успокоить напряженные нервы, радостно бросились наполнять свои кружки вином, которое по предварительной договоренности с хозяином таверны было для них бесплатным. Видя это, хозяин ясно ощутил, как в нем зарождаются новые, весьма обоснованные опасения. Но выбора у него уже не было.

А вот следующее произведение, хоть косвенно и относится к бардам, но затрагивает совсем другую вселенную...

(Исполняется на мотив песни «Дозорный громче бей тревогу» Вячеслава Иванцова aka Эльфище;
Переделано под Warhammer 40,000 by Sot)

Водитель, сильнее жми на педаль,
Враги не так далеки!
Наша крепость – Маккраг,
среди звёзд нам дорога,
А братья – супер-стрелки!

А значит, впору взять в руки меч,
И светом разрезать тьму,
Отправив десяток предателей в варп,
К Имперскому суду!

А ну-ка, парень, не робей,
«ЛэндРейдер» проложит путь.
Стреляй из люка веселей,
Обиды не забудь.

Ведь капеллан учил тебя
Мочить своих врагов.
И отправлять их души в варп,
С меча утирая кровь.

Ты слышал - правды не сыскать,
Но в космосе правда есть.

И ксеносов будут убивать,
Предателей будут жечь.

И оркам, и еретикам -
Достойнейший приём!
Из болтеров смертельный дождь
К столу мы подаём.

И из прометия огня
Отведать им дадим.
Ну что, наелись, господа?
Теперь давай плати!

А если на других мирах
Имперцев убивал,
То платой будет голова,
Чтоб больше ты не встал.

Ты слышал - правды не сыскать,
Но в космосе правда есть.
И ксеносов будут убивать,
Предателей будут жечь!

В прошлом номере журнала мы начали цикл статей про армии Warhammer 40,000, в частности, тов. Паладин рассказал, из чего начинающий имперский полководец может собрать армию Гвардии на наиболее распространенные форматы. К сожалению, впоследствии тов. Паладин пал в неравной битве с демонами Варпа и был захвачен целиком и полностью Великим Демоном Слаанеша Ан'уна'хом и обещанного продолжения «Как играть за ИГ» не получилось. Тем не менее, сейчас готовится операция по спасению данного комрада из демонического мира путем выдачи ему стимулирующих пенделей и финансовых намеков для появления данной статьи в последующих номерах. Ну, а пока что рассказ про Молот Императора продолжает наш читатель Markus Richter со статьей про Корпус Смерти Крига.

История происхождения: Ересь

Расположенный в Сегментум Темпестус, Криг изначально был лояльным, пока в 40.433 аутарх-наместник (с тех пор столь ненавидимый, что все упоминания о нем стертые) планеты не объявил свою независимость и не отверг Императора. Верность Империи сохранил лишь полковник Юртен - командир 83-го полка, расположенного в городе-улье Ферроград. Находясь в катастрофическом положении, полковник принял решение, что «Криг будет либо принадлежать Императору, либо будет уничтожен» и приказал Архимагосу Грилу использовать последний аргумент – баллистические ракеты.

Так начался ядерный холокост – несколько дней непрерывных бомбардировок. Еретики понесли колоссальные потери, но и для лоялистов цена оказалась очень высока. Планета агонизировала – Криг превратился в выжженную радиоактивную пустыню, погрузившуюся в бесконечную ядерную зиму. И на долгие 500 лет планета стала полем боя, где гвардейцы в противогазах и серых шинелях метр за метром, окоп за окопом отвоевывали себе свою родину, загоняя предателей вглубь подземных бункеров и пустошей. Окончательно планета была возвращена в лоно Империи в 40.949.

Так в горниле пламени ядерных взрывов и крови еретиков был выкован и закален Корпус Смерти Крига.

Корпус Смерти

Считается, что лучше всего гвардейцев готовят на Кадии, но на Криге дожить до момента призыва на службу Императору – уже серьезное достижение. Гвардейцы Крига, возможно, лучшие бойцы, на которых может рассчитывать Имперская Гвардия. Они дисциплинированы, беспрекословно выполняют приказы и считают наивысшей наградой умереть за Императора, и, кажется, нет такого врага, перед лицом которого Корпус Смерти отступит с поля боя!

В бесчисленных кровопролитных кампаниях гвардейцы Крига доказали свою верность Императору и самые высокие стандарты при подготовке. Миру была дарована технология *Vitae Womb* (Животворящая Матка) – секретная технология Адептус Механикус Биологис. Доподлинно неизвестно, что это –



ARMY OF THE DEATH
The Army of the Death is a highly trained and elite fighting force, and is the most powerful and feared of the Imperium's military units. It is composed of the most experienced and skilled warriors, and is the only unit that is not subject to the usual rules of the Imperium's military hierarchy. The Army of the Death is the only unit that is not subject to the usual rules of the Imperium's military hierarchy. The Army of the Death is the only unit that is not subject to the usual rules of the Imperium's military hierarchy.

специальная аугметика, повышающая рождаемость, или полноценный комплекс клонирования. Ясно лишь одно – мертвый мир обладает одной из самых высоких квот на формирование полков Имперской Гвардии. Это одновременно и странно, и почетно.

Мастера окопных войн, они обладают специалистами, позволяющими вести осаду и оборону с потрясающей эффективностью, а невыносимые условия жизни на родной планете готовят гвардейцев к ужасам и лишениям войны лучше любого тренировочного лагеря – разве можно сломить волю того, кто уже рожден в аду?

Корпус Смерти экипирован согласно стандартам Департамента Муниторум, однако есть и уникальные отряды и должности.

Помимо обычных пехотных подразделений, на Криге формируются и тяжелые – гренадеры. Они вооружены хэллганам (вместо обычных лазерных винтовок) и носят тяжелые кирасы. Гренадеры обычно несут самые значительные потери, а гвардеец, переведенный в этот отряд, не имеет права отказаться. Противогазы гренадеров украшены изображениями черепов, как символ своей скорой смерти.



Гренадер Крига

Лучших гвардейцев в самую гущу сражения мчат на себе скакуны Крига – генномодифицированный и усиленный имплантами аналог скакунов с Терры, отличающийся лучшей выносливостью и силой. Кавалерия Корпуса Смерти – Всадники Смерти - вооружена помимо лазерных пистолетов и сабель, уникальными *охотничьими копьями* (3.5 метра длиной, увенчано взрывающимся наконечником, детонирующим от удара, после использования сбрасывается).

Кавалерия занимается разведкой, участвует в контратаках и молниеносных прорывах за линию противника.

Материализовавшаяся доктрина Крига – инженеры. Они выполняют самый широкий спектр работ – установка и демонтаж укреплений, минных полей и колючей проволоки, обслуживание артиллерии. Они используют обширный арсенал бомб и гранат – обычные, газовые, осколочные, мelta. Также на вооружении инженеров находятся установки для запуска «котов» - подземных торпед с ручным управлением.



Комиссар

торпед с ручным управлением.

Квартирмейстеры заменяют собой считающихся непозволительной роскошью полевых медиков. Хотя эти гвардейцы обладают навыками первой помощи, но основная их задача – следить за обеспеченностью вверенных им отрядов боеприпасами и сбором экипировки и оружия на поле боя (на Криге лазган важнее жизни гвардейца. Факт.)

Также в подразделениях Корпуса Смерти присутствуют комиссары. Однако, здесь они выполняют роль тактических советников и старших офицеров.

Осада Вракса

Возможно, одна из самых известных кампаний, в которой принял участие Корпус Смерти. Доктрина гвардейцев Крига не предусматривает славных подвигов и триумфальных побед, для них война – работа, монотонная, рутинная, кровавая. И эта война не была исключением...

Когда Кардинал Ксафан унаследовал свой титул, власть ослепила его, и он отвернулся от Света Император и впал в ересь. Потеря Арсенального мира с его стратегическим значением и огромными запасами военного снаряжения была недопустима, и после долгих обсуждений было принято решение осадить столицу и взять Цитадель Кардинала штурмом. Честь стать огнем Его, уничтожающим заразу, выпала сформированной из гвардейцев Крига 88-ой Осадной Армии.

Восемнадцать долгих лет безумного вальса, когда лоялисты и еретики вели артиллерийские дуэли, шли на штурм, отступали и контратаковали. Осада эшелонированной обороны мятежной планеты изначально представлялась очень трудной, требующей огромных усилий и жертв, но кто бы только мог помыслить, что на разложение человеческих душ и гниль низменных страстей слетятся падальщики Хаоса?



Гвардеец
Корпуса Смерти Крига

Еретиков поддержали банды Пожирателей Миров, Альфа Легиона и Гвардии Смерти, среди которых Апостолы Заражения, ведомые самопровозглашенным Правой Рукой Нургла колдуном Некросиусом. Варп изрыгал чудовищных демонов, но плечом к плечу с простыми гвардейцами Крига встали Красные Скорпионы и Темные Ангелы, которых вели в бой их Мастера Орден – Верант Ортис и Азраэль. Лорд Инквизитор Гектор Рекс привел с собой Серых Рыцарей и Красных Охотников.

Лорд Демон Нургла Скабеатракс был уничтожен лично Стерном, Братом Капитаном Серых Рыцарей. Демон Лорд Ан'Грат, призванный Жуфором и демонантами Освященных банды Несущих Слово, пал от клинка Гектора Рекса.

Сражения шли в воздухе, на земле и под землей. Ван Мирсландские пустоши – ничейная земля, отделявшая отступников от воинов Императора – были перепаханы артиллерийским огнем и превратились в огромные братские могилы...

После того, как мятеж был подавлен, и планета снова стала частью Империи, Лорд Инквизитор Гектор Рекс был провозглашен Спасителем Вракса. Но именно гвардейцы Крига, безликие воины в противогазах и серых шинелях, своей кровью оплатили эту победу сполна.



В пластике и на бумаге

Games Workshop уделяет Кригу минимум внимания (и катастрофически мало иллюстраций), среди всех книг *Black Library* Корпус Смерти упоминается лишь единожды – в книге Грэма МакНилла «Воины Ультрамара» бойцы 933-го полка Корпуса Смерти вместе с Четвертой Ротой Ультрамаринов обороняли планету Тарсис Ультра от Тиранидского роя Левиафан.



Зато среди модельного ряда еще одной «дочки» *GW* – *Forge World* – гвардейцы Крига представлены прекрасным рядом миниатюр и техники, а Осаде Вракса (описанной мной выше) посвящены сразу три выпуска *Imperial Armour*.

Иллюстрации взяты с сайта *Forge World* и из книг *Imperial Armour*.

Последняя – из Интернета.

Отечественный варгейм довольно прочно связывают с логотипом «Звезда» и брендом Эпохи Битв (а в последнее время еще и с VOB), затем вспоминают Звездный десант и Кольцо Власти. Потом со скептическими усмешками говорят о Технологe с его пружинными пушками и уродливыми фигурками, но классными замками. А между тем помимо этих странных уродликов компания умудрилась выпустить несколько крупных настольных стратегий (например, Границы империи, Звездный Рубеж или Корона Франции), целую серию настольных стратегий по истории Европы, а также пять упрощенных вариантов этой серии под названием «Мини-Европа»: Крестовое нашествие, Сражение рыцарей, Русская доблесть, Ярость викингов и Последний легион.

Из любопытства я приобрел последнюю коробочку, чтобы посмотреть, что же там такое внутри...



Внутри оказалось все довольно скромно и просто: картонное поле, листик с выдавливаемыми жетонами и пакетик с миниатюрами и кубиком. Ну и небольшой буклетик с правилами. Открыл, разобрал, рассмотрел поближе...

Игровое поле представляет собой, как видно на фотографиях, расчерченную на гексы карту, на которой присутствуют горы, вода, леса и равнины. Качество картона вполне приемлемое, хотя жесткости ему, пожалуй, не хватает. Зато изображения очень даже симпатичные – они в меру схематичные, но в то же время не созданные в 3D-редакторе, что радует и придает игре скромное очарование.



Жетоны (их 10 штук: 5 с резервами, 2 с бонусом атаки, 2 с бонусом нападения и 1 с бонусом движения) выполнены из картона потолще и без проблем выдавливаются из листа без обрыва бумаги.

Миниатюры (по 2 для каждой из сторон), конечно, уступают по качеству литья и детализации полноценным коллекционно-игровым продуктам, но смотрятся гораздо более пропорциональными и реалистичными, чем их собратья из Битв Fantasy. Я бы сказал, что это – такие солдатики, которыми я хотел бы играть в детстве. Конкретно в «Последнем Легионе» имеются 2 фигурки римлян и 2 – варваров, но при желании где-то тысяч за 5 можно докупить отдельный игровой набор «Римляне и Варвары» (или, например, «Рыцари и Викинги», если изначально вы приобрели Ярость Викингов) с точно такими же миниатюрами, по 4 для каждой стороны и своими собственными, не относящимися к «Последнему легиону» правилами. Просто, дешево и приятно.

Кстати, насчет правил. Механика простая, но есть ряд интересных моментов и просто огромное поле для хоумрулов и апгрейдов. На месте Технолога, если честно, я бы устроил конкурс модов и сценариев для своих игр, а потом выпустил бы их отдельным буклетом.



Итак, в самом начале у каждого игрока есть столица (гекс с изображением города в одном из углов карты), рядом с которой расположены две клетки гарнизонов. На старте на этих клетках размещаются войска. Также каждый игрок получает поровну фишек «Резерв», потратив которые в ходе игры он может восстановить в гарнизоне уничтоженную ранее армию (на самом деле, если используются армии с разной Силой, то игрок, у которого Сила армий меньше, восстанавливает

баланс дополнительными жетонами).

Цель игры – захват вражеской столицы.

Игроки ходят по очереди, когда один игрок закончит все действия своими армиями – ход передается к противнику. За свой ход армия может подвигаться и атаковать, причем движение всегда совершается до нападения. Разрешается не двигаться или не атаковать, или не делать вообще ничего. В любом случае, игрок должен сначала совершить все действия одной армией, и лишь потом переходить к другой.

Одна фигурка обозначает одну армию, и ее сила зависит от типа фигурки. Варвар со щитом и рюкзаком за плечами (из дополнительного набора), к примеру, имеет Силу 3, а римлянин с одним мечом – Силу 1. На одном гексе может находиться только одна фигурка, а где армия может пройти – зависит от ее Силы и типа ландшафта на гексе: все армии могут свободно перемещаться по гексам с травой, камнями или песком, но горы непроходимы ни для кого. По гексам с лесом могут перемещаться армии с Силой 1 или 2, а по водоемам –

только с Силой 1. То есть более крупной армии сложнее пройти по пересеченной местности, что, в общем-то, логично.

Расстояние, на которое может переместиться армия, зависит от погоды, и это еще один интересный момент в игре. В начале хода каждый игрок бросает кубик. На 1-3 погода портится, дует сильный ветер, льет дождь, кругом грязь и слякоть. Все армии данного игрока в этот ход движутся лишь на 1 гекс. А вот на 4+ светит солнышко и погода просто отличная – можно двигаться на 2 гекса. Конечно, логичнее было бы делать общий бросок для обоих игроков, но правила есть правила.



Если на соседнем гексе оказывается армия противника, ее можно атаковать. Для этого к Силе атакующей армии добавляется результат броска кубика (и возможные модификаторы), и полученное число сравнивается с Защитой противника. Защита всех армий изначально равна 5, но может меняться. Если результат атакующего больше Защиты, то армия считается уничтоженной и убирается с поля. Вернуть ее в игру (или, скорее, набрать новую, равную по силе) можно, потратив жетон Резерва. В этом случае новая армия появится на одном из гексов гарнизонов.

Чтобы игра не превратилась в шахматы, на карте имеются гексы с поселениями. Если ваша армия входит в такое поселение, она захватывает его. Игрок берет один жетон на свой выбор, и с этого момента данный поселок дает всем армиям игрока соответствующий бонус (к атаке, защите или движению). Если в поселение входит армия противника, жетон удаляется, а приносимый им бонус теряется. Но в конце своего хода игрок, захвативший поселение, может взять нужный жетон (в том числе снятый в начале хода) и получить соответствующий бонус. Менять жетоны в уже захваченных поселениях просто так нельзя.

Игрок, первым приведший войска в столицу противника, объявляется победителем.

Как видите – правила предельно просты и осваиваются буквально за несколько минут. Их можно слегка подкорректировать, увеличив интерес – например, бонус дается случайным образом, а деревне можно присвоить степень Защиты, чтобы для ее захвата также пришлось сражаться.

Еще один занятный вариант – взять из двух наборов карты и разрезать их по гексам, чтобы игровое поле можно было выкладывать каждый раз новое или вообще случайным образом. Ну, а простое добавление фигурок и жетонов Резерва из другого набора позволяет выводить на карту не 2, а гораздо больше армий, что дает простор для маневрирования и стратегических решений.

Как результат – мы имеем дешевую и довольно качественную игру, которая в базовом варианте вполне подойдет и детям, а при подключении фантазии и воображения может стать полноценным и довольно интересным варгеймом, за которым можно провести немало вечеров, отыгрывая сценарии и исторические сражения, благо игра занимает совсем немного пространства.

Стационарная оборона

В замечательных книгах *Imperial Armor* есть немало интересных единиц техники для мира Вархаммер 40к, есть и правила для этой техники, одно заманчивее другого. Нет только цен. Потому что цены указаны на сайте *Forge World*, и после их просмотра замечательная книга *Imperial Armor* превращается в сборник сказок. Можно почитать, можно полистать, но лично попробовать вряд ли удастся.

Впрочем, это проблема для тех, кто мыслит по-западному. По принципу «есть деньги – покупай и наслаждайся, нет – сиди, завидуй». Наш человек немного пошевелит мозгами, поскребет по сусекам и сделает половину представленных в замечательной книге моделей сам, своими руками. Вот Александр Ковган aka *Gekotanheir*, приславший нам размещенный ниже материал – наш человек. И он расскажет нам, как можно разнообразить игровой стол и игровой процесс самодельными орудиями стационарной обороны. А все желающие могут потом этот метод применить для своих нужд и моделей. Итак...

Данная статья посвящена изготовлению стационарных орудий, предназначенных для защиты баз от поползновений неприятеля. Способ изготовления подбирался так, чтобы пушки можно было сделать из подручных средств, с применением минимального количества специнструмента.

Ниже приведен процесс изготовления на примере двуствольной артиллерийской установки.

Необходимые инструменты:

1. Канцелярский нож.
2. Наждачная бумага 220-240, 400-600.
3. Доступ к наждаку (при отсутствии – к напильнику или бруску, обклеенному наждачной бумагой).
4. Промышленный фен (на худой конец сойдет и бытовой).
5. Сверлильный станок/дрель.
6. Сверло 4,5 мм.
7. Клей ПВА и цианокрилат (Суперклей).
8. Ножовка по металлу.

Необходимые материалы:

1. 1-2 стержня от гелевой ручки.
2. 1-2 стержня от шариковой ручки.
3. Два деревянных бруска.
4. Кусок фанеры толщиной 3-5 мм.
5. Пластиковая бутылка 0,5 л.

Начнем постройку с изготовления осадочной формы. Первое, что нужно сделать – определиться с дизайном башни. Затем задумка воплощается в форме, изготовленной из деревянного бруска. При изготовлении стоит учитывать, что пластиковая бутылка,



которая послужит конечным материалом корпуса башни, не сможет обтянуть мелкие детали, **и ни в коем случае нельзя забывать о том, что форму из отливки еще нужно будет достать.** Поэтому действуем по принципу литья: форму изготавливаем так, чтобы не было «встречных» наклонов поверхностей. Обтачиваем деревянный брусок на наждаке, придавая ему желаемую форму и соблюдая целевой масштаб.

После изготовления «болванки» можно приступать к осадке бутылки. Для этой цели нам понадобится бутылка как можно более простой формы, без декоративного рельефа и сужений. После того, как нашли подходящий пластик, обрезаем у нее горлышко с частью корпуса так, чтобы внутрь можно было поместить форму. Во избежание ряда трудностей при осадке рекомендую подложить под болванку подставку – это поможет



добиться более точного облегания. Располагать форму в бутылке следует максимально далеко от дна и обрезанного края: дно слишком твердое и не примет форму болванки, а край может заплываться наверх, нарушив контур.

После установки болванки приступаем к осадке. Для этого выставляем на фене среднюю температуру (для бытового – максимальную) и постепенно нагреваем бутылку до тех пор, пока она не начнет стягиваться. Теперь следует проводить нагрев по кругу, постепенно осаживая все стороны. При необходимости непослушные участки после нагрева дополнительно натягиваются каким-нибудь упором и охлаждаются. Следует помнить, что при излишнем нагреве пластик начинает пениться и может прогореть. Ни то, ни другое нам не нужно, поэтому не спешим и осадку проводим очень аккуратно. После завершения процесса даем пластику остыть и, после того, как он затвердеет, обрезаем лишнее и извлекаем форму. Должен получиться корпус башни, полностью повторяющий рельеф болванки.

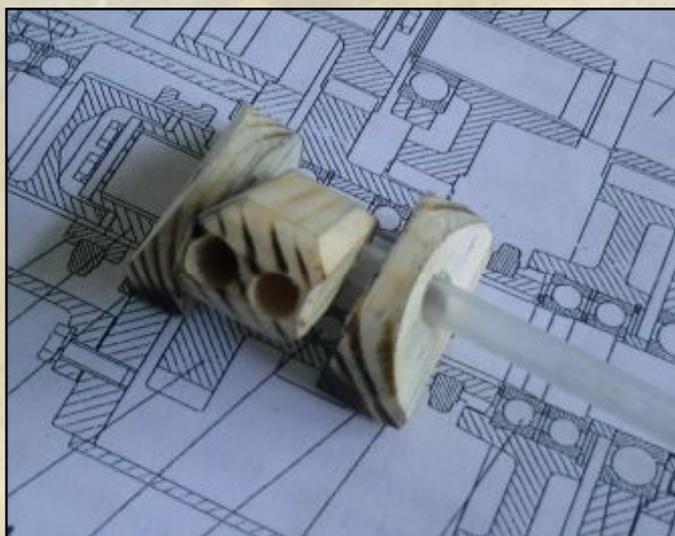




Далее делаем днище башни. Для этого нам понадобится деревянная дощечка толщиной 3-5 мм (наиболее доступный вариант – фанера, из которой изготавливаются ящики для апельсинов, а их полно на любом рынке), на которой мы обрисуем нижний контур осадочной формы. Обрабатывать днище следует так, чтобы пластиковый корпус защелкивался на него или надевался с натягом. Это необходимо, потому что пластик, из

которого изготавливают бутылки, не клеится никаким клеем. После обработки контура днища сверлим по центру отверстие диаметром 4,5 мм.

Теперь нам необходима ствольная коробка, которая позволит поворачивать стволы в вертикальной плоскости. Для изготовления берем деревянный брусок и сверлим в нем сбоку сквозное отверстие диаметром 4,5 мм. Это необходимо для соблюдения соосности. После этого распиливаем брусок на три части: центральная послужит ствольной коробкой, боковые – опорами. Придаем им наждаке необходимую форму, сверлим в торце ствольной коробки два отверстия диаметром 4,5 мм, и соединяем куском гелевого стержня. Прорезаем канцелярским ножом в корпусе прорезь, позволяющую коробке свободно поворачиваться. Ставим полученную конструкцию на днище и накрываем корпусом. Проводим окончательную подгонку и вклеиваем коробку с опорами на днище при помощи ПВА.



Пока сохнет клей, займемся стволами. Для их изготовления нам понадобятся стержни от гелевой и шариковой ручек. Сперва очистим их от остатков геля и чернил, после чего разрежем стержень шариковой ручки на две части, а гелевой – на четыре (две длинные и две короткие). На кусках гелевого стержня ножом аккуратно снимем фаски, короткие части срежем наискосок. Затем соберем стволы. Для этого на один конец стержня шариковой ручки одевается длинный кусок гелевого стержня, а на другой – короткий.

Подгоняем стволы по длине, склеиваем с помощью цианокрилата и вклеиваем в отверстия ствольной коробки.



Для установки башни сделаем простой крестообразный лафет из той же фанеры, что и днище. По центру сверлим отверстие диаметром 4,5 мм. В соответствующее отверстие в днище вклеиваем небольшой кусочек гелевого стержня.



Собираем полученные детали - и вот она, пушка! Осталось затереть корпус мелкой шкуркой и покрасить орудие.



По такому принципу можно построить почти любую пушку. Ограничителями могут служить только ваша фантазия и ваши способности.

Автор:
Ковган Александр
aka Gekotanheir

gekotanheir@tut.by



Галерея

Поскольку наши читатели упорно отказываются выставлять свои работы в нашей Галерее (а может, считают просто ниже своего достоинства) – мы опять заполняем ее работами редакционной команды покрасчиков. На этот раз – без комментариев к процессу покраски. Просто смотрите и оценивайте.



Акула-оборотень (Wereshark)
Reaper, Dark Heaven Legends



Арианрод (Arianrod), I Kore, Celtos



Разбойник (Highwayman)
GW. Mordheim



А вот эта миниатюра американского солдата масштаба 72 мм из серии Modern US Troops была покрашена неизвестным мастером Кисентием-Dead'ом под впечатлением от компьютерной игры Battlefield Bad Company II. Если бы все так черпали вдохновение в повседневных вещах и красили просто потому, что понравилось, а не потому, что надо успеть к турниру на 750 очков – белорусский Золотой Бульбодемон мог бы собирать не только зрителей, но и миниатюр, на которые эти зрители приходят посмотреть.



Итоги конкурса конверсий

Увы, увы, увы... Заявленный еще в прошлом номере конкурс конверсий был почти полностью проигнорирован читателями. Единственная присланная работа, космодесантник из ордена Гамма-Бобров, полностью соответствует всем требованиям конкурса, но ввиду отсутствия конкуренции и по договоренности с ее автором было принято решение приз не вручать, а ограничиться демонстрацией модели и благодарностью автору. Что мы и делаем.



Справка редакции:

Гамма-бобры – чаптер космодесанта, отделившийся после Ереси от легиона Имперских Кулаков (по одной из версий – самостоятельный орден во главе с примархом Бобриусом, чьи пристрастия и боевая доктрина так и не были поняты остальными примархами и Императором). Свои ряды пополняет из «Бобровой Стражи» - полков местной имперской гвардии.

Верования: помимо культа Императора исповедует свою, тщательно скрываемую религию, берущую начало в верованиях коренного населения планеты.

Особенности: некоторые командиры намеренно отращивают себе зубы, подобные бобровым, а многие скауты на руках выращивают перепонки для более эффективного проведения операций на воде.

Родная планета: Мархегг.

Боевой клич: командир отделения кричит «Гамма!», десантники подхватывают – «Бобры!»

Последняя страница

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



Раздел с почтой в этом номере, увы, пустует – все письма были или с присланными материалами, или с вопросами о дате выхода номера. Печально, конечно, но не смертельно.

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

Редакция совершенно не будет против, если Вы разместите ссылку на скачивание номеров Wargazzm'a на других ресурсах, таким образом, увеличив количество читателей и потенциальных авторов. Это – хорошее дело, и ваша карма повысится на 2 пункта за каждую размещенную ссылку. ☺

А для тех, кто долистывает журнал до самого конца и читает его от корки до корки – мааааленький сюрприз на последней странице. :) Цопирайт на него принадлежит одному интернет-ресурсу.



Обложка – redactor.

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

Связь с редакцией:

E-mail редакции wargazzm@mail.ru

Форум www.rpg.by

У всех статей и материалов есть свои авторы, или же права на их использование переданы авторами редакции журнала добровольно и без принуждения, незаконное использование этих текстов влечет за собой ответственность и проклятье, как самого автора, так и редакции журнала. Все изображения являются собственностью их авторов. Если авторство не указано – считается, что изображение принадлежит автору статьи, либо использовано автором статьи с разрешения автора изображения. 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 2009-2011 год



