

6 / август 2012

WARGAZZM

Журнал о варгеймах и не только



Восход звезды

знакомство с ООО «Звезда»

Холодные берега Энеи-320

кампания по Warhammer 40,000

Чердачок

новая рубрика

Псы городских окраин

главы из романа

И многое другое ...

Тема номера!



От редакции

Все проходит.

И это тоже.

Ответ царя Соломона на жалобы подданных

Здравствуйте, уважаемые читатели!

Наверняка вы открыли этот номер случайно – может, перепутали с только что скачанным White Dwarf'ом, а может с каким-нибудь мануалом. Ну да не суть важно. Я все равно рад вас видеть и приветствовать на страницах 6-го номера журнала Wargazzm.

По традиции, после выхода предыдущего, пятого, номера прошла целая куча времени, потраченная на все, что угодно, кроме непосредственно работы над журналом. Теперь редакция взяла себя за жабры, посадила за компьютер и таки заставила разобрать скопившиеся материалы. А скопилось их немало.

Осенью была предпринята попытка провести сюжетную кампанию по Warhammer 40.000 – «Холодные берега Энеи-320». Попытка не очень удачная в плане реализации, но весьма познавательная и интересная в плане подготовки. Материалы по ней составляют тему номера, а один из персонажей, Принц Демонов Ксатракс, изображен на обложке (за что отдельное спасибо товарищу Cat of Pease, уже не первый раз помогающему с оформлением). Любый желающий может взять эти наброски и провести свою кампанию в мире Энеи-320, а потом написать в редакцию о том, что получилось.

Размера и веса этому номеру придает объемный, но чертовски интересный художественный проект Алексея Брянцева «Псы городских окраин». Впервые он появился несколько лет назад в одном из номеров российского журнала «Империя настольных игр», и, полагаю, многие его там и прочитали. Я в том числе. И некоторое время ходил под достаточно сильным впечатлением. Не подумайте, что я пытаюсь развести какой-то пиар, но о «Псах» у меня одно единственное ИМХО: это лучшее, что я читал по миру сорокатысячника, и никто меня не переубедит в обратном. Да, даже серия про Эйзенхорна мне кажется слабее.

Полный, отредактированный автором текст «Псов городских окраин», мы разместили в этом номере (с разрешения автора и редакции «Империи», естественно), так что те, кто когда-то уже читал – смогут снова встретиться с доком Эфрамом, крошкой Ду и человеком, открывающим двери, а у тех, кто не застал «Империю» или просто недавно пришел в варгеймы, эти замечательные знакомства еще впереди.

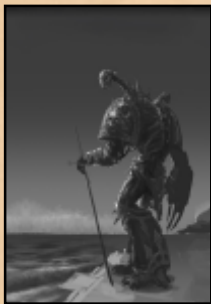
Знакомства, кстати, не обошли стороной и меня: зимой мне довелось пообщаться с представителями магазинчика NEXT (и даже взять у них интервью, которое можно прочитать в этом номере), а буквально месяц назад – выйти на связь с создателем одного из крупнейших блогов по настольным играм, boardgamer.ru. Юрий Тапилин оказался весьма приятным и интересным собеседником, не лишенным чувства юмора. Несмотря на то, что блог обходит стороной тематику варгеймов и ролевых игр, нам удалось без труда договориться о сотрудничестве, правда, если сравнивать популярность блога и популярность Wargazzm'a, назвать это сотрудничество равным у меня как-то язык не поворачивается)))).

Вторым претендентом на сотрудничество стали злобные и ужасные конкуренты из журнала «Стратегема», наступающие нам на пятки и выпустившие не так давно свой третий номер. Личное общение с главредом журнала оставило также немало приятных впечатлений и приоткрыло ряд перспектив для обоих журналов. Но и заставило всерьез задуматься о переводе тематики журнала в направление фантастических варгеймов, оставив исторические на откуп тем, кто в них разбирается куда лучше нашего.

В общем, вот так получился 6-й номер. Листайте дальше, и, как говорится, have fun!

С уважением, редактор.
wargazzm@mail.ru





Автор обложки – Cat of Peace.

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

У всех статей и материалов есть свои авторы, или же права на их использование переданы авторами редакции журнала добровольно и без принуждения, незаконное использование этих текстов влечет за собой ответственность и проклятье, как самого автора, так и редакции журнала. Все изображения являются собственностью их авторов. У статьи указан автор - 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.

Если статья написана силами редакции, то в ней могут присутствовать (и чаще всего присутствуют) изображения, найденные в Интернете. К сожалению, мы не можем связаться со всеми авторами таких изображений, и поэтому заочно выражаем им глубокую благодарность и приносим извинения, если использование данных изображений причинило им какие-либо неудобства.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на Wargazm 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, Warmachine/Hordes и прочих игровых систем являются либо ®, ТМ или (с) компаний «Games Workshop Limited» 2000-2010, Privateer Press, WizKids и остальных, зарегистрированных в Великобритании и других странах мира. Все права защищены, никто не спорит и не претендует.

Наши друзья: www.rpg.by – ведущий белорусский портал по ролевым и настольным играм.

www.boardgamer.ru – один из лучших русскоязычных блогов по настольным играм.

www.vk.com/stratagema_magazine - российский вебзин, посвященный историческим настольным играм.

P.S. А еще на бескрайних просторах Интернета мы наткнулись на небольшой сайт с комиксами различной степени испорченности. Испорченные мы, пожалуй, тут пока размещать не будем, а вот просто парочкой забавных с вами поделимся.

Все права принадлежат авторам комиксов, комиксы переведены силами редакции и размещены на страницах журнала исключительно с ознакомительной целью.



Содержание

Тема номера:



- 31 – [Краткий обзор 6-й редакции](#)
- 87 – [Swing Party, парный турнир по WH40k](#)
- 117 – [Кампания «Холодные берега Энеи-320»](#)
- 151 – [Мега Бэтта-Репорт](#)

Над миром сгущаются тучи.

Мир должен стать полем боя.

Мир может погибнуть.

ХОЛОДНЫЕ БЕРЕГА ЭНЕИ-320

Кампания по Warhammer 40.000

Также в номере:

(активное меню с гиперссылками)

- 05 - [Новости](#)
- 36 – [Знакомство с ООО «Звезда»](#)
- 64 – [Конверсия русской армии 1812 года](#)
- 67 – [Турнир по DBA. Минск. Октябрь 2011](#)
- 73 – [Brotherhood-2012. Витебск. Май 2012](#)
- 107 – [Магазин NEXT-Market](#)
- 111 – [Настольные игры: Настольный Blog](#)
- 114 – [Зомби в кармане](#)
- 141 – [Игровой стол за один вечер](#)
- 148 – [Как я делал командиров](#)

- 152 – [Рисованные злодеи](#)
- 154 – [Близкие контакты третьей степени](#)
- 159 - [Галерея](#)
- 160 - [Чердачок](#)
- 165 – [Конкурс](#)
- 167 - [Почтовый ящик](#)
- 169 - [Приложение. Письма в бутылках:](#)
 - a) [На острие копья](#)
 - b) [Псы городских окраин](#)
 - c) [Все стороны проклятого света](#)

Закоулки Варпа

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

День Игры и Золотой Демон (США)



28 июля 2012 года в Чикаго, США, прошло очередное торжество буржуйского игроделания – День Игры. Не то чтобы это был тот самый, главный День Игры, который обычно проводится в Бирмингеме, но для штатов Северной Америки это примерно схожее по значимости событие.

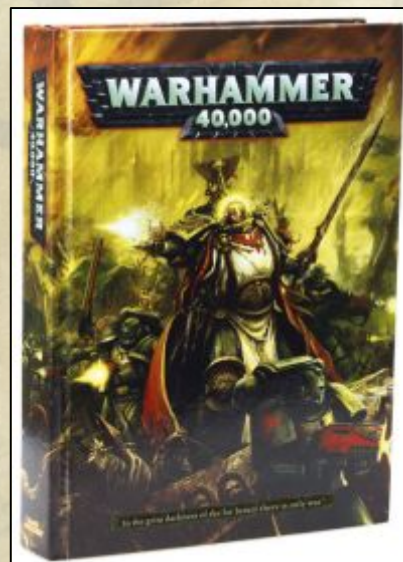


Помимо игр, показательных и не очень, демонстрации новинок и конкурса покраски «Золотой Демон», в планах значилось появление представителей Forge World с палатками на колесиках, в которых будут продаваться их модели, инструмент для хобби, а также регистрация заказов на товары, обычно доступные только через сайт.

6-я редакция правил Warhammer 40k

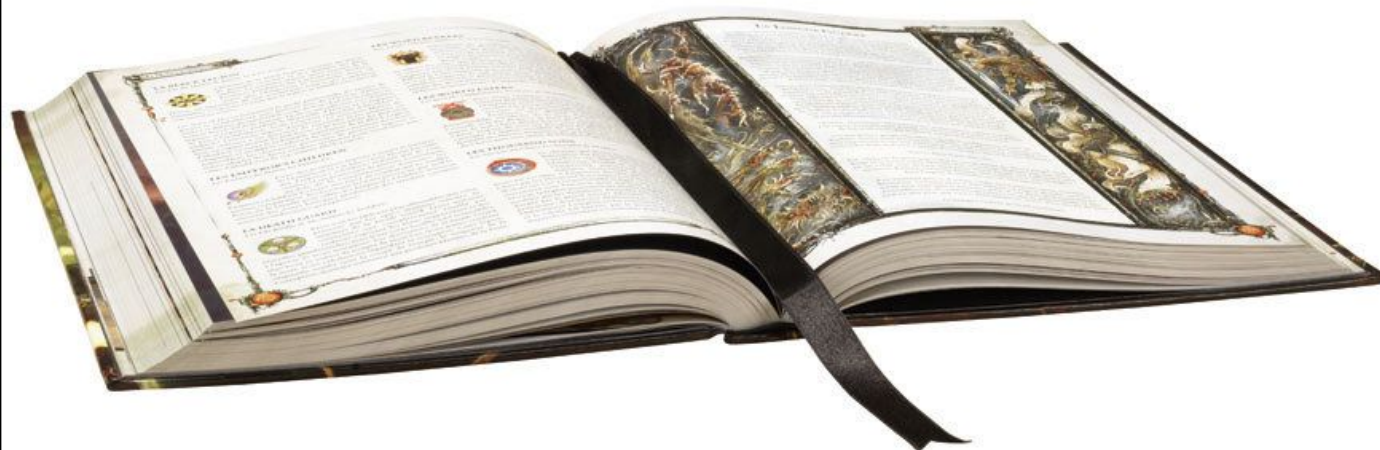
Это новость старая, да и не новость уже – многие не только слышали, но даже видели новую книгу правил, ознакомились с ее содержанием, а особо продвинутые, наверняка, уже сыграли пару игр, на практике опробовав все изменения.

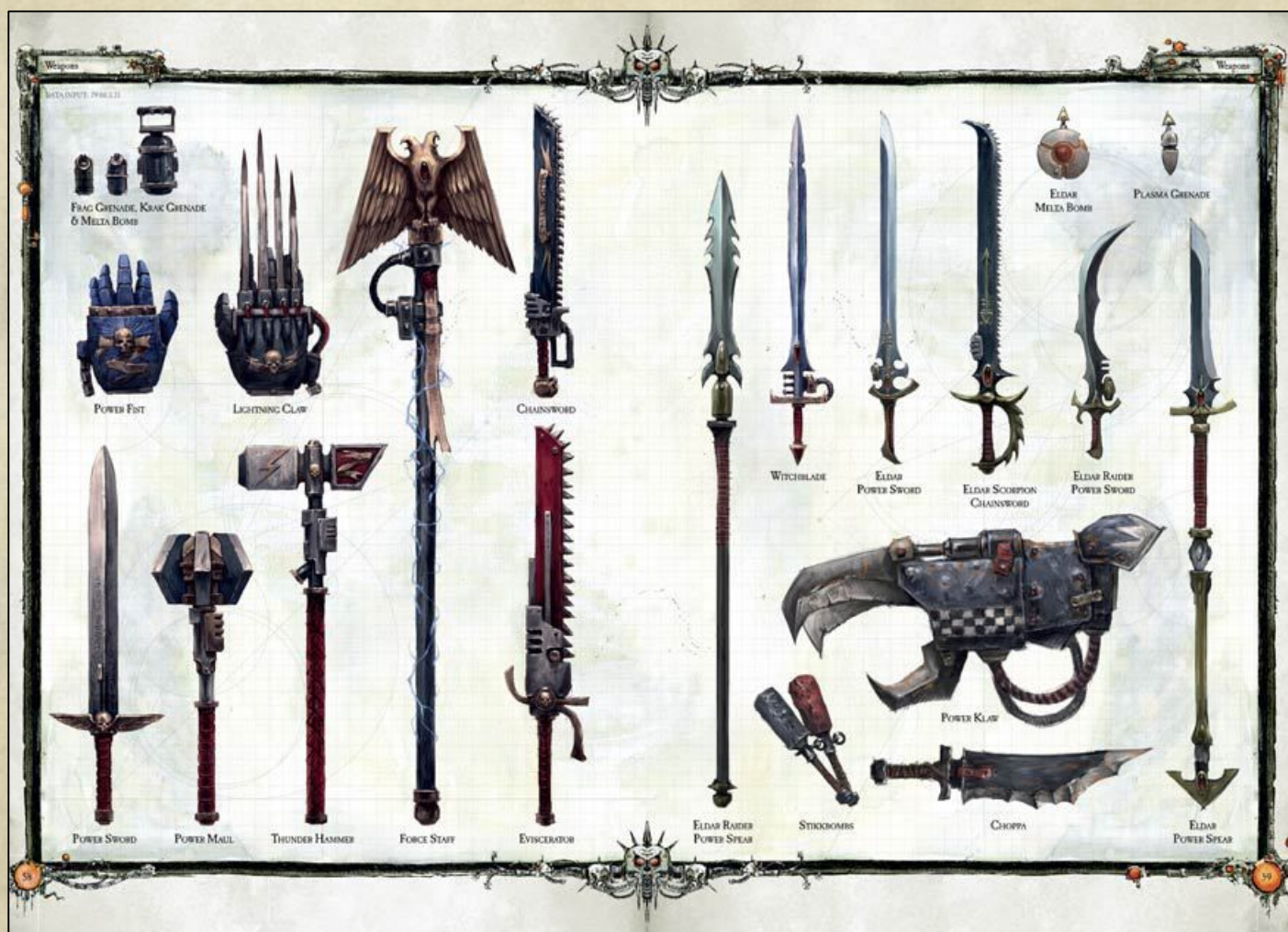
По слухам, 6-я редакция не стала таким уж прям откровением, но и от заданного 5-й курсом немного отклонилась. Нередки сравнения шестерки с древней, чуть ли не полуролевой двойкой, хотя наличие в РБ людей, собственноручно игравших по 2-й редакции во времена ее расцвета, вызывает сильные сомнения.



Книга выпущена в твердой обложке, а на 452 страницах помимо собственно игровой механики разместились также материалы по истории мира, описания враждующих сторон, раздел по покраске миниатюр и изготовлению террейна, в общем – все как обычно. Хочется надеяться, что GW хотя бы в этот раз не пошла по проторенной дорожке, заполнив книгу старыми приевшимися рисунками и артом, а изобразила что-то новое.

На сайте GW выложили несколько фотографий страниц книги. Выглядит довольно приятно:





Новый Файнкаст в предзаказе

На сайте Games Workshop открыт прием заказов на новую партию миниатюр Finecast, состоящую из более чем 50 наименований. Так что любители «хороших недорогих миниатюр» могут обзавестись такими персонажами, как орочьи командос, парочка некронских героев, даркэльдарская зверюшка, Охотник на Ведьм и Серые Рыцари.

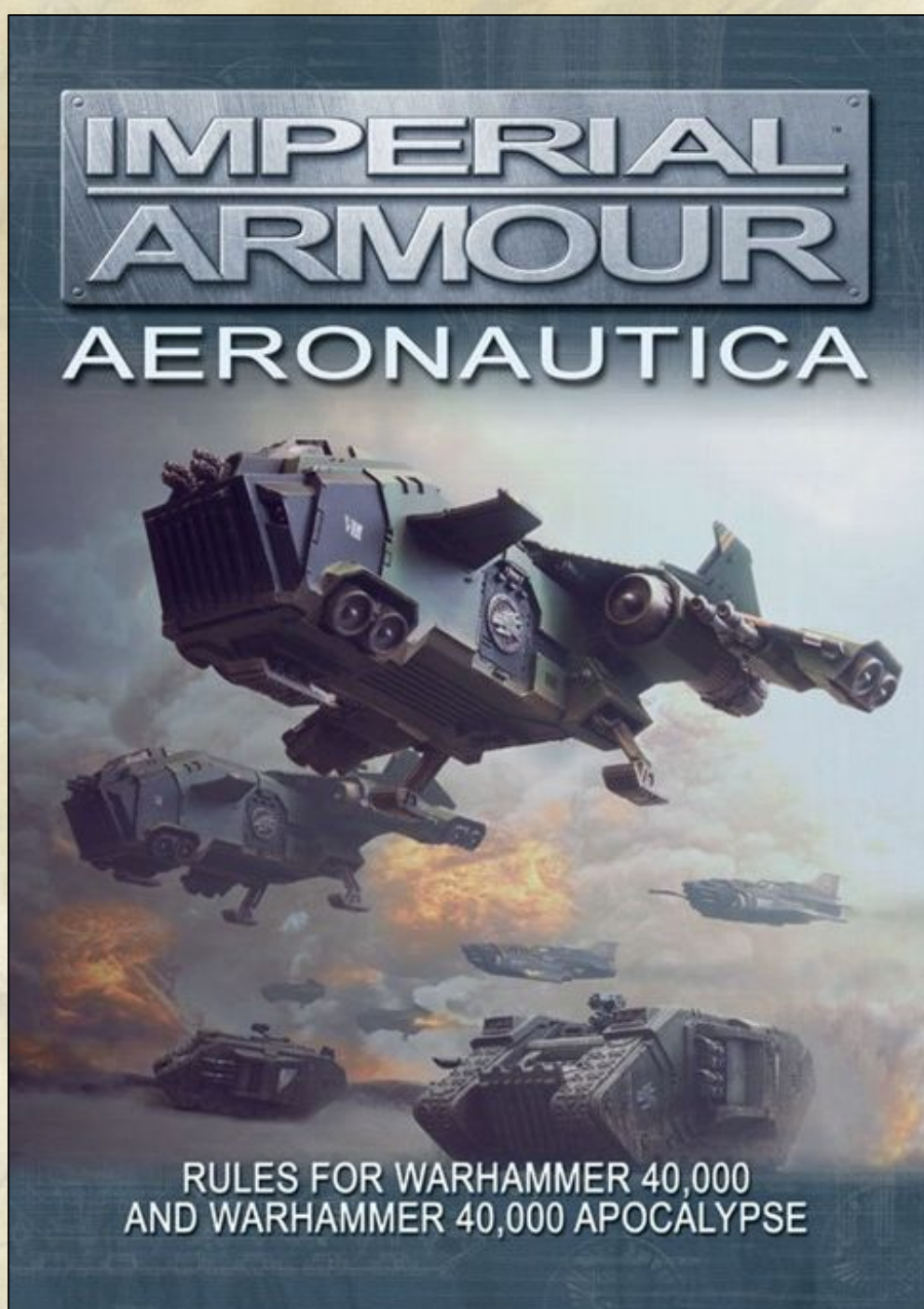
Также в предзаказ поступили новые пластиковые Демоны, которых все уже, наверняка, давно видели. Правила по ним идут в виде буклета в новом WD.



Imperial Armour: Aeronautica

Всем любителям авиации мира Warhammer 40,000 радоваться и запасаться деньгами, поскольку с 27 июля в предзаказе можно увидеть новую книгу от Forge World – **Imperial Armour: Aeronautica**. Цветной 112-тистраничный мануал в твердой обложке описывает правила для 34 «летунов» и 13 систем ПВО, адаптированные под 6-ю редакцию правил. Помимо старых моделей практически всех рас, в книгу добавлены две новые: **Storm Eagle Assault Gunship** для Космодесанта и **Avenger Strike Fighter** для Имперского флота.

Содержание книги не ограничивается описанием параметров техники. Сюда включены описания разнообразного вооружения для различных рас, а кроме того – новая сюжетная кампания «Осквернение Керрака», позволяющая игрокам принять участие в шести новых миссиях, специально разработанных для использования летательных аппаратов.



THUNDERBOLT

1019TH FIGHTER SQUADRON

The standard equipment of most Imperial Navy fighter squadrons, the Thunderbolt is a rugged, versatile and brutal fighting machine, well suited to warfare in a wide variety of hostile environments.

It carries massive firepower in its nose, which can be augmented with more weapons on the under-wing hardpoints, usually a bomb payload or missiles, depending on the mission. Additional fuel tanks can also be added for increased range on escort missions.

It is capable of being deployed for a variety of missions: as a fighter-interceptor, as an escort fighter, as a ground attack fighter-bomber or even on long-range reconnaissance missions, the Thunderbolt can handle just about anything the enemy can throw at it.

The aircraft shown here is a Copra Muro's pattern Thunderbolt assigned to the 5th Sheering Reach Fighter Group, 1019th Fighter Squadron on Typha-IV. The craft was piloted by Pilot Officer Iuan Muro after he was transferred to the 1019th from the Typha Group's 12th Fighter Squadron in 18 combat losses sustained in the campaign against the Ork forces of Joruk the Tumble in 9649974441.

Promoted to Pilot Officer for his outstanding kill record in the series of 'Black Wives' during the abortive Tau incursion on Typha-IV the following year, Muro was granted the honour of applying his personal livery to his Thunderbolt prior to the beginning of Operation Defiant Hail. The Thunderbolt was destroyed in combat over the Tau bases in Typha-IV's southern polar region, and Muro slain.

Unofficial kill markings, added for morale purposes and often overlooked by wing commanders. These commemorate the kills Pilot Officer Muro claimed in his first combat engagement on Typha-IV.

Originally assigned to the 12th Fighter Squadron before transfer to the 1019th, Pilot Officer Muro retained the distinctive yellow tail and badge of his old squadron on his Thunderbolt as part of his personal herstory.

12 IMPERIAL NAVY

IMPERIAL NAVY 11

FLAKK BATTLE FORTRESS

POINTS:

Ork battle fortresses are huge armoured vehicles, monstrously bristling with weapons and covered in armour plates. Such is the size of these behemoths they are often large enough to threaten any enemy short of a Tausk Titan in combat. Any Ork vehicle of sufficient size will be called a battle fortress by the Orks as there is very little standardisation as to their shape, size or ornament. There is some rough distinction based on weapon fit, such as the relatively small 'Gondurnar' and the huge heavy gun-armed 'Skulkarnia' battle fortresses. These classifications are more to do with their intended role rather than any set design on the Ork's part, with the likes of a 'Skulkarnia' intended to crush enemy infantry to paste and the 'Skulkapita' being little more than a massive tractor platform with dozens of warheads crumpled dangerously on it like a fireworks display.

WEAPON

WEAPON	RANGE	STN	AP	TYPE
Flakka Gun	40"	7	4	Assault 4, Skylon, Interceptor
Big chorta	36"	5	5	Assault 3
Skunka	Temple	5	4	Assault 1
Rakki guncha	24"	8	3	Assault 1

Options

- The Flakk Battle Fortress may have any of the following upgrades:
 - Grak Figgars 100 points
 - Yat Case 100 points
 - Up to four Grak Figgars 100 points each
 - Roaming plunk 100 points
- The Flakk Battle Fortress may also have either:
 - Grakken Claw 100 points
 - Black'n' Ball 100 points
- The Flakk Battle Fortress may be given up to a total of four extra point-mounted weapons chosen from the following list:
 - Big chorta 100 points each
 - Skunka 100 points each
 - Rakki guncha 100 points each
 - Yat Case 100 points each
 - Roaming plunk 100 points each

Unit Composition

- 1 Flakk Battle Fortress

Unit Type

- Super-heavy Tank, Open Topped

Access Points

- If the Flakk Battle Fortress has an 'Aid case', it has three access points: left side down, right side down and a top hatch.

Armour

	BS	Front	Side	Rear	SP
	2	14	13	11	3

Fire Points

- If the Flakk Battle Fortress has the 'Aid case' upgrade then has two transport Ork models can fire from each side and two from the rear.

Weapons

- Detachable or Reinforced Rax
- Three turret-mounted Flakka Gun

Transport Capacity

- The Flakk Battle Fortress has a transport capacity of 30.

Flakka Gun

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Grak Figgars

Yat Case

Grakken Claw

Black'n' Ball

Roaming plunk

Up to four Grak Figgars

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Yat Case

Roaming plunk

Grak Figgars

Yat Case

Up to four Grak Figgars

Roaming plunk

Grakken Claw

Black'n' Ball

Up to four extra point-mounted weapons chosen from the following list:

Big chorta

Skunka

Rakki guncha

Предзаказ от Forge World

С 27 июля Кузница принимает заказы на новую леталку – **Avenger Strike Fighter**, разработанную Дарреном Паррвудом. Набор включает в себя две фигурки экипажа, высокодетализированный интерьер кабины и две лазерные пушки, которые с легкостью можно заменить на любое другое вооружение продукции FW.



Star Wars: X-Wing Miniature Game



Товарищи из [Fantasy Flight Games](#) объявили о выходе новой игры с использованием миниатюр, которая будет обыгрывать сражения небезызвестных истребителей из саги Звездных Войн. Стартовый набор позволит выставить на стол один X-wing и два TIE-Fighter'a в масштабе 1/270.

Одной из особенностей игры является весьма тесное сотрудничество FFG и Lucasfilm Ltd, которое заключалось не только в консультациях экспертов киностудии, но и в предоставлении технической документации по моделям кораблей (включая размеры), использованных в оригинальной трилогии 1976 г.



Альвира, Повелительница Ночи



Сайт [Coolminiornot](http://Coolminiornot.com), давно уже переставший быть просто галереей для выкладывания фотографий миниатюр и меряния кисточками, выставил на продажу в своем онлайн-магазине миниатюры Альвиры, Повелительницы Ночи (какое-то очень знакомое звучание, хехе...) - одна миниатюра пешая, вторая конная. Все желающие пополнить свою армию живых мертвецов красивой миниатюрой могут радоваться.

Новые миниатюры Warmachine

[Privateer Press](http://PrivateerPress.com) продолжает радовать поклонников своей игровой системы новыми миниатюрами для своего последнего дополнения: Колоссы (Colossals). На этот раз на прилавки поступят Генерал Оссрум (General Ossrum, Mercs), пластиковый набор, позволяющий собрать на выбор Devastator, Demolisher или Spriggan (Khador), и колосс Гиперион (Hyperion) для дополнения Retribution.





WWW.PRIVATEERPRESS.COM



HYPERION
RETRIBUTION OF SCYRAH™ COLOSSAL
PIP 35050 • 120mm Base

© 2001 – 2012 Privateer Press Inc. All Rights Reserved.

Новые миниатюры Infinity

Новинками решили побаловать своих фанатов и товарищи из Corvus Belli.





Angel Knight от Scibor



Поляки тоже решили порадовать любителей высококачественных миниатюр новыми байкерами, которые хоть и называются SF Angel Knight, но весьма явно и недвусмысленно просятся в армию Темных Ангелов Вархаммера 40 000. Длина модели – 90 мм. В блистере лежит миниатюра водителя, сам мотоцикл и база размером 25x100 мм.

Убийцы Богов

[Megalith Games](#) продолжает пополнять линейку миниатюр для своего скирмиш-варгейма **Godslayer**, героического эпоса, в котором расы бронзового века сражаются друг с другом и прожделениями тьмы. Описание мира напоминает говардовскую Хайборию, а вот описание фракций – российскую «Битвы Fantasy» смешением культур и явными заимствованиями из истории. Впрочем, на качестве миниатюр это никак не отображается. Новинки следующие: отряд гномов Фйеллей для фракции Нордгаарда; отряд Гоплитов, защитников городов-государств Галодина; закованный в железо чифтэйн Даскборн и дикий тролль «Молотокулак», представляющие фракцию Троглодитов. Все модели выполнены в металле.



Blight Wheel Miniatures

Маленькие, но гордые и талантливые **Blight Wheel Miniatures** расширили ассортимент своего онлайн-магазина так, что все модели теперь не помещаются на одной странице. Последние добавления – британский офицер, Боевой Робот Игорь (гыгы) и боевая группа русских под предводительством двух братьев Карамазовых (бгыбы. Интересно, они саму книгу читали, или их вдохновило одно название?))) Так или иначе, миниатюры весьма хороши.





Panzer IV **для** Flames of War



Компания [Battlefront](http://Battlefront.com) выпустила в продажу новый набор - танковый взвод Panzer IV. Набор включает в себя пять средних танков Panzer IV, десять литников с пластиковыми запчастями, два танковых командных литника, лист декалей и еще прочку приятных для игрока вещей. Набор поступит в продажу в конце месяца.

Модельные порошки от Kromlech

Модельная компания Kromlech решила немного разнообразить свою продукцию экспериментальным товаром: порошковыми составами для оформления баз и создания погодно-грязевых эффектов. Судя по всему, этот материал просто наносится на поверхность поверх клеевой основы и не требует последующей покраски – нужный цвет изначально заложен в порошок.



Новые обои от Wyrd Miniatures

Молодая, но стремительно развивающаяся игровая система [Malifaux](http://Malifaux.com), помимо постоянного добавления новых миниатюр (которые, кстати говоря, теперь будут массово выпускаться в пластике!), регулярно радует поклонников тематическими обоями по различным фракциям, которые можно бесплатно скачать на их сайте в любом разрешении.

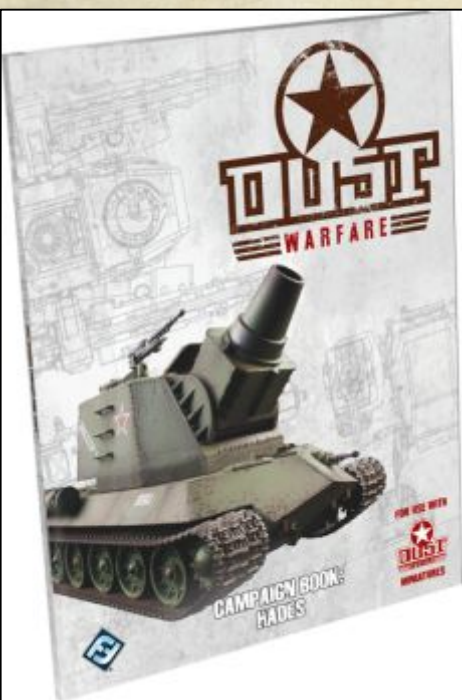


Dropzone Commander: **обложка**

[Hawk Wargames](#), практически на глазах поклонников создающие свою игровую систему, наконец перестали выкладывать кусочки-превьюшки книги правил, чем изрядно огорчили фанатов. Чтобы как-то сгладить такую неловкость, они опубликовали рисунок для обложки рульбука Dropzone Commander.



Dust Warfare: **новая кампания**



[Fantasy Flight Games](#) анонсировали новую книгу-дополнение для своей игровой системы **Dust Warfare**, обыгрывающей военный конфликт Второй Мировой войны в разрезе альтернативной истории. Помимо новых правил и юнитов, в книге будет описание истории и сражений за находящийся на берегу Каспийского моря и на перекрестке интересов враждующих сторон город Звероград в 1947 году.

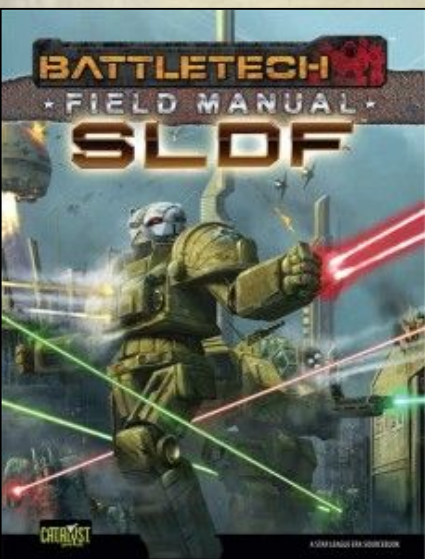


Warpath v 2.0



Детище Алесслио Каваторе, sci-fi варгейм **Warpath** от [Mantic](#), разродилось второй редакцией правил. Это, правда, всего лишь Бета-версия, и она доступна для бесплатного скачивания, но она демонстрирует игрокам основные изменения в правилах, а также позволяет им выступить своего рода тестерами, выправив к финальной версии недостатки Беты.

Новое дополнение к Mechwarrior



Давно уже ничего не было слышно про эту [систему](#), во всяком случае, редакция не сталкивалась со слухами и новостями о шагающих роботах. А вот сейчас они взяли и выпустили дополнение – описание Сил Оборона Звездной Лиги (Star League Defence Force), самого мощного военного формирования Внутренней Сферы. Книга рассказывает об истории SLDF, ее структуре и обучающих программах в период до предательства Стефана Амариса и последовавших за ним войн.

Кровавый спорт



Нет, это не про BloodBowl речь. Хотя игра [ScrumBrawl](#) чем-то на нее и похожа. Игровое поле имеет размер 20x20 клеток. В начале игры на нем случайным образом размещаются порталы и орбы. Случайность заключается в том, что столбцы поля отмечены синим, а ряды – красным. И для определения места, в котором ставится портал или орб, бросается два кубика – красный и синий d20 соответственно.

Дальше игроки выводят на стол своих существ (не больше трех), разыгрывают заклинания и всячески стараются затащить орб в портал. Причем сами орбы тоже бывают разные – каждый обладает своими особыми свойствами. Существа могут драться, если не

тащат орб. Первый игрок, набравший три очка, считается победителем. Играть могут 2-4 игрока. В принципе, в общих чертах это все.

По идее, игра вряд ли понравится любителям вдумчивых партий с вымериванием миллиметров линейкой. Быстрая, хаотичная веселая настолка для приятного вечера с друзьями – вот что такое ScrumBrawl.

Dice Tower - 2012

Объявлены лауреаты [Dice Tower Awards](#), ежегодной премии, вручаемой лучшим настольным играм прошедшего года. Международное жюри, состоящее из сорока человек, определило победителей в более чем 10 категориях:

Лучшая игра года: Eclipse.

Лучшая семейная игра: King of Tokyo.

Лучший разработчик-дебютант: Кевин Ланзинг (Kevin Lanzing) с игрой "Flash Point: Fire Rescue".

Лучшее переиздание: "Confusion: Espionage and Betrayal in the Cold War".

Лучшая реализация: Mansions of Madness.

Лучшее небольшое издательство: Indie Boards and Cards (с игрой "Flash Point: Fire Rescue").

Лучшая компанейская игра: Dixit Odyssey.

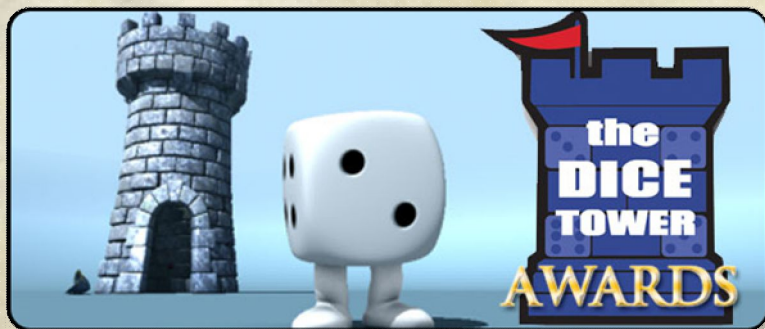
Лучшее дополнение: "Summoner Wars: Master Set".

Самая инновационная игра: Risk Legacy.

Лучшее оформление: "The Lord of the Rings: the Card Game".

Лучшая военная игра: A Few Acres of Snow.

Лучшая тематика: "Flash Point: Fire Rescue".



Защити Андор!

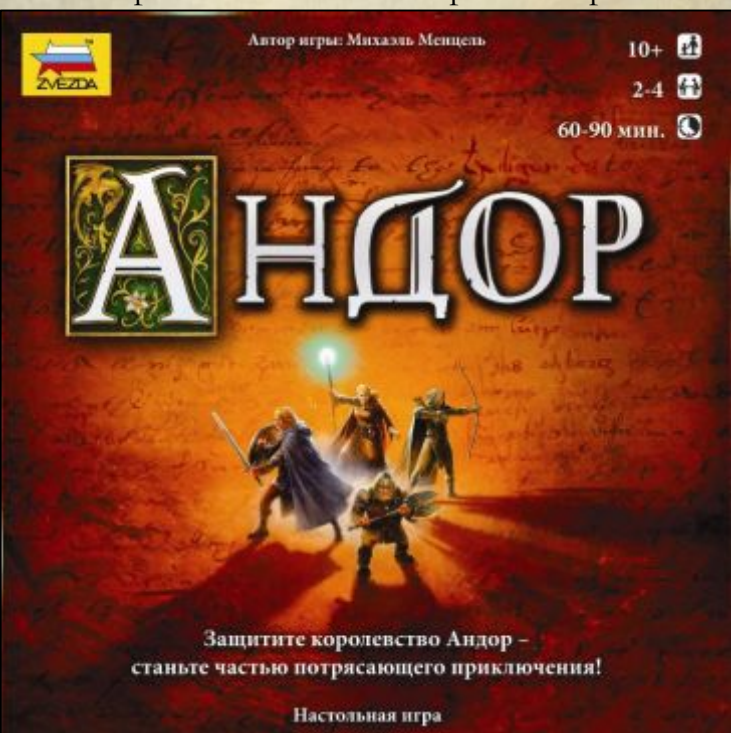
На сайте российской компании «Звезда» появилась информация о готовящейся локализации игры Михаэля Менцеля «Андор». Это первая работа Менцеля в качестве разработчика – до этого он отметился в качестве художника в таких проектах, как «100 000 лет до нашей эры», «Кубе» и т.д. Выход локализованной версии, кстати, совпадает с выходом немецкой.

Судя по предоставленным в [анонсе](#) сведениями, ожидается кооперативная приключенческая игра с перемещением персонажей по игровому полю и выполнением различных заданий, успех которых влияет на итог всей авантюры по защите замка Андор от пробудившегося древнего дракона.

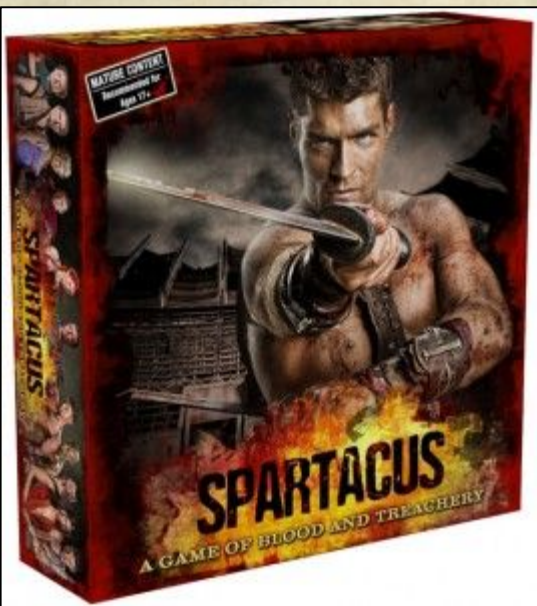
У игры даже есть свой собственный [сайт](#), правда, пока что там всего одна страничка – с датой выхода (21 сентября 2012 года).

Судя по комментариям любителей настольных игр (блога [boardgamer.ru](#), в частности), игра обещает быть интересной и увлекательной. Вряд ли это будет второй Descent или Talisman, но незамеченной эта игра точно не пройдет.

В общем, ждем!



Spartacus: A game of Blood and Treachery



Вдоволь поглумившись над памятью Энди Уитфилда в третьем сезоне сериала «Спартак», создатели решили не останавливаться на достигнутом, и поделились лицензией с компанией [Gale Force 9](#), которая в сентябре 2012 года планирует выпустить настолку **Spartacus: A game of Blood and**

Treachery. Каждый из игроков берет на себя роль главы одного из знатных семейств Древнего Рима, после чего пытается добиться максимальной власти и могущества через торговлю, интриги и сражения на Арене.

Игра рассчитана на 3-4 человек в возрасте от 17 лет и старше (обещают **mature content**, но вряд ли будет присутствовать обнаженка в ассортименте – скорее всего все ограничится кровью и расчлененкой на карточках гладиаторов). Заявлен какой-то нереально глубокий и интересный геймплей, обеспечивающий высокую реиграбельность.

Судя по всему, игра будет использовать изображения героев сериала (во всяком случае, на фотографии разложенного игрового поля явно видна чета Батиатов, Солоний, и, кажется, Ганик. Зачем на обложку поместили фотографию ушастого гоблина Лиамы Макинтайра – непонятно.) В общем, может получиться как интересная настолка, так и жутко попсовый трэш, каковым создатели уже умудрились сделать сериал.





[Fantasy Flight Games](#) бурлят идеями, что не может не радовать любителей хороших настольных игр. На этот раз они анонсировали настольную игру по мотивам вселенной Warhammer 40,000, основанную на механике их знаменитого детища Talisman.

В Relic'e игроки берут на себя роли различных героев Империума – космодесатника, инквизитора, комиссара, торговца и т.д. (всего 10 персонажей) – и отправляются в путешествия по трем регионам Антианского сектора с целью предотвратить угрозу открывшегося здесь Варп-Разлома.

Механика хоть и основана на механике Талисмана (каждый ход игрок бросает кубик и двигает свою фишку-героя на выпавшее количество клеток, после чего берет карточки из колоды событий и сражается с монстрами), но имеет свои нюансы. Например, в отличие от своего предтечи, в Relic не одна, а три колоды событий, различающиеся по цвету. Если игрок становится, к примеру, на клетку с красным символом – он тянет карту из красной колоды, которая связана с орками. Если он останавливается на клетке с синим знаком – то тянет карту из синей колоды, и сталкивается уже с тиранидами. Таким образом, авторы смогли отобразить различные угрозы, в различных участках Антианского сектора.

Никуда не делись квесты, которые игрокам предстоит выполнять на пути к финальному противостоянию, и которые в случае успеха дают игроку какой-то бонус.

По мнению многих настольщиков, Талисман - не самая лучшая приключенческая настольная игра, но на западе она имеет немалую армию поклонников, так что как минимум за рубежом Relic будет востребован. Насколько им заинтересуются отечественные игроки – пока что сложно сказать.

Выход игры намечен на 4 квартал 2012 года.

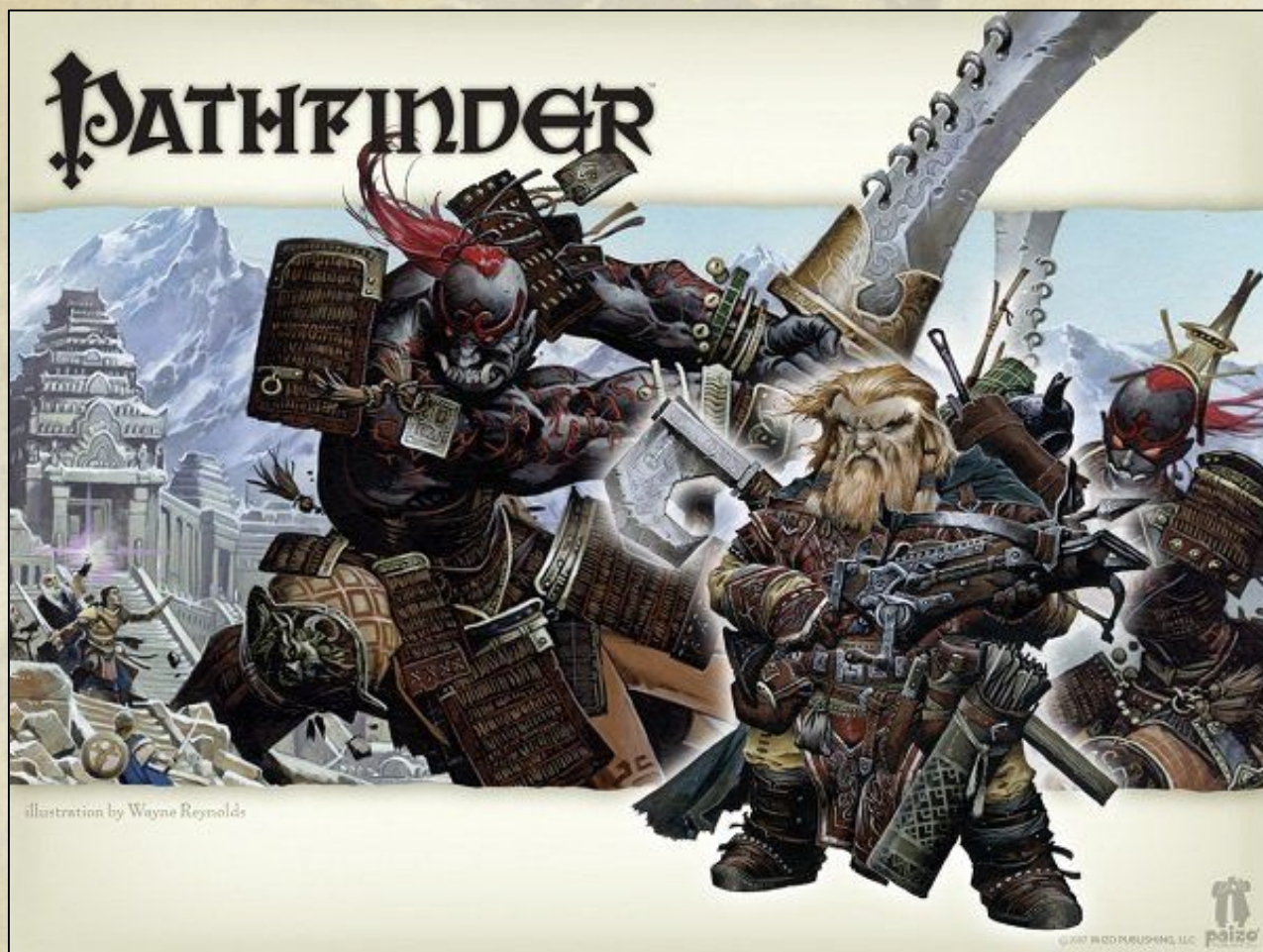


Буквально в прошлом году известная настольная ролевая игра Pathfinder от Paizo Publishing стала лауреатом премии **Ennie Awards-2011**. А теперь Майк Селинкер (Mike Selinker), экс-творческий директор Wizards of the Coast, ныне совладелец Lone Shark Games, взялся за создание карточной игры на основе одноименной ролевой. Проект планируется представить на суд игроков в следующем году на фестивале настольных игр **GenCon 2013**.

Игра напоминает упрощенную ролевую, и состоит из серии приключений, которые можно играть как отдельно, так и в виде кампании. Цель каждого приключения – за **30** ходов убить главного босса, попутно исследовав предоставленные локации на предмет монстров, сокровищ и прочих вкусностей.

Способности персонажей формируются колодой карт и расходуются по ходу игры, нанесенные ранения уменьшают размер колоды, что в конечном итоге ведет к смерти персонажа (принцип, известный еще со времен **MtG**). Игра командная, взаимодействие игроков имеет место быть. Каждая локация имеет свой набор монстров и событий, так что новые сценарии, скорее всего, будут выпускаться в виде дополнительных наборов карт. В первом же наборе будет **400** карт, включая колоду для проведения приключения.

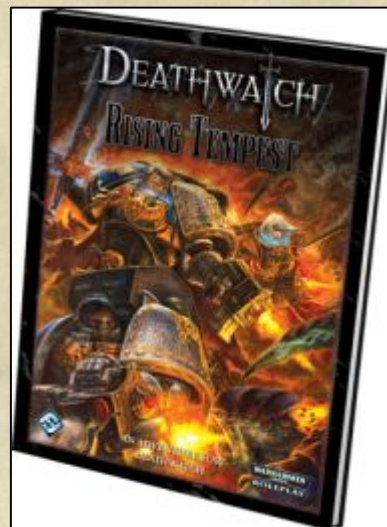
Что получится в итоге – пока что не совсем ясно. Учитывая обилие карточных игр на рынке настолок, **The Pathfinder Adventure Card Game** должна будет сильно постараться, чтобы всерьез зацепить любителей ККИ, а не только поклонников оригинальной ролевой игры.



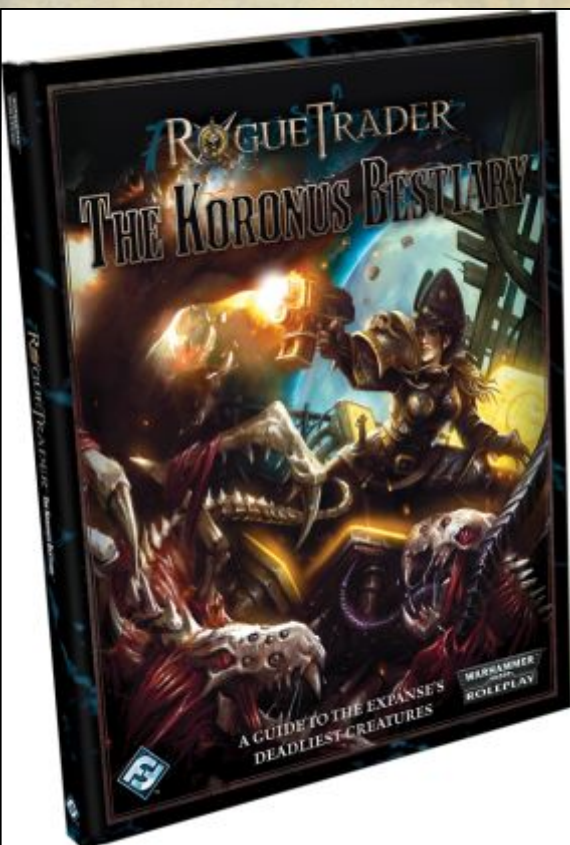
Новое приключение для Death Watch

На сайте [Fantasy Flight Games](#) стало доступным для скачивания новое эпическое приключение для ролевой игры **Death Watch – Rising Tempest**, в котором игроки окажутся в самом сердце военного конфликта с империей Тау. Приключение состоит из трех частей, каждая из которых рассказывает свой кусочек истории происходящего.

Игроки узнают, почему Тау настолько опасны для Империи, станут частью Крестового Похода Ахиллус и увидят, что там, где бессильны болтеры и силовые мечи, только вера в Императора и справедливость сможет проложить путь.



Монстры 41-го тысячелетия



Ролевая система **Rogue Trader** обзавелась новым массивным дополнением – **The Koronus Bestiary**, описывающим разнообразных тварей, с которыми может столкнуться человек в мире Вархаммера 40к. Здесь и обычные ксеносы, такие как орки, эльдары и другие, менее распространенные расы, и представители злобной фауны различных диких миров, и даже чудовища, таящиеся за гранью реальности – например, Кракен Бездны (**Void Kraken**).

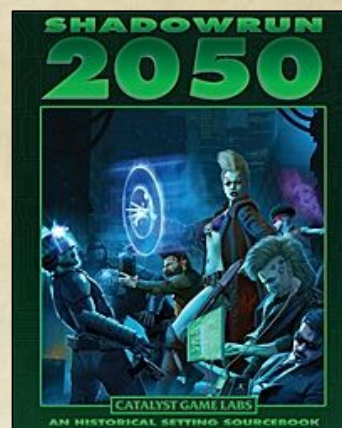
Для тех, кому мало представленного в трех главах зоопарка, существует четвертая глава, встроенный генератор монстров, позволяющий создать свою, уникальную тварь, которую потом можно будет натравить на ничего не подозревающих игроков.

По сути, книга представляет собой аналог **Monster's manual'a** для Подземелий и Драконов, и странно, что она вышла только сейчас, хотя игроки ее ждали, наверняка, уже очень давно.

Shadowrun 2050

Catalyst Game Labs выпустили 4-ю редакцию знаменитой ролевой игры [Shadowrun](#), совмещающей классическое фэнтези с орками и эльфами и жесткий киберпанк.

Приобрести ее можно либо в виде PDF-фала, либо заказать бумажный вариант через сайт игры.



Shadowrun Online

Фэнтезийный киберпанк не ограничивается только выходом 4-й редакции правил. Catalyst Game Labs решили пойти дальше, и замахнулись на одноименную MMO. Проект продвигается при помощи популярного в последнее время сервиса **Kickstarter**, позволяющего разработчикам легально попрошайничать и кланчить деньги у фанатов через Всемирную Паутину. :)

Обещают, конечно, всего и много — помимо красивой 3D-графики и трехмерного, чуть ли не полностью интерактивного мира, игрокам сулят командные действия, общение между игроками, сюжет, море фана и шоколадку.

Скришоты, однако, цинично намекают, что персонажа придется опять задрочивать целыми ночами, убивая конвейер мобов, и в коротких снах с 5 до 6 утра видеть Настоящую Игру, которая наступит, когда вы станете эльфом 80-го уровня. Хотя хочется надеяться, что хотя бы в этот раз все будет по-другому.





Игровой модуль от The Gamers



The Gamers, те самые, которые в свое время выдали шедевральное любительское кино The Gamers про борьбу отряда приключенцев с ужасным The Shadow (the Shadow?! The Shadow!! The Shadow.... ©), сняли еще один отличный фильм: The Gamers: Dorkness Rising, и теперь делают на его основе полноценный ролевой модуль, использующий механику системы Pathfinder. Те, кто уже посмотрел второй фильм, смогут встретить в этом приключении уже

знакомых им героев, ну а те, кто еще не смотрел – смогут с ними познакомиться.

Бумажный 48-страничный вариант приключения будет иметь цветную обложку и черно-белое оформление внутри, в то время как PDF-версия будет полностью цветной.

Хотя на самом деле куда более интересной новостью является то, что The Gamers уже работают над своим третьим фильмом...

Privateer Press ищет работника

Компания [Privateer Press](#) ищет человека на должность специалиста техподдержки (customer support specialist). Возможно, это ваш шанс? ;)

Подробную информацию смотрите на сайте компании.

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

Мероприятия на август-сентябрь 2012



4 августа 2012 – большая праздничная игротека в честь 5-летия магазина настольных игр «Игровед». В программе проведение турниров с призами, настольные игры на продажу, лотерея и большой праздничный торт.
Арт-кафе «Дуровъ», РФ, г. Москва, ул. Павловская, д.6.
Начало в 11:00. Вход свободный.



4 августа 2012 – Claymore-2012, главное варгеймерское мероприятие Шотландии. В программе показательные и не только игры, возможность приобрести продукцию более чем 30 производителей и продать что-то из собственных запасов. Начало в 10:00.
Edinburgh's Telford College, 350 West Granton Road, Edinburgh EH5 1QE.
Вход: взрослым - £2.50, детям - £1.50, семейству (2 взрослых и 2 детей) - £5.00.



16 - 19 августа 2012 – GenCon Indy-2012, один из крупнейших (во всех смыслах) конвентов любителей игр, фантастики и фэнтези.
США, Индианаполис, шт. Индиана, Indiana Convention Center.



17 - 19 августа 2012 – турнир «[European Team Championship \(ETC\)](#)».
Польша, г. Горзов (Gorzow Wielkopolski), ул. Puskina, 31.



16 сентября 2012 – турнир «[Fall of the Iron Leaves](#)».
Warmachine/Hordes, 25 - 35 pts, г. Минск, клуб «Мастерские».



23 сентября 2012 – Games Day 2012 (Birmingham). Основной День Игры от кампании Games Workshop. Демонстрация игр и моделей, знаменитый Golden Demon и Slayer Sword.
Birmingham NEC LG Arena, Великобритания.



22 - 23 сентября 2012 – турнир «[H T F Magic Summer Serie 2012](#)».
Warhammer 40k, 1999 pts, г. Витебск, клуб «ФронтирЪ».
Турнир будет проводиться по 6-й редакции правил WH 40k.
Результаты турнира будут учитываться в рейтинге «[Беларусь 40000 \(сезон 2012-2013\)](#)».



29 - 30 сентября 2012 – Открытый чемпионат России.
Warhammer 40k, 1999,99 pts, г. Москва, клуб «Содружество».
Турнир будет проводиться по 6-й редакции правил WH 40k.



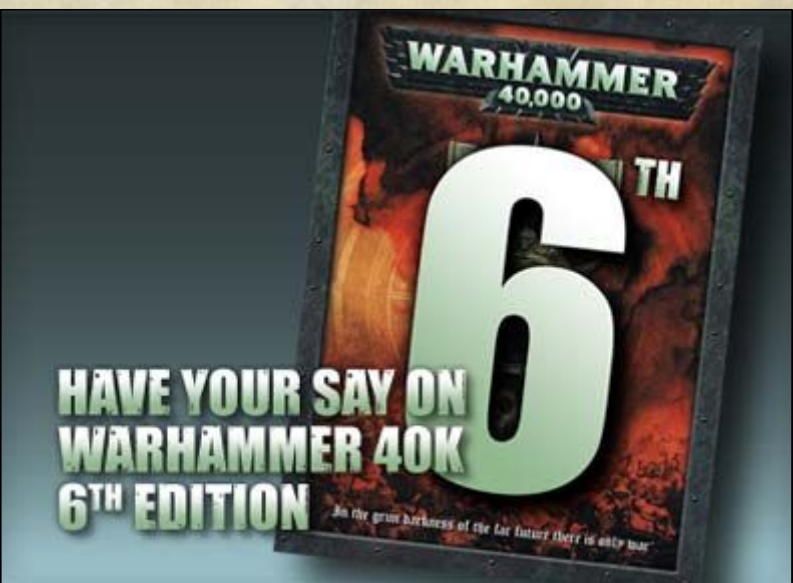
Октябрь 2012 – турнир «Минская осень - 2012».
Warhammer 40k, 1000 pts, г. Минск, клуб «Другой Мир».
Турнир будет проводиться по 6-й редакции правил WH 40k.
Результаты турнира будут учитываться в рейтинге «[Беларусь 40000 \(сезон 2012-2013\)](#)».



Warhammer 40.000 6th Edition Rules Краткий обзор

Автор: Johnny B Goode

Новой редакции всегда сопутствует изрядное брожение умов, наблюдать за которым - одно удовольствие. Как сейчас помню, что при переходе к «пятерке» некоторые джентльмены, отнюдь не смущаясь некоторого противоречия, одновременно говорили о том, что массовый «4+» и новая, невиданно прочная доселе, техника убьёт стрелковые расписки как класс. И о том, что дни расписок, ориентированных на ближний бой сочтены – из-за того, что исчезли *sweeping advance* и *danger zone*.



Но вот «шестерка», как будто, улеглась в умах, оттремели первые сражения и, похоже, вызрела та пара слов, которую можно о ней сказать. Мой старый товарищ по игре в солдатики, Илья Кабанов, как-то сказал, что новая редакция для него это всякий раз новая игра, к которой, по счастливой случайности, подходят оставшиеся от той, старой и надоевшей игры, фигурки. И я согласен здесь с тем посылом, что лучшее, что можно сделать для того, чтобы составить себе некое

впечатление о редакции – это попытаться абстрагироваться от её сравнения с предыдущей и посмотреть именно и только на нее. Я не ручаюсь в том, что такая попытка мне удастся – и даже почти уверен в том, что не смогу удержаться от рассуждений в контексте истории вопроса. Но, так или иначе, попытка эта предпринята.

По первым ощущениям от прочтения книги правил, война как будто, идёт с немалым размахом. Но она словно разбавлена такими крупными планами – тут верный сержант бросается грудью под удар, предназначенный его офицеру, там, глядишь, из шквала огня оператор выхватывает одну-единственную пулю, прицельно выпущенную прямо в глаз какому-то самому большому и страшному орку с силовой клешней. В каком-то другом месте – двое сошлись в поединке, будто не видя бушующего вокруг сражения. И впечатление от этого довольно противоречивое – масштаб сражений, казалось бы, подразумевает некие неизбежные упрощения. Однако, вместо этого в правилах полно необязательных для такой игры деталей. Просветление случилось со мной после прочтения интервью с автором «шестерки», Мэтом Вардом, которого спросили о причинах введения правила случайной дистанции ассолта. Некоторое время назад мне уже приходилось задуматься о возможных игровых причинах такого решения, но хорошего объяснения я для себя не нашел. И ответ, данный Вардом, показался мне настолько же парадоксальным, насколько логичным – игровых причин и нет.

Причиной является стремление разработчиков добавить в игру кинематографичности и драматизма. И этот ответ все расставил, наконец, по местам. Союзные и вспомогательные контингенты, авиация, фортификация, и все прочие, присущие эпической стратегии, черты, осознанно разбавлены элементами старого доброго hero-hammer'a.

Но что же игровой аспект?

Разумеется, совсем не пострадать от желания разработчиков наметать такой коктейль он не мог. И он пострадал – правила шестой редакции выглядят несколько запутанными и довольно громоздкими (чего стоит один только механизм распределения ран!), а выпущенные Games Workshop комментарии и разъяснения к текущим кодексам подвешивают в воздухе изрядное количество



вопросов. Если добавить сюда резко возросшее влияние на игру микроменеджмента и случайных эффектов, то можно с определенностью сказать, что задача обеспечения соревновательной игры пригодными для нее правилами стояла у разработчиков на хренадцатом месте. А значит, организаторам серьезных спортивных турниров может предстоять увлекательная работа по приведению правил в божеский вид, как ограничительными регламентами, так и многотомными разъяснениями спорных моментов. С другой стороны, и микроменеджмент, и большое количество вспомогательных правил очевидным образом делают игру более вариативной, как говорится, «на столе». Кстати, еще одной, достойной упоминания чертой системы, является многомерность сражения. Ее обеспечивают правила авиации и летающих монстров, дополняющие поле боя пространством воздуха. И правила магии, случайность которой, на мой взгляд, с лихвой скомпенсирована ее мощью. А стало быть – тотальная война заявляет свои права и на пространство, тонкого, так сказать, плана.

Продолжая углубляться в предмет, мы обнаруживаем изменившиеся профили силового оружия и правила стрельбы, причёсанное на новый лад дополнительное движение, непривычную механику уничтожения техники и множество других частных. И пропускаем все это, поскольку говорить на такие темы вне сравнения с тем, как все это было устроено раньше, довольно сложно, а сравнений мы условились по возможности избегать. А вот мимо раздела универсальных специальных правил, пожалуй, проскочить так просто не получится. Очень уж бросается в глаза количество **USR**, которые транслируются от единственного счастливого обладателя отряда, в котором он сражается. И очень похоже на то, что простор для мощных сочетаний здесь огромный. Мне, кстати, кажется, что это обстоятельство позволяет говорить о том, что книга правил прямо подталкивает нас к экспериментам с крупными отрядами сложной компоновки, содержащими героев и именных персонажей, да еще и составленными, по возможности, из разнотипных бойцов. Заметьте, что

возможность включения в такие отряды персонажей из кодексов братьев по оружию эффект заметно усугубляет.

И раз уж мы упомянули братьев по оружию, пора, пора взяться за союзников вообще. Думаю, что это, без преувеличения, наиглавнейший кунштюк всей редакции. Я сейчас говорю даже не о вариабельности, которая привносится таким образом в процесс. Я говорю о влиянии союзов на метаморфозы метагейма. Посудите сами – круги на воде, разбегающиеся от переиздания кодекса обычно активным образом влияют на метагейм пару месяцев. Но теперь, похоже, все будет иначе. Ведь возмущать стабилизовавшуюся среду будет теперь не только кодекс, получивший новое и вкусное, но и все его союзники, притом, что влияния эти изолированными считать не приходится. А если добавить сюда новую, сверхагрессивную политику **Games Workshop** в области релизов: «ни месяца без новинки», - то сдается, что динамика изменения метагейма будет просто сумасшедшей. Я пока не понял, нравится мне это, или нет. С одной стороны, возможность прикупить и открасить небольшой контингент понравившихся миниатюр меня всегда привлекала. Нынче же ее прекрасно дополняет возможность ими еще и поиграть. И это я не говорю о дополнительных возможностях в построении ростеров, потому, что утомился подбирать синонимы к понятиям «вариабельность» и «пространство вариантов» - ими, кажется, под завязку набит весь текст. Но есть и другая сторона. Соответствие вашего ростера уровню приличного турнира все по тем же причинам, похоже, будет требовать теперь гораздо больших вложений времени и денег. Словом, жить будет веселее. Но, видимо, дороже и сложнее.



WARGAZZM

ПРИГЛАШАЕТ К СОТРУДНИЧЕСТВУ!

Как вы уже, наверное, догадались, Wargazzm не является целиком и полностью авторским журналом. Мы ни в коем случае не хотим ущемлять права наших читателей, и поэтому если вам есть что рассказать и чем поделиться – мы с радостью разместим эту информацию на страницах журнала.

Итак, если у вас есть:

- обзоры игровых систем, новых наборов или правил;
- статьи по бэку армий, советы по составлению расписок и обзоры различных листов армий, в том числе рассказы о своих армиях;
- советы по покраске и конверсии миниатюр, изготовлению игрового ландшафта, фотографии своих миниатюр и террейна;
- бэтгл-репорты и отчеты по прошедшим мероприятиям с фотографиями;
- рассказы и зарисовки на околотоваргеймерскую тематику;
- прочие материалы, так или иначе связанные с варгеймами –

присылайте их на электронный адрес редакции wargazzm@mail.ru, и мы обязательно разместим их в ближайших выпусках!

Требования к работам:

- ✓ Объем присланных материалов ограничен здравым смыслом авторов. Технически мы можем разместить сто страниц текста шрифтом 8, но на практике делать этого, по понятным причинам, не станем («Псы городских окраин», размещенные в этом номере, являются исключением и примером редакторского произвола).
- ✓ Авторство должно принадлежать человеку, приславшему материал. Журнал не размещает чужие или переведенные статьи.
- ✓ Перед текстом статьи указывайте имя автора так, как Вы бы хотели видеть его на страницах журнала. Например, «автор – FatTroll» или «автор – Миша Кривоножко aka [Paladins_of_Darkness]AcckijMegaSlayer». При желании можете указать адрес электронной почты, через который читатели могут связаться непосредственно с Вами.
- ✓ При использовании в статье фотографий или изображений, просьба указывать их источник. Например: «фото – автора» или «фото – Вася Антронов» или «изображения взяты откуда-то из Интернета-не-помню-уже-откуда-именно» или конкретно «изображения взяты с сайта www.gejmz-vorkhpor.by».

Не исключено, что самые яркие, насыщенные и интересные материалы будут поощряться редакцией не только в форме устной благодарности.

Надеемся, что вместе мы сможем сделать журнал интереснее!

С уважением, редакция.

**БУДЬ МУЖЧИНОЙ!
НАПИШИ СТАТЬЮ!**



Знакомство с ООО «Звезда»

Ну, не то чтобы знакомство. Про отечественного производителя «танчиков», «солдатишек» и настольных игр для младшего и среднего школьного возраста, я думаю, слышали все. Но многие ли знают, как и откуда она появилась и как выросла в серьезную компанию? Не многие. А мы вот вам возьмем и расскажем.

Лиха беда. Начало.

«Это были лихие 90-е... мы зарабатывали, как могли» - примерно так начинался путь Арендного Предприятия «Звезда», которое в 1989 году приотлилось в одном из помещений Московского станкостроительного завода. Тогда, больше двадцати лет назад, вряд ли кто-то из единомышленников Константина Кривенко (собственно, директора АП «Звезда») думал о том, что их увлечение историческими моделями техники может принести не только успех, но и неплохую прибыль.

С точки зрения современного ребенка, ассортимент игрушечных магазинов того периода был, мягко говоря, уныл и печален. С точки зрения современного взрослого, в котором ребенок того времени еще не окончательно выплел и полинял, на полках тогдашних магазинов был целый мир. И плевать, что солдатики были плоские и все в одной позе, танки тоже плоские, а самолеты лишь отдаленно похожи на реально существующие и... правильно, тоже плоские. Все равно это было лучше того кислотно-пластмассового кошмара, которым забиты магазины сейчас.

Со сборными моделями дело обстояло еще хуже – нормальные модели привозились из-за рубежа и стоили немалых денег, заставляя тогдашних коллекционеров скрупулезно планировать свой бюджет. Моделизм был элитным хобби для избранных.

И вот, инициативная группа будущей «Звезды» решила – зачем тратить такие огромные деньги на продукцию гнивающего Запада, когда можно сделать ее самим, склеить, покрасить и поставить на полку на зависть друзьям.

Конечно, один человек такое не потянет, а без хотя бы минимальной производственной базы не потянут такое даже десять человек. А без желания достичь поставленной цели такое не осилит и сотня. Кривенко стал, что называется, пробивать тему, прощупывать почву. Правда, когда он рассказал о своей задумке людям, непосредственно с производством связанным – всерьез его никто не воспринял. Он показывал им итальянские, японские образцы – но люди лишь качали головами, усмехались и говорили, что в СССР оборудования такого уровня просто нет.

Краткая информация:

ООО «Звезда»

Дата основания: 1 июля 1990 года

Адрес: 141730, г. Лобня, ул. Промышленная, д.2, Московская область, Россия

Отрасль: производство военно-исторических миниатюр, сборных моделей и настольных игр

Девиз компании: делай то, что любишь и знаешь – только тогда добьешься успеха.

Сайт компании: www.zvezda.org.ru



К. А. Кривенко

Константин не сдавался. Чтобы создать хоть какой-то стартовый капитал, первое время АП «Звезда» производила на имеющихся в ее распоряжении станках детали для мебельных опор и уголки для укладки плитки. Это сейчас их можно купить в любом хозяйственном – а в то время это был жуткий дефицит. Детали продавались мебельным фабрикам, многие из которых в качестве оплаты могли предложить в ответ только собственную продукцию, так что вполне возможно, что какой-то период времени сотрудники «Звезды» получали зарплату столами и стульями. В общем, это были веселые девяностые.



Тем не менее, такое производство себя оправдало. Видя, что предприятие не простаивает, а проявляет признаки жизни, банки стали соглашаться на выдачу кредитов. Конечно, не слишком больших. Конечно, под очень «выгодные» 250 % годовых. Но соглашались – а это уже был шаг вперед.



Полученные деньги позволили закупить кое-какое оборудование, и в 1990-м году был выпущен первый набор: «Пехота Красной армии». Фигурки были, как и полагается первому набору, не самого лучшего качества и состояли буквально из нескольких деталей, но это были все же полноценные миниатюры, на которых можно было разглядеть и лица, и погоны. Этот набор, кстати, до сих пор производится, и увольняться в запас не планирует, благо качество с тех пор значительно улучшилось.

После выхода первого набора «Звезда», почувствовала, что появился шанс встать на ноги, и отделилась от завода, в июле 1990 года зарегистрировавшись как независимое юридическое лицо: АО «Звезда».

Поскольку грести в одиночку в такое время было откровенно бесперспективно, сразу начались поиски партнеров. Предприятия, занимавшиеся выпуском игрушек на территории СССР, практически все были на грани банкротства, поэтому письма с образцами шли напрямик за границу, в буквальном смысле – по списку из каталога. Через месяц тщетных попыток привлечь к себе внимание, пришел ответ от итальянцев. Небезызвестная компания [«Italeri»](#) стала покупать «звездовских» солдатиков и продавать их под маркой совместного производства. Первые партии успешно разошлись, и в 1993 итальянцы передали фабрике оборудование, позволяющее изготавливать несколько моделей техники, а вместе с ним и предложение ненавязчиво войти в состав акционеров «Звезды». Звездовцы, конечно же, с радостью согласились, поскольку оборудование было хорошим, а ко всему прочему позволяло делать то, о чем инициативная группа (ну, во всяком случае, сам Кривенко – точно) мечтала чуть ли не с детства – танки и самолеты.



Потом, через сколько-то лет, итальянцы решили свернуть благотворительность на востоке, и вышли из капитала «Звезды», оставив, впрочем, после себя не только подаренные пресс-формы, но и исключительно приятные впечатления.



«Летучий Голландец». Вроде и историческая модель, а вроде и фэнтэзи.

1993 год стал для «Звезды» знаменательным еще и потому, что на конкурсе инвестиций им досталась благополучно обанкротившаяся Лобненская фабрика пластмассовой игрушки. «Звезда» сделала предложение, от которого было сложно отказаться, после чего проставилась станкостроительному заводу, низко поклонилась — и съехала на новые площади вместе со всем оборудованием. Соединив возможности фабрики и свои собственные, компания принялась за производство всерьез.

Правда, первое время это серьезное производство, почему-то, всерьез не воспринимали. Заказы не лились рекой, покупатели не штурмовали склады. Приходилось чуть ли не лично ездить по магазинам, предлагая солдатиков и технику для продажи, и то — многие кривились и осторожно говорили «спасибо, не надо». Но после личной беседы быстро понимали всю выгоду приобретения и все недостатки отказа, и в итоге соглашались взять подозрительные коробочки на реализацию. К их удивлению, покупатели обратили внимание на надписи «Мадэ ин раша» и низкие цены, и стали брать. Сначала с опаской, потом все увереннее.



А потом внезапно наступил 1994 год и то, что в народе называют «черным вторником» - правительство открыло валютный коридор, и в страну просто потоком хлынули импортные товары, практически полностью уничтожив российское производство. Основные заводы, производившие игрушки еще в СССР, - «Огонек», «Кругозор» - не смогли ничего противопоставить дешевому китайскому пластику, и пошли на дно.

Чтобы не отправиться на дно вслед за ними, в 1995 году «Звезда» решила попробовать себя в производстве кукол и запустила серию «Русские сказки». Игрушки получились красивыми и самобытными: «Василиса Прекрасная», «Иван-Царевич», «Баба Яга» были буквально пропитаны духом русских сказок. Ко всему прочему, конструкторское бюро «Звезды» специально для них разработало систему шарниров, которые копировали движения суставов человека. Но такое высокое качество привело в итоге к тому, что цена кукол оказалась почти в два раза выше более дешевых и «про-западных» Барби и Синди.



Левкин? Политов? Жеребкин?

«Сказки», кстати, не были первыми куклами «Звезды». Самым первым блином на этом поприще были куклы, изображавшие... солистов набиравшей бешеную популярность группы На-На. Политов, Жеребкин, Левкин, Асимов. Масштаб 1:10, полное портретное сходство, тираж – 5 000 экз. Но, как и положено первому блину – он оказался комом. Тем девочкам, которые в то время играли в куклы, группа На-На была, мягко говоря, безразлична. Ну а те, которые фанатели от четверки подопечных Бари Каримовича, уже думали совсем не об игрушках.

В общем, проект провалился, но «Звезда» все же лавировала, лавировала, да и вылавировала, и в 1998-м, когда экономика более-менее устаканилась, модели солдат и техники снова стали востребованы покупателями. На модельном рынке к этому времени правили бал американская компания Revell и японская Tamiya. Тягаться с ними в качестве и широте ассортимента по понятным причинам было бессмысленно, поэтому «Звезда» проявила смекалку и пошла на хитрость. После тщательного изучения зарубежной продукции было принято решение производить те модели, которые никто больше не производил. Одной из первых таких «эксклюзивных» вещей стал советский танк БТ-5 – за рубежом высокий спрос на него держался несколько лет подряд. Но самым важным открытием стало то, что мировые лидеры практически не производили солдатиков в масштабе 1:72! Быстро сориентировавшись, «Звезда» плотно заняла эту нишу, ставшую для нее, по сути, золотым дном. Позже в этом же масштабе были выпущены пластиковые крепости, которые своей популярностью лишь подтвердили правильность выбора.



Кстати, с выпуском моделей техники связан один занятный момент. Дело в том, что в современном добром и светлом мире нельзя просто взять, и сделать уменьшенную копию, например, Боинга 747. Потому что если компания «Боинг» об этом узнает – она исключительно из чистых и дружеских побуждений выкатит судебный иск на довольно крупную сумму за нарушение авторских прав. Конечно, можно сделать модель очень похожей на Боинг 747, назвать ее «Da flying mashin», но кто ее купит? Модели ценят за их достоверность и соответствие реальным прототипам, и чем она ближе к оригиналу по количеству мелких деталей, вплоть до положения заклепок на правом крыле – тем ценнее эта модель для истинного моделиста. Это как с вином: можно пить хорошее недорогое вино «Василиса», а можно – Шото Ротшильда 45-го года. Это не про модели «Звезды», если что. Они, конечно, хороши, но не настолько.

В России у «Звезды» проблем с копирайтами не возникало никогда - КБ «Камов», КБ «Гуполев», ОКБ им. Микояна, ОКБ «Сухой» и многие другие с радостью предоставляли компании чертежи своей техники, что позволило в итоге добиться впечатляющей точности и соответствия между игрушками и реальными прототипами. А вот зарубежная техника требовала лицензий и сведений, которые далеко не все соглашались предоставить. В итоге был найден хитрый способ обойти эти юридические заморочки, не заключая многостраничных контрактов с буржуинами: дело в том, что обладающая соответствующим правом выпуска компания может предоставить свои пресс-формы другой компании, после чего та получает право выпускать желанные модели, хоть и на ограниченной территории. Так модельный ряд «Звезды» пополнился «хаммерами», американским вертолетом «Ирокез» и другими видами техники, которые «Звезда» имеет право распространять только на территории России.



В 2000 году компания продолжает эксперименты и попытки заработать много-много денег, в связи с чем приступает к освоению рынка настольных игр. По лицензии зарубежных игровых и кинокомпаний выходят такие игры, как «Шрек», «Ледниковый период», «Зачарованные», а также множество игр по лицензии студии «Disney». Эксперимент, похоже, прошел удачно – эти игры пользуются определенным спросом, возможно потому, что ориентированы на всю семью, а не на узкую прослойку настольщиков-хардкорщиков. Но вообще трезвый взрослый человек, радостно сажающийся за игру по мотивам «Зачарованных» определенно должен вызывать подозрения.

Несмотря на наличие некоторого количества игр собственной разработки, основную массу настолок у «Звезды» составляют локализации различных зарубежных, правда, не самых популярных, игр. Кстати, когда «Звезда» занялась закупкой лицензий, оказалось, что купить лицензию за рубежом не только проще, но и дешевле. Видать, отечественные киноделы считают свои «шедевры» куда более ценными. А может у них просто жадность зашкаливает значительно выше нормы.

Так или иначе, продукция «Звезды» пользуется спросом и после 2000 года неоднократно мелькает на стендах различных крупных игровых выставок, проводимых Американской ассоциацией производителей игр в Лас-Вегасе (США), Эссене (Германия), а также на самой крупной международной выставке «Toys & Games» в Нюрнберге (Германия).

В 2008 году «Звезда» выпускает игру «Герои Мира», изначально ориентированную исключительно на западный рынок, и получившую на выставке в Нюрнберге достаточно высокие оценки. Игра была издана на английском, немецком и французском языках, и лишь спустя некоторое время переведена на русский.





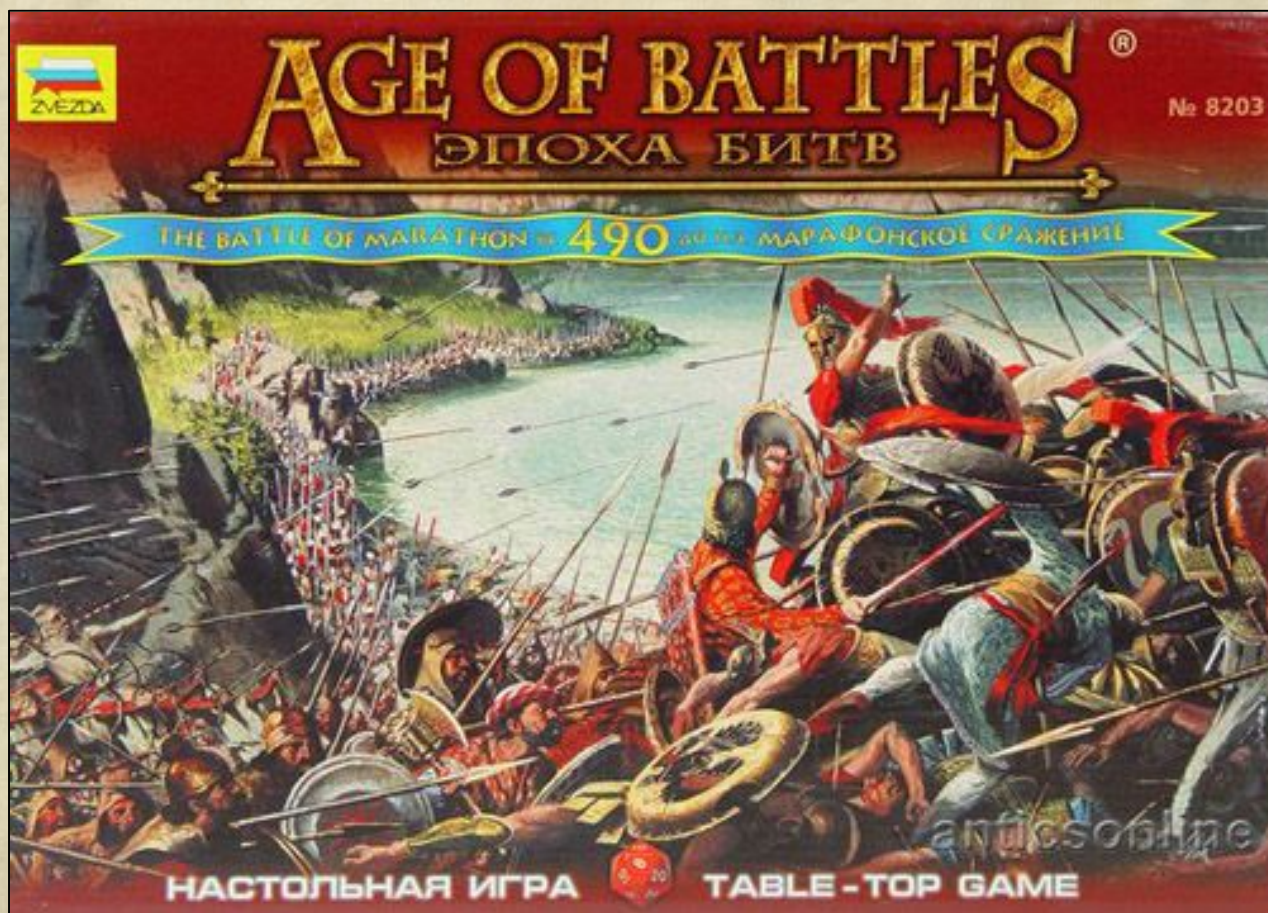
Наши дни

На сегодняшний день «Звезда» является крупнейшим российским производителем сборных моделей и настольных игр с годовым оборотом более 300 миллионов российских рублей. Компания занимает около 75% российского рынка сборных моделей и ежегодно выпускает порядка 500 наименований продукции, из которых около 80 – новинки, продающиеся более чем в 50 странах мира.

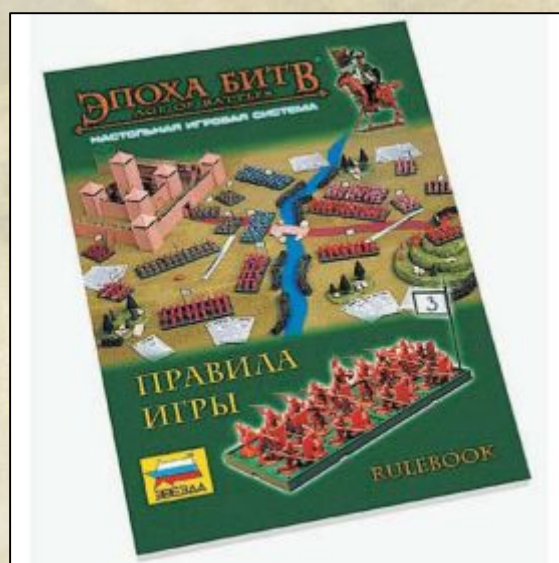
Основная продукция – сборные модели техники, кораблей и авиации в масштабах от 1:35 до 1:144, настольные игры для всей семьи, а также военно-исторические миниатюры в масштабе 1:72. Как водится, компания стремится к развитию, ищет новые перспективные направления и ты ды и тыпы – все будут писать о себе только хорошее, а плохое будет замалчиваться, тут уж ничего не поделаешь.

Звездные варгеймы

Как это ни странно, но компания, производящая миниатюры и модели техники довольно вяло занимается играми, в которых все это разнообразие можно использовать. На данный момент известно о четырех проектах «Звезды», которые можно отнести к категории «варгеймы», из которых только два дожили до наших дней. Самое смешное, что информации о том, как эти игровые системы возникли и развивались, практически нет. Дату рождения некоторых из них можно узнать только из архива новостей на сайте «Звезды», да и то, если они еще не были удалены за давностью лет. Другими словами, рассказать интересную историю возникновения интересной игры при всем желании не получается. Но попробуем хотя бы вкратце.



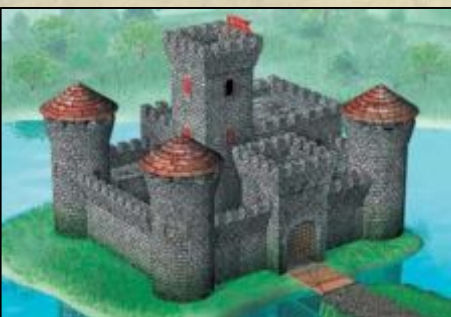
Итак, основным варгеймом, продержавшимся на плаву дольше всего и наиболее гармонично сдружившимся с продукцией компании можно считать «[Эпоху Битв](#)». Возникла она, судя по всему, в 2000 году, но как это произошло, и кто стоял у истоков (скорее всего сам Кривенко – по его словам он, так или иначе, прикладывает руку ко всем выпускаемым «Звездой» товарам) – непонятно. На официальных сайтах такой информации нет, гугл тоже не сильно помогает, выбрасывая, по большей части, на странички интернет-магазинов. Подозреваю, что поклонники системы забросят меня литниками и окажется, что все эти сведения легко доступны, и вообще лежат буквально на поверхности, но нам их разыскать пока что не удалось.



Что же представляет собой «Эпоха Битв»? Это исторический варгейм, использующий фигурки масштаба 1:72 и любую плоскую поверхность в качестве игрового поля. Террейн приветствуется. Принципы не слишком отличаются от других игр такого плана: каждая миниатюра условно отображает одного воина. Миниатюры могут перемещаться по столу, как в гордом одиночестве, так и развеселыми компаниями. У каждой миниатюры есть набор характеристик: цена, атака, защита и движение. Особо одаренные воины могут еще и стрелять.



Базовая механика специально создавалась не слишком сложной для того, чтобы играть в «Эпоху» могли дети среднего школьного возраста. А может даже и младшего. Вычитаем из Атаки нападающего Защиту атакуемого, добавляем модификаторы — и получаем число, меньшее или равное которому нужно выбросить на двадцатигранныке. Почему именно d20, а не 3d6, к примеру — не ясно. Наверное, г-н Кривенко в свое время увидел набор D&D'шных кубиков и проникся, что, впрочем, сыграло отечественному ролевому движению только на пользу, подарив игрокам дешевые d20.



Система параметров войск и модификаторов позволяет более-менее реалистично отобразить различия между войсками разных стран и периодов, между пехотой и кавалерией или, к примеру, лучниками и боевыми машинами. Проблемы начинаются при изучении деталей, нагромождение которых в своей попытке сделать игру еще более реалистичной приводит в итоге к выявлению кучи косяков и нестыковок, несмотря на то, что правила «Эпохи» пережили уже две, если не больше, редакций. Так что, если вы хотите поиграть в исторический варгейм, не сильно заморачиваясь на реалистичность — проще попробовать систему DBA, о которой мы уже неоднократно писали. Благо, миниатюры «Звезды» замечательно под нее подходят, а их ценник просто радует глаз по сравнению с наборами зарубежных фирм.

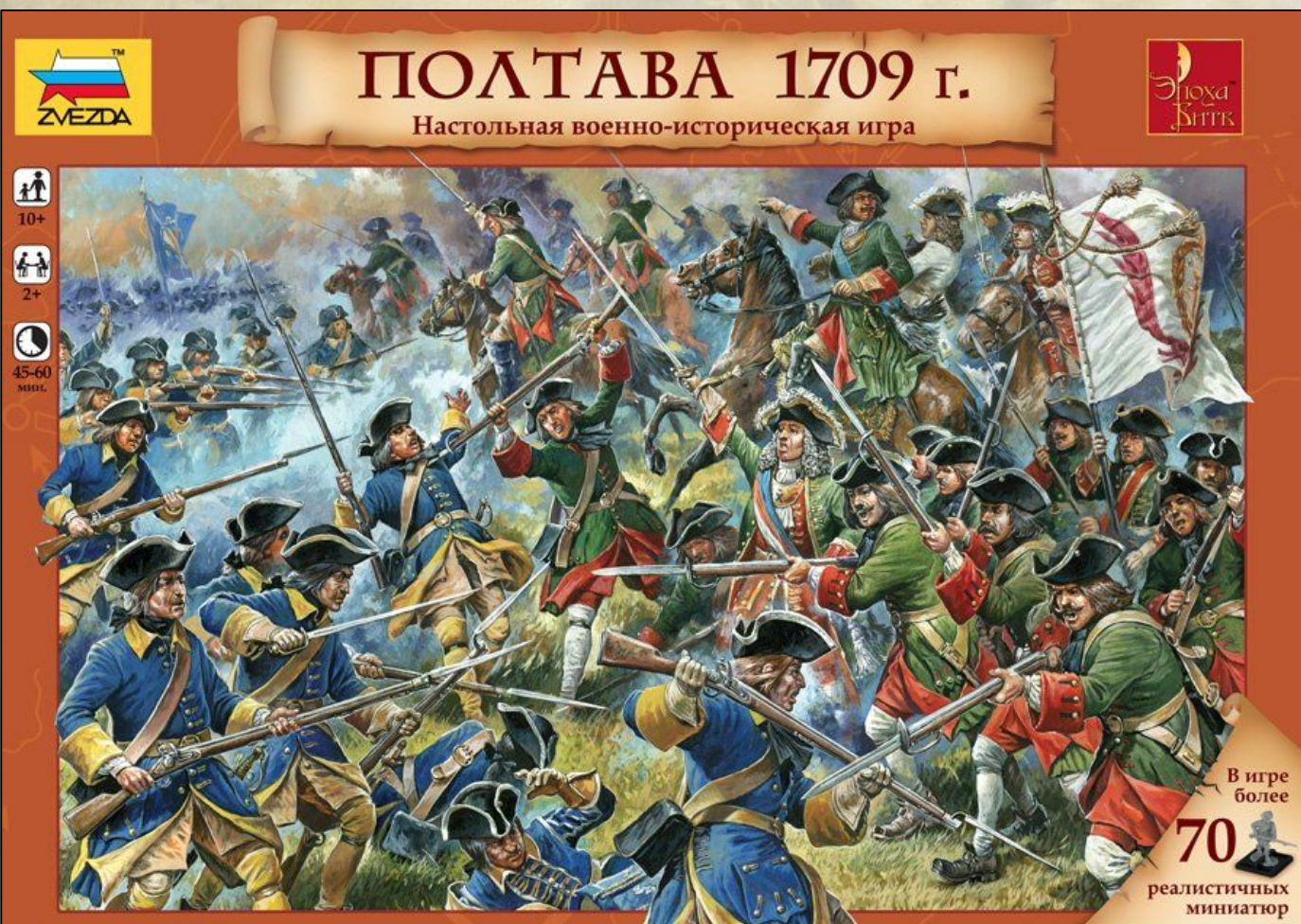
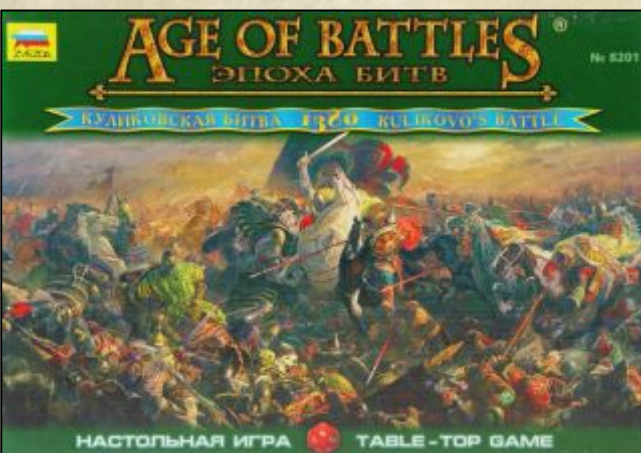
Кстати, о миниатюрах. Ранние наборы, конечно, качеством не блещут, но вот более поздние, особенно сделанные с применением компьютерных технологий, смотрятся весьма достойно. Все наборы можно разбить условно на пять категорий, каждая из которых отражает свой исторический период: античность, средневековая Европа, средневековая Япония, Новое время и Наполеоника. Есть еще и шестая категория, Великая Отечественная Война, но для нее была создана отдельная игровая система (о ней ниже), хотя модели пехоты и используют один с «Эпохой» масштаб 1:72.

Для каждого периода, помимо обычных наборов пехоты, конницы и орудий, были выпущены своеобразные «стартеры», в которые помимо правил входили миниатюры для создания двух армий и отыгрыша какого-то исторического сценария. Правда, на данный момент на сайте «Звезды» фигурирует лишь два таких набора: «Полтава», посвященный событиям Северной войны 1700-1721 гг, и «Ледовое побоище», обыгрывающий сражение новгородской дружины и

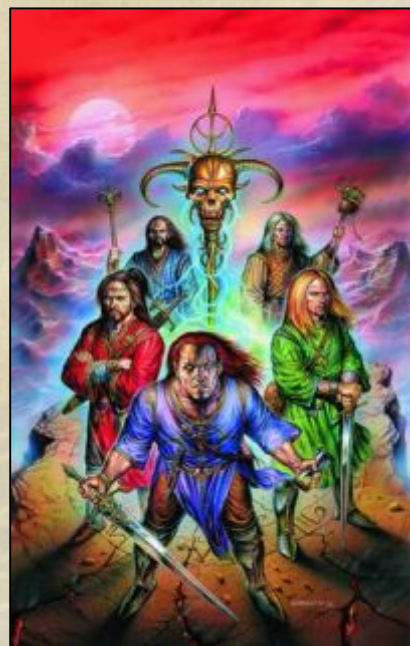
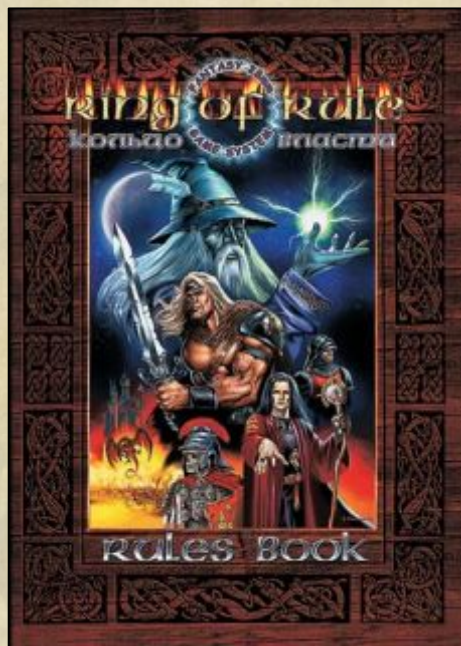
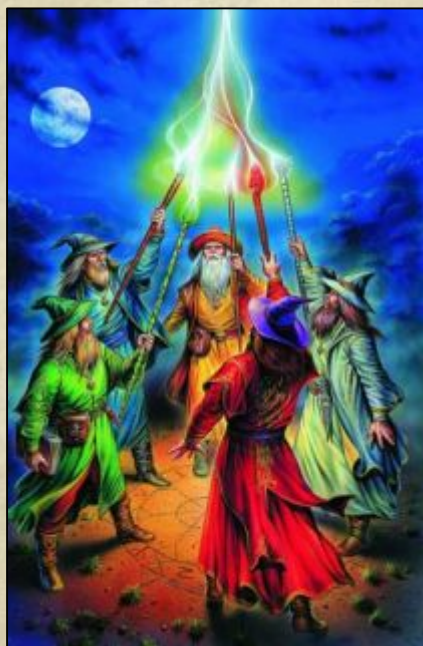
рыцарей Ливонского ордена в 1242 году. Куда делись схожие наборы по античности и средневековью (Марафонское сражение, Битва при Иссе, Крестоносцы, Куликовская битва) – непонятно. Никаких упоминаний об их

существовании, кроме картинок по запросу в Google, найти не удалось. А вот в начале апреля проскочила новость о выходе игры **Samurai Battles**, совместном проекте Кривенко и известного игродела Ричарда Борга. По слухам, игра будет включать два набора правил: **Art of Tactics** и **Commands & Colors**, соответственно от «Звезды» и от Борга. Это, правда, уже совершенно другая игровая механика, и заменой «Сёгуну» эту игру считать не стоит, но, по крайней мере, тематика средневековой Японии не забыта, что радует.

Да, кстати, «Эпоха Битв» интересна еще и тем, что к ней было выпущено несколько наборов замков и крепостей, от простого деревянного форта до замка Ланселота, а также различные машины для штурма этих самых замков – таран, осадные лестницы, катапульта, баллиста. Просто подарок для всех любителей исторической тематики, особенно если учесть тот факт, что правилам штурма крепостей в механике «Эпохи Битв» уделено особое внимание.



Второй (из известных, по крайней мере) попыток завоевать рынок варгеймов стало появление в феврале 2002 года на ярмарке игрушек в Нюрнберге наборов «Королевская пехота» и «Проклятый легион». Как вы уже догадались, речь пойдет о фэнтезийном варгейме «Кольцо Власти» (Ring of Rule).



Если «Эпоха Битв» оперировала историческими миниатюрами и являлась вполне логичным развитием идей отцов-основателей «Звезды», то «Кольцо Власти» замахнулось на классическое фэнтези и масштаб в 28 мм. Насколько сильным было при этом влияние Warhammer FB, сказать сложно - в конце-концов, не Вахой единой жив фэнтезиушный варгейм. С другой стороны, кроме Вархаммера других похожих игр того периода в голову как-то и не приходит. С третьей стороны мир и войска «Кольца» на вархаммеровские и не похожи вовсе. А с четвертой стороны миниатюры были выполнены в масштабе 28 мм, и в общении с представителями «Звезды» нет-нет, да и проскакивало гордое «А еще миниатюрами Кольца Власти можно и в Вархаммер играть!». Так что мнений может быть много. Но одно очевидно: изначально точной кальки с Warhammer'a не планировалось, а разработчики подошли к созданию игры весьма ответственно, хоть и немного по-любительски.

*«Вы узнаете о городах и храмах,
рыцарских Орденах и таинственных
порубежных народах. Я расскажу вам о том,
что видел своими глазами, и о том, что
никогда не видел никто из ныне живущих...»*

Саахир Таласский

*«Описание земель великого королевства
Ронстад и прилежащих к нему территорий»*

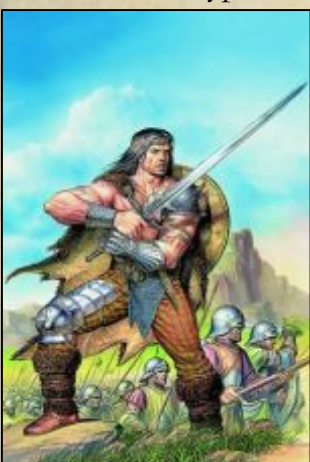


(ниже в вольной форме идет описание мира, в котором происходит действие игры. Фанатам и представителям компании «Звезда» читать, наверное, не стоит).

Конечно, на самом деле человеческую форму они приняли для того, чтобы испытать на себе все прелести деструктивного образа жизни – ведь в газообразной форме (или в какой они там обитали среди звезд) ни стопку не маханешь с друзьями, ни человеческую самку к чему-нибудь неприличному не склонишь. А тут они заперлись, чтобы им не мешали, и пустились во все тяжкие. Олл инклюдзив. Тагил рулит. Но легенда должна быть красивой, так что в официальных СМИ передали, что это сделано в интересах госбезопасности.

А в Мергоне тем временем все шло своим чередом. Люди расплодились, насоздавав кучу мелких княжеств, орки от нечего делать и отсутствия системы образования промышляли набегами и грабежами, эльфы (о которых в это время людям, кстати, еще не было известно) пилили ногти в своих драгоценных лесах. В общем, народности активно заполняли чашу весов «Добро / Порядок»

Но законы Мергона неумолимы. Если где-то кому-то хорошо – то это надо исправить. И поэтому спустя пару тысяч лет в ледяных пещерах Тэриона появился на свет полудемон Бансрот. Почему он демон только наполовину, почему появился именно на севере, и как вообще появился – история умалчивает. Суть в том, что он вооружился похищающим души мечом, собрал армию демонов-Пожирателей и пришел к воротам Садов Пендарры. Наверное, тоже захотел халявной выпивки и покурить, что не удивительно.



Дальше в истории описан немного странный эпизод. Якобы после первого с трудом отбитого штурма навстречу полудемону вышел простой человек-берсеркер. Бансрот радостно проткнул его мечом и, как и полагается Главному Гаду, начал толкать длинную речь о том, почему он сюда пришел и что будет дальше. А берсеркер тем временем спокойно отрубил полудемону сначала лапу, а потом и полдемона. Какую из половин – неизвестно, но рога этой дьяблы берсеркер притащил богам. Наверное, чтобы похвастаться и унизить их. Не удивлюсь, кстати, если на берсеркере в тот момент была обтягивающая черная майка с желтой надписью «Security». Ибо в элитный ночной клуб гопоту не пускают.

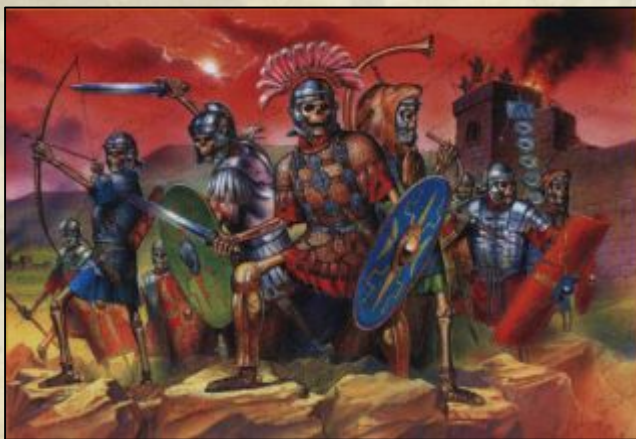
У любопытного читателя возникнет вопрос – а как это берсеркер, проткнутый выпивающим душу мечом не зажмурился там же, у ворот? Все просто. Берсеркеры настолько помешаны на битвах и сражениях, что вкладывают свою душу в свое же собственное оружие. Им не надо ни вина, ни золота, ни женщин – только битву. Одно слово – бездушные скотины. Кстати, такой ответ как бы не проясняет, почему берсеркер не помер собственно от нанесенной мечом колото-резанной раны, кровопотери или последующего заражения крови. Наверное, ужасный испивающий души меч был сделан в Швейцарии и помимо Испивающего Души Лезвия имел еще Открывающий Порталы Штопор, Обпиливающую Мироздание Пилку и прочие полезные в хозяйстве Главного Гада девайсы.

На этом, собственно, история богов заканчивается и начинается история людей. Богам больше никто не мешал, и только облако кумара над горизонтом

напоминало о том, что они еще есть. Долгое время жизнь шла тихо и спокойно: люди мучительно и безуспешно пытались преодолеть феодальный строй, сменив, впрочем, разрозненные княжества на единое королевство Ронстад. Эльфы все также пилили ногти, отстреливая тех, кто пытался поставить банки под березовый сок на их территории. Специально выведенные богами гномы караулили загнанных глубоко под землю демонов-пожирателей, а чтобы не было скучно – параллельно изучали кузнечное дело, проклиная стереотипы и ища способы пробить дымоходы в километрах скальных пород, чтобы не задохнуться в процессе производства секир и мечей. И только зло не спало, а пило кофе и строило коварные планы.

Плохие парни, жившие на юге в государстве под названием Империя, решили заявить свои права на трон Ронстада, вызвали в тело своего военачальника мирно спавшего Бансрота и пошли войной на север. Как вы помните, мир Мергона задумывался как мир равновесия, поэтому предыдущие мирные сытые годы с лихвой окупались веселой кровавой баней, которую имперцы устроили жителям Ронстада. В тот раз Империю удалось остановить. От всей армии Бансрота остался лишь один, тринадцатый легион, но когда королевские войска на утро после генерального сражения решили сходить предложить мир – то никого не обнаружили. Тринадцатый легион сгинул в Кровавых Топях.

Отвоеванные у Империи земли отдали одному из лучших орденов Ронстрада, Ордену Руки и Меча. Дальше все предсказуемо: на землях злой Империи ничего не росло, жить на них было невозможно, назад Орден не пустили – рыцари зотоили, испортились и с горя стали тайно изучать запретное искусство некромантии на радость неубиваемому Бансроту.



Вот так и получилось, что бывшие рыцари вернули к жизни тот самый утерянный тринадцатый легион, Бансрота и все зло Мергона, и теперь, спустя две сотни лет, королевство Ронстад вынуждено снова вступить в войну с Империей, только на этот раз их противниками будут мертвые легионеры. И что будет дальше – известно только игрокам, которые решат это выяснить сами, достав с пыльных полок наборы с соответствующими армиями.

Как-то так выглядит история придуманного «Звездой» мира. Согласитесь, вполне себе прилично и интересно. Да, возможно, не хватает глубины проработки некоторых моментов, кое-что выглядит притянутым за уши, но для отечественного проекта – более чем хорошо. А если учесть тот факт, что этот официальный бэк дополняет входящая в стартовый набор небольшая авторская повесть Ольги Емельяновой «Возвращение Проклятого Легиона» – то продукт получается на выходе весьма качественный, и, как писалось выше, сделанный явно с любовью.

Первыми наборами «Кольца Власти», появившимися на прилавках, были отряды Проклятого Легиона и королевской Пехоты, содержащие по двадцать фигурок, включая командиров, знаменосцев и музыкантов, флаги и декали на щитах, а также собственно стартер «Возвращение Проклятого Легиона», в который входили оба этих набора, книга правил и вышеупомянутая повесть. Все миниатюры были (и планировались изначально) исключительно в пластике, что накладывало некоторые ограничения на качество литья, но, в общем и целом, смотрелись они вполне прилично.

Очень быстро линейка миниатюр пополнилась наборами артиллерии для обеих сторон, бесовски использующими осадные орудия «Эпохи Битв», а самое главное – наборами героев: «Боевой маг», «Некромант», «Берсеркер» и их расширенными версиями «Кольцо Власти» и «Кольцо Смерти». Фигурки страдали не слишком высокой



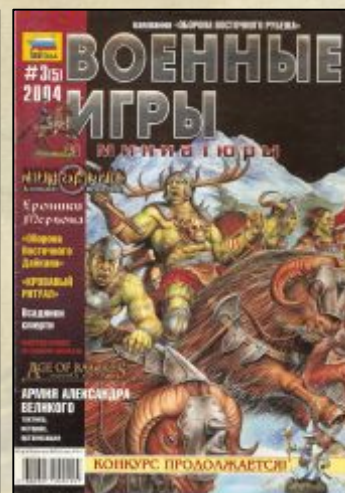
детализацией и невысокой склонностью к конверсии, но было в них что-то такое... что-то такое уютное, детское, что заставляло принимать их такими, какие они есть. Маги в островерхих широкополых шляпах, могучие скандинавского вида берсеркеры, некроманты в развевающихся дорожных плащах, казалось, пришли откуда-то из сказок. В них не было жесткости, пафоса и брутальности Вархаммеровских бойцов, и это шло игре на пользу. А масштаб в 28 мм и вправду позволял использовать миниатюры при игре в Warhammer, правда, больше для тестирования реальных расписок или для ознакомления с правилами, чем для участия на турнирах или в крупных мероприятиях.



Магия, кстати, изначально занимала в системе «Кольца Власти» отдельное и далеко не последнее место. В отличие от Вархаммера, армии здесь могли включать не одного-двух, а гораздо больше магов, превращая игру порой в захватывающий магический поединок. Правда, насколько хорошо это было для баланса, сказать сложно. Наверное, не очень.

Человеческие маги в игре делятся на пять школ: Огня, Земли, Воздуха, Воды и Иллюзий. У каждой школы своя специфика, свои сильные и слабые стороны. Довольно интересной находкой стало Кольцо Власти, давшее название всей игровой системе – пять магов, объединенные вместе, получают возможность применять самые сильные заклинания каждой из школ, превращаясь в настоящую машину убийства, способную смести со стола половину армии противника. А если их поддерживает еще парочка одиночных, «полевых» магов... С другой стороны у некромантов Темной Империи тоже есть свое кольцо – Кольцо Смерти. Правда в отличие от человеческих магов, им доступна лишь одна школа – школа Смерти, но зато она дает такие возможности по взаимодействию с армией скелетов, которые и не снились цветным магам.

После некоторого затишья, во время которого «Звезда» оценивала реакцию покупателей, вышли наборы «Дракон» и «Тролль», вводящие в игру больших чудовищ. Дух сказочности эти наборы сохранили прекрасно, хотя конвертировать их было практически невозможно без глобального вмешательства модельного ножа и зеленки.



В январе 2003 года «Звезда» запустила сразу два параллельных проекта – журналы «Стеновый моделизм» и «Военные игры и миниатюры». Оба издания отличались качественной полиграфией, приемлемой ценой и довольно приятным содержанием. «Моделизм», как ясно из названия, больше ориентировался на выпускаемые «Звездой» модели техники, а вот «Военные игры» помимо анонсов новых наборов «Звезды» и Italeri в масштабе 1:72, могли похвастаться довольно интересными статьями на историческую тематику, а также советами по покраске и изготовлению террейна. Материалы в «Играх» примерно поровну делились между «Эпохой Битв» и «Кольцом Власти», причем второе со временем стало заметно доминировать. Особенно порадовало то, что в каждом номере журнала можно был найти минимум один бэтл-репорт, а в последнем, пятом, даже была размещена большая статья с описанием кампании по «Кольцу Власти», содержащая, помимо прочего, красивую и весьма подробную карту восточных земель Ронстада.

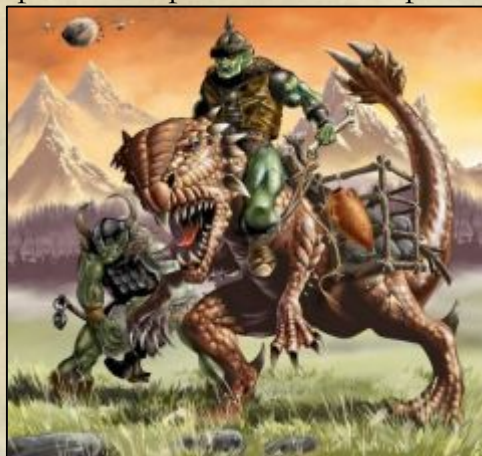


К сожалению, журнал продержался на плаву не очень долго – за два года вышло всего пять номеров, но память о себе они оставили весьма приятную, а главное – стабильно, пусть и немного малоэффективно, выполняли для «Кольца Власти» и «Эпохи» примерно ту же роль, которую для Warhammer'a играет сейчас White Dwarf – реклама + поддержка игровой системы.

В феврале 2003 года на игровые столы массово вышли орки Мергона, быстро обзаведшиеся вождем, шаманом, кавалерией и артиллерийским ящером. В отличие от рисунков на коробках, их пропорции оставляли желать лучшего: «Звезда» явно хотела сделать их крупнее обычных людей, но при этом сохранить стандартные 20-мм подставки. В результате получились массивные атлетические тела, стоящие на маленьких кривеньких ножках. Впрочем, это их не портило. Помимо обычных орков, вооруженных дубинами и копьями, в набор входил также знаменосец, похожий на бронированного средневекового рыцаря, барабанщик с прической «а-ля

флинстоуны», а также первые «звездовские» сиськи — орочья воительница. Кстати, весьма приятная во всех отношениях модель.

Нападали орки боевым построением «лавиная», что мне очень импонирует. В мире Вархаммера было логично, когда плотным строем на врага шла Имперская пехота, приученные за века мертвяки или дисциплинированные от природы эльфы. Но когда, словно на параде, к противнику ровными рядами топали орки, скейвены и, особенно, демоны Хаоса — мне хотелось гомерически смеяться. Кхорнатики, которые по своей природе должны нестись вперед с визгами и воплями, стремясь поскорее схлестнуться с противником, ну никак в моем понимании не могли ходить, держась за ручку. В общем, этот технический момент орков мне глубоко симпатичен.



В целом зеленокожих постарались сделать отличными от других рас не только внешне. Роль артиллерии у них выполнял специально обученный ящер, вместо магов — шаманы, и их было всего три вида. В общем, армия получилась самобытной и в меру интересной.



А затем вышел лучший из наборов «Кольца Власти» - «Зомби». Живые мертвяки, явно раньше бывшие королевскими пехотинцами, смотрелись великолепно, имели отличную детализацию и разнообразие поз, и по праву могли заменить приевшихся ваховских зомбей в армии вампиров без боязни быть забаненными даже на турнире. Они также стали настоящей находкой для поклонников «Мордхейма», разве что размером были немного меньше типовых фигурок 28мм.

На этом красивая сказка закончилась, и начался жесткий трэш. Вышедшие четвертыми чудовищные рахитичные эльфы с нелепыми позами вызвали какие угодно мысли, кроме мыслей о прекрасных жителях лесов. Впрочем, если учесть, что главенствующие позиции в армии эльфов занимали женщины, вполне можно допустить, что самые красивые эльфийские мужчины прохлаждались в гаремах. А страшных и неказистых гнали в качестве мяса на войну. Единственное, что было хорошего у этой расы — это пегасы. Они обладали отличнейшими крыльями, которые с радостью приобретали хозяева сорокатысячных армий Сестер Битвы и разномастных Ангелов.

В середине 2008 года «Звезда» снова вспомнила про «Кольцо Власти» и попыталась на волне старой популярности заработать еще немного денег. На прилавки поступили новые наборы со старыми миниатюрами. Каждый набор представлял собой отдельную самостоятельную игру в мире Мергона. «Турнир чародеев» описывал меряние удавами между магом, некромантом, шаманом орков и эльфийской волшебницей. «Охота на тролля» описывала интересный эпизод из жизни несчастных эльфийских охотников, столкнувшихся с троллем и не сумевших от него убежать.

Успех данных наборов был весьма и весьма сомнительным.



Вскоре «Звезда» официально объявила о закрытии «Кольца Власти», отдав его в руки энтузиастов. Судя по сайту игры, энтузиастов до сих пор не нашлось.

Что мешало довести игру до ума, посидеть над миниатюрами чуть подольше, отшлифовать механику и проработать мир? Какие-то кадровые перестановки в команде разработчиков? Отсутствие финансирования? Или то, что для г-на Кривенко такого рода проекты не являются приоритетными, а значит, их можно забросить на полпути, выдлив определенное количество прибыли и не опасаясь каких-то крупных финансовых потерь? Очень похоже, что последнее.

Подтверждением этому может служить третий блин, [«Звездный десант»](#). Варгейм о сражениях в относительно недалеком будущем, когда человечество после кровопролитной междоусобной войны вышло в космос и начало колонизацию новых миров.



Стартовал проект довольно мощно.

Еще на этапе создания чувствовался основательный подход разработчиков, выдающий желание сделать качественный продукт. Все без исключения модели после дизайнерских набросков подвергались компьютерной обработке, что на выходе давало довольно впечатляющую детализацию и гарантировало хорошую стыковку деталей. Для работы над иллюстрациями был привлечен известный в определенных кругах художник Роман Папсуев. Мир игры был проработан не просто «От туту у нас люди, от туту их враги, а от туту бдыщ, пыщ, ололо

бешельме шайтанама из глубокого космоса» - его история была прописана на протяжении нескольких столетий, давая игрокам представление не только о том, почему у солдат разные значки на доспехах, но и поясняя, что они из себя представляют, из-за чего сражаются и как вообще к этому все пришло. Конечно, до масштабов Вархаммера 40.000 (что поделать, от сравнения с продукцией Games Workshop никуда не деться) тут далеко, но зато логики и здравого смысла немного побольше.

Собственно, история «Звездного Десанта» начинается еще в наше время, в недалеком будущем, когда на рубеже XXI - XXII веков кто-то где-то нажал на кнопку, ракеты с красными шапочками понесли пирожки бабушкам, дедушкам, волкам, охотникам, просто работавшим на полях крестьянам – в общем, всем, кто подвернулся под руку. По идее, после такого обмена любезностями, солдаты «Звездного Десанта» должны были бегать с BB-gun'ами и охранять караваны от нападений супермутантов, попутно разыскивая способ запустить в море танкер, но не сложилось. Человечество выжило.

По бэку конфликт прекратила... Россия. Она же объединила остальной мир, поглотив своих врагов и союзников, и, в итоге, создала интернациональную Великую Диктатуру. Несмотря на огромный бюрократический аппарат, она смогла довольно эффективно руководить оказавшимися в ее подчинении народами, правда, в счастливости этих самых народов возникают определенные сомнения.

Но счастье людей было бы неполным без объединения духовного. Так появилась Церковь Единого-во-Многих, искусственная религия, получившая поддержку и развитие со стороны Диктатуры. Изначально она подкупала финансовыми льготами для тех, кто вступил в ее ряды, но нашлись и люди, видевшие в ее учении свои собственные взгляды на жизнь. Так выросло одно поколение, за ним другое, третье, а там уже все и привыкли. А что стало с теми, кто не привык – неизвестно. Наверное, куда-нибудь уехали, никому не сказав.

В принципе, за вот такой вот красивый взгляд в будущее, Кривенко можно смело сажать лет этак на двадцать – двадцать пять. Слишком уж много двусмысленностей и интересных трактовок. Возможно, проект потому и закрыли, что в офис «Звезды» приехала ничем не примечательная черная «Волга», и человек в штатском задал генеральному директору пару вопросов из серии «А вот тут ви чито имели в виду, товарищ Кривенко?».

Но мы отвлеклись от мира недалекого будущего.

Армию упразднили, потому что воевать стало не с кем, оставили лишь силы внутренней безопасности. Наверное, и армейских генералов всех отправили в запас, и в сами силы набирали политически грамотных товарищей, верных идеалам человечности и партии. Наука, собрав ученых со всей планеты (конечно же добровольно и уж точно не в засекреченном подземном бункере), рванула вперед. Важнейшим ее достижением стало открытие технологии нуль-перехода – возможности мгновенного перемещения в пространстве.

Кого-то озарила мысль, энтузиазм придал силы, идея двинулась по вертикали власти – и на стол Диктатору лег проект колонизации других миров при помощи нуль-переходов. Суть его проста: на пригодную к жизни планету направляется автоматический корабль, который после приземления раскладывает и активирует

ворота нуль-портала, через которые потом с Земли на новый мир с пафосом и словами «Это маленький шаг...» перебираются колонисты-герои.

Я, кстати, в свое время озадачивался мыслью о том, что будет, если ученые откроют технологию мгновенного перемещения материи в пространстве. И пришел к выводу, что ничего не будет. Такое открытие приведет к полному коллапсу транспортной системы, а, следовательно, — исчезновению транспортно-логистических корпораций и сопутствующих им сервисов. Компании «Боинг» и «Люфтганза» пойдут мести улицы, автомобильные концерны разорятся, а многотонные танкеры будут гнить у причалов. Понятие «плата за транзит» для нефти или газа просто потеряет смысл — ведь вместо километров труб можно будет просто перебросить метровый отрезок через портал и качать нефть прямо из скважины. В общем, если хотя бы намек на такие исследования промелькнет — наверняка найдутся люди, которые приложат все мыслимые и немыслимые усилия, чтобы эти исследования никогда не были закончены. Потому что, какие бы радужные перспективы для человечества это не открывало — перспективы для олигархов от этого будут наоборот, тускнеть и меркнуть, а кто хочет терять деньги, даже если их у него уже хватает на покупку небольшого государства в восточной Европе?



Однако, в игре все произошло по-другому. Проект, правда, после изрядной волокиты, утвердили, а корабли отправили в космос. Большинство разбилось при посадке или вовсе пропало без вести, но пятый по счету выполнил свою миссию, найдя планету земного типа. Мир назвали Олимпом, а за первыми шагами первопроходцев с замиранием сердца следили все земляне.

Потом были другие планеты, новые миры, новые открытия. Со временем ажиотаж стал спадать, новости об открытии очередного мира стали восприниматься как данность, а первооткрыватели из героев превратились в обычных работяг, выполняющих свою работу.

К середине XXIII века Межзвездная Сеть человечества насчитывала уже десятки миров. Часть из них была обитаемой и постепенно обживались, другая получила название «Сложных миров» и привлекала людей не красивыми закатами над фиолетовыми морями, а большим объемом полезных ископаемых и минералов. Правда, с колонистами они дружить не хотели совершенно, нещадно борясь против них экстремальными температурами или гравитацией, зашкаливающим радиационным фоном и смертоносной фауной. Попытки освоить несколько «сложных» миров привели к таким финансовым затратам, что человечество крепко задумалось.

Результатом этого мыслительного процесса стало, что не удивительно, создание еще одного бюрократического подразделения – Канцелярии Освоения Сложных Миров, или, сокращенно, КОСМ. Проведенные исследования показали, что попытки подстроить человека под нужные условия в большинстве своем ведут к необратимым мутациям, а обслуживание подходящих имплантатов и вовсе делает весь проект экономически бессмысленным.

Сдвиг намечился после того, как на одной из вновь открытых планет, покрытой льдами Фрио, обнаружили замерзшие останки инопланетного существа, которое окрестили «Химерой». Киношедевр Джона Карпентера к этому времени уже давно забыли, и тушку сразу и весело потащили на исследования.

Результаты оказались ошеломляющими. Гены «химеры» легко встраивались в любой земной организм, не вызвали отторжения и позволяли носителю приспособливаться практически к любым условиям.

Доклад об этом исследовании вызывал настолько сильный общественный резонанс, что проект свернули, а руководитель КОСМа ушел в отставку. Зачем было в принципе светить эту информацию, и почему Диктатура просто не задавила все недовольство в корне – история умалчивает. Какая-то неправильная Диктатура.

Но не в этом суть. Суть в том, что такой полезный и нужный проект не умер, бумаги не были сожжены, а данные – стерты. Когда в КОСМ был назначен новый канцлер с исконно русским и не вызывающим подозрения именем Зигфрид фон Хайнц, он продолжил исследования, правда, подойдя к ним с умом, а именно – засекретил и никому об этом не рассказал.

Результаты его исследований вкалывали на Сложных Мирах гораздо эффективнее обычных колонистов, и за короткий промежуток времени затраты на разработку новых миров снизились в разы. Впрочем, на уходящие вверх отчеты это не влияло – в них разработка Сложных миров все также оставалась затратной и малоэффективной несмотря на все прилагаемые усилия.

Довольно быстро модифицированные носители гена Химеры пришли к логичному выводу, что они сильнее и лучше обычных людей, и вообще больше напоминают новую расу. Назвались они соответственно: Форсеры. От английского слова «**Force**», надо полагать, то есть по-русски – Силюки. Хотя «Форсеры», конечно, звучит пафоснее.



Фон Хайнца они окрестили Пророком и своим духовным лидером, и в конечном итоге на повестке дня подняли вопрос: «Если мы лучше людей, то почему им прислуживаем?» Отмазка с тремя законами робототехники тут не подходила, да и сам Хайнц, небось, тоже думал: «А и вправду — почему?»

а потому вместо отмазок стал переводить генетические исследования в военное русло. Он понимал, что если это всплывет на поверхность, его в лучшем случае расстреляют, а форсеров уничтожат. К тому же, как бы хороши не были форсеры, но людей все равно было больше, а значит, удар надо было наносить первыми и, по возможности, внезапно.

Когда на одной из планет вспыхнуло восстание, которое было подавлено силами форсеров, об этом узнали большие шишки. Пока из их кабинетов вывозили самосвалы кирпичей, произведенных ими по этому поводу, фон Хайнц перешел к действиям и нанес первый удар.

Диктатура оказалась не готова к этому, как ЖЭСы к зиме, и потому в первые дни войны потери среди сил внутренней безопасности (а сражаться, по идее, кроме них было некому) были колоссальными. Несколько планет были захвачены форсерами практически без сопротивления, и сражение развернулось за самую важную планету Сети — Эброн.

Кто победит? Диктатура или мутанты? Вот это и предстояло решить игрокам, купившим стартовые наборы «Звездного Десанта».

Помочь выбрать сторону этого конфликта была призвана еще и написанная Дмитрием Казаковым книга «Встречный бой», рассказывающая о первых днях войны и об отношениях бывшего полицейского, призванного в ряды вооруженных сил Диктатуры, и девушки-форсера с арийским именем Марта. По отзывам читателей, книга, конечно, не тянет на шедевр, но как игровая новеллизация вполне себя оправдывает и отторжения не вызывает. Позже она, кстати, обзавелась продолжением, вводящим третью сторону конфликта — тех самых «Химер», ген которых так неосмотрительно использовали люди. Собственно, эта книга — еще одно подтверждение того, что игра делалась основательно и всерьез.



Некоторое недоумение, правда, вызывает масштаб миниатюр. Разработчики везде с гордостью заявляли, что миниатюры выполнены в масштабе 1:48. Зачем они выполнены в таком непонятном масштабе — никто не пояснял. Наверное, такой, чтобы избежать ехидных вопросов, типа «А миниатюрами Звездного Десанта можно играть в Warhammer 40.000?». Впрочем, увеличенный размер моделей позволил добиться весьма приличной детализации, которой частенько не хватало «Кольцу Власти», и это, несомненно, большой плюс.



В целом, модели вызывают скорее положительные эмоции, хотя форсеры выглядят куда привлекательнее ушастых солдат Диктатуры. На литниках много занятных мелочей и деталей, а летающие шарики-спутники наверняка вызвали неподдельный интерес у многих игроков как своим внешним видом в целом, так и перспективами конверсий.

Более крупные наборы, типа Биотанка «Зверь», рассмотренного подробнее в одном из предыдущих номеров журнала, в количестве запчастей проигрывают, обходясь парой вариантов комплектации, но зато интересны сами по себе.

Но основную ценность в «Звездном Десанте» представляют собой наборы террейна, типа Сторожевой башни или действительно впечатляющих Звездных врат. Такие вещи могут занять достойное место на любом игровом столе, на котором будут отыгрываться сражения далекого и не очень будущего.

Механика «Звездного Десанта» в принципе стандартна для игр, в которых на столе действуют небольшие подразделения. Внимательный читатель

сможет без труда обнаружить в правилах торчащие уши Вархаммера 40.000, хотя некоторые идеи были явно переосмыслены и скорректированы в лучшую сторону – например, расстояние между моделями одного отряда.

А вот что действительно было нововведением – так это единовременность хода и раздача войскам приказов.

Весь ход разделен на четыре этапа:

- 1) Начало хода – определяется последовательность хода, убираются убитые в предыдущий ход модели и т.д.
- 2) Приказы – каждый игрок тайно делает пометку на карточке отряда о том, какие действия этот отряд будет выполнять: атаковать, защищаться, перемещаться, и какая у него на этот ход будет инициатива. Количество доступных очков инициативы зависит от размера армий или договоренности между игроками.
- 3) Исполнение приказов - все карточки отрядов вскрываются, и отряды действуют в соответствии с приказами и инициативой.
- 4) Ближний бой – веселый мордобой между теми бойцами, которые, как в анекдоте, «протеряли автомат, пистолет, каску, нож, саперную лопатку и нашли второго такого же красавца на поле боя».



В принципе, схожая система использовалась когда-то давно в ранних редакциях Warhammer 40,000 – армия Адептус Механикус собиралась из роботов, которых надо было программировать заранее на выполнение различных действий.

Как и с «Кольцом Власти», в развитии игры наблюдался подъем, активность – выходили новые наборы, проводились конкурсы по покраске, сайт заполнялся художественными текстами фанатского и не очень авторства, в анонсах говорилось про тяжелую пехоту, технику, новые модели Химер...

А потом в «Звезде» опять что-то куда-то ударило, и 10 января этого года на сайте «Звездного Десанта» появилось такое вот сообщение:

«Уважаемые поклонники игровой системы «Звездный десант» и просто любители миниатюр и военных игр, компания «Звезда» с сожалением заявляет, что игровая система «Звездный Десант» объявляется закрытой.

Многие знают, что мы давно приостановили работы над данным проектом. Сейчас мы официально сообщаем, что никаких работ по «Звездному десанту» больше производиться не будет. Заявленные ранее, как наборы, так и редакции правил, отменены. Сейчас мы распродаем остатки, и возобновлять производство не будем. Благодарим всех поклонников «Звездного десанта», за то, что оставались с нами в течение жизни проекта, надеемся на ваше понимание».

И все. Ни причин, ни объяснений. Конечно, для тех, кто рассматривал «Десант» исключительно как набор битсы для оформления террейна, эта новость не значит ничего. Но у игры могли появиться свои поклонники, и вот такое вот «Мы забили. Всем спасибо за внимание» лично я рассматривал бы как банальное неуважение к потребителю.

В чем дело на этот раз? Еще одна смена состава разработчиков? Ошибка аналитиков, переоценивших прибыль? Или еще один эксперимент г-на Кривенко, не имевший будущего с самого начала и служивший лишь для обкатки вариантов зарабатывания денег и маркетинговых ходов?

Кстати, складывается ощущение, что при выборе названий обеих игровых систем – и «Кольца Власти», и «Звездного Десанта» - создатели или решили не напрягаться, или сознательно подобрали названия, затрудняющие поиск информации в Интернете. 80% ссылок по запросам ведут к либо к Средиземью и кольцу всевластия, либо к жукам-пришельцам и творчеству Р. Хайнлайна, включая обе части одноименной компьютерной игры. Такой вот своеобразный easter egg.

Четвертый и последний на сегодняшний день шаг в сторону варгеймов от «Звезды» - это новая военно-историческая настольная игра «Великая Отечественная. Лето 1941».



В принципе, «Звезда» с самого начала занималась техникой, в том числе военной, а набор солдатиков и вовсе был первым, выпущенным компанией, так что появление настольной игры на тему Великой Отечественной выглядит вполне закономерным явлением. Немного странно только то, что такая игра не появилась раньше, под масштаб 1/35, но, с другой стороны, использование техники в ней потребовало бы игрового пространства размером с целую комнату, не говоря уже про ценник на модели, что, конечно, изрядно снизило бы количество потенциальных покупателей.

Первые попытки познакомить покупателей с новой игрой нельзя назвать «робкими». Весной 2011 года на прилавках газетных киосков и книжных магазинов появились набиравшие тогда популярность журналы с приложениями. Комплект из шести листов, двух отрядов, листа с выдавливаемыми гексами, кубика и оранжево-черной патриотической ленточки назывался «Великие победы» и был целиком и полностью посвящен Великой Отечественной войне. На его страницах читатели могли найти не только небольшие, но емкие описания видов военной техники и вооружения, но также почитать про героические подвиги, совершенные в годы войны. А кроме всего прочего, каждый номер содержал кусочек правил новой игры.



Выждав полгода и хорошенько подогрев интерес покупателей, осенью «Звезда» выпустила на прилавки саму игру «Великая Отечественная. Лето 1941».

А параллельно с этим, на международной выставке в Эссене появилась такая же коробка, но с названием «Barbarossa», таким образом, показав, что «Звезда» повзрослела достаточно для того, чтобы продвигать собственную продукцию за рубеж.

Тот, кто хочет познакомиться с содержимым коробки поближе, может почитать обзор, размещенный в свое время на www.boardgamer.ru. Там и впечатления человека, открывшего коробку, и, собственно, фотографии содержимого.



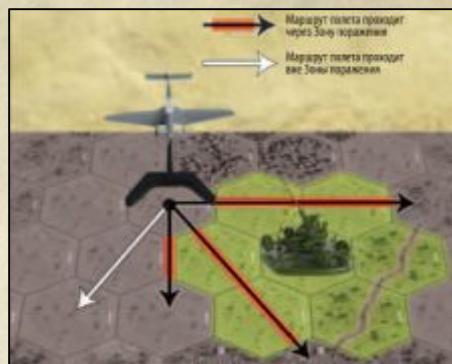
Игровую систему можно назвать простой. Освоение базовых правил занимает очень мало времени, что явно намекает на доступность игры для детей (на коробке и значится, кстати «10+»). Суть их проста и незамысловата: игроки составляют армии из отрядов, каждый из которых имеет свою стоимость. В этом игра мало отличается от любого другого варгейма. В качестве поля боя используется выложенная из гексов различного типа местность. После

расстановки всего этого на поле боя можно начинать сражение.

К каждому отряду (входящему в стартовый набор или купленному дополнительно) прилагается двухсторонняя карточка, содержащая все сведения о нем, включая тип отряда, скорость его перемещения, атакующие способности и доступные для выполнения приказы. Что-то такое было использовано в «Звездном десанте» и, похоже, он послужил своеобразным полигоном для обкатки идеи с карточками. В «Великой Отечественной», кстати, всюю используется завуалированный принцип «камень – ножницы – бумага»: отряды отлично проявляют себя против одних противников, но пасуют и ничего не могут сделать с другими. Ну, то есть могут, но при очень большом везении.

Как и в «Десанте», ход здесь общий для обоих игроков. Он состоит из нескольких фаз:

- 1) Отдача приказов. Все начинается с определения того, что войска будут делать в свой ход. Все приказы отдаются тайно, пометки об этом делаются на карточках отряда. Приказы у каждого подразделения отличаются, а их количество как раз и делает игру разнообразной и многогранной.
- 2) Радиоперехват. Возможность узнать, какой приказ отдал противник своему отряду, и скорректировать после этого свои собственные приказы.
- 3) Выполнение приказов. Собственно, выполнение того, что задумали полководцы – оба игрока одновременно вскрывают карточки отрядов, показывая отданные ранее приказы. Но, в отличие от «Десанта», здесь нет очков инициативы – очередность выполнения приказов определена правилами (первым выполняется приказ «Оборона», за ним – «Огонь на подавление»,



затем – просто «Огонь» и т.д.). В принципе, это отображает реальную скорость, с которой отряды могут выполнять какие-либо действия и готовность отрядов реагировать на действия противника.

- 4) Тест на стойкость. Проверяется моральное стояние отрядов, находившихся под огнем – не побегут ли, не спрячутся ли в ужасе?

Собственно, это все. Остальное – это правила передвижения и стрельбы (не слишком сложные и рассчитываемые по табличкам на карточках), спецправила различных видов ландшафта и сами приказы, которых с учетом трех основных («оборона», «огонь на подавление» и «огонь») насчитывается примерно пять десятков. Поэтому начинать играть лучше одним-двумя отрядами, а освоив и изучив их возможности – переходить к новым.

Система получила официальное название **Art of Tactics**, и, похоже, будет активно применяться в будущих играх от «Звезды». Во всяком случае, в совместном проекте Кривенко и Борга «**Samurai battles**», упомянутом выше, будет использоваться именно она.



Кстати, насчет видов войск. В игре их много. Очень много. Поднаторев в крупномасштабных моделях военной техники, «Звезда» без особых трудностей перешла на более мелкие, сделав их, ко всему прочему, собираемыми без использования клея. Все, вплоть до тонюсенькой пулеметной треноги, плотно вставляется в соответствующие пазы и держится. Хотя совсем уж тонкие элементы, типа самолетных хвостов, делают это на честном слове. Впрочем, никто не мешает собрать все с клеем и покрасить как полноценную модель – игра от этого только выиграет.

В этот раз «Звезда» не стала изобретать велосипед, воспользовавшись проверенным временем и хорошо зарекомендовавшим себя масштабом 1:72. Правда, в нем выполнена только пехота. Чтобы техника умещалась на гексах, ее пришлось слегка подправить (танки и автомобили выполнены в масштабе 1:100, самолеты – 1:144), но, учитывая тот факт, что это абстрактный, а не коллекционный варгейм, фигурки здесь – всего лишь приятное дополнение, а не самоцель. По сути, их можно было без особых проблем заменить картонными квадратиками или деревянными фишками с соответствующими рисунками, но тогда игра внешне мало отличалась бы от классических варгеймов, которых за границей немало. А так «Звезде» удалось, по крайней мере теоретически, убить сразу двух зайцев: привлечь к игре внимание и любителей настольных игр, и любителей миниатюр.

В 2011 году, кстати, «Великая Отечественная» получила сразу два приза от двух независимых экспертов: российская премия в области настольных игр «ТЕСЕРА-2011» присудила игре первое место в номинации «Военная игра», и первое же место досталось ей в конкурсе «Инновационная игрушка 2011», который проходил в рамках выставки «Игрушка-2011».



Заключение

По идее, оно должно быть в любом тексте – примерно как салат оливье на празднике: вроде как все уже сказано, и все уже разошлись, а салат остался, как логичное завершение вечера и приятный подарок на утро.

Скажем пару слов и мы.

«Звезда», безусловно, единственная в своем роде компания на территории, пожалуй, всего постсоветского пространства. Мало кто выпускает хорошие модели и миниатюры, еще меньше людей смогли превратить это в прибыльный бизнес. «Звезда» смогла, за что ей хвала и почет.

Да, у нее бывают довольно странные проекты и, мягко говоря, вызывающие недоумения решения по уже существующим играм, но, если трезво поразмыслить – все они, скорее всего, обоснованы, а постоянно улучшающееся качество моделей (сравните хотя бы ранние наборы «Эпохи Битв» и последних солдатиков «Великой Отечественной») вполне компенсирует эти управленческие недостатки.

Мы не коснулись здесь настольных игр и локализаций, потому что для компании они – еще более проходной товар, чем варгеймы, да и рассчитаны они в большинстве своем на младший и средний школьный возраст. Хотя и здесь есть интересные экземпляры, но они – скорее исключения, чем правила.

«Звезду», конечно, есть за что поругать, но гораздо больше есть того, за что ее можно похвалить. И очень хочется надеяться, что в дальнейшем негативных отзывов о ней будет еще меньше.



«Скажи-ка, дядя...» или русская армия 1812 года

Автор: Максим Семаргл

В прошлом номере, мы рассказали вам об игровой системе «Чёрный Порох» (Black Powder), моделирующей сражения исторического отрезка с 1700 по 1900 года. Правила охватывают множество конфликтов, произошедших за эти 200 лет, но, безусловно, самым ярким и интересным среди них является период наполеоновских войн.

Любой, кто захочет испробовать себя в роли Наполеона или Кутузова, рано или поздно задаётся вопросом: какие фигурки использовать для той или иной армии? Так сложилось, что в Синеокой основным масштабом, используемым в исторических варгеймах, является 1/72. Поэтому сегодня мы расскажем вам, из каких наборов в этом масштабе можно собрать русскую армию на Отечественную войну 1812 г. В этой статье я указал наиболее распространенные и подходящие наборы, а также конверсии, которым можно подвергнуть входящие в их состав фигурки. Советы имеют обобщающий характер и подходят для создания армейских полков.

Итак, начнём с **пехоты**. Русская пехота делилась на гренадёров, мушкетёров и егерей. Рассмотрим, из какого набора можно сделать (переделать) выбранный вид пехоты.

Гренадёры. Здесь всё просто: берём Звездовский набор «8020 Russian Heavy Infantry Grenadiers» и красим. Набор подходит для любого армейского гренадёрского полка.

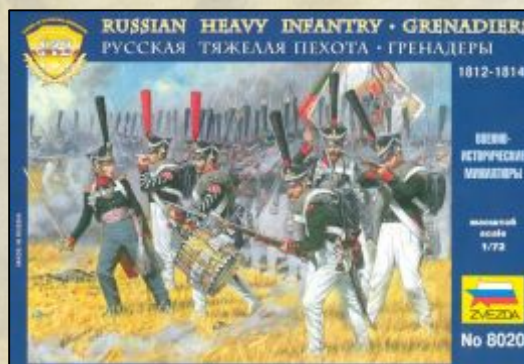
Нюансы: 1) Знамёна в гренадёрских и пехотных полках были разного образца, поэтому некоторые знамёна придётся подрезать (на звездовских фигурках изображены знамена образца 1806 г.);

2) У Павловского гренадёрского полка не было киверов - они носили гренадёрки.

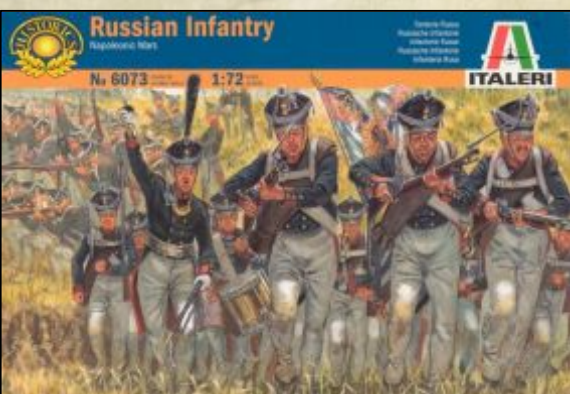
Мушкетёры. Т.к. отдельного набора мушкетёров нет, берём всё тех же гренадёров, срезаем султаны, делаем гренадку на кивере и патронной суме «об одном огне», и всё, наш пехатос готов! Так же срезаем султаны у офицера, унтера и барабанщика (у знаменосца лучше оставить – ибо знамя отвалится).

Егеря. Вот тут начинаются настоящие трудности. Есть несколько вариантов изготовления егерей.

Вариант 1: взять всё тех же звездовских гренадёров. Срезаем султан, гренадку на патронной суме, на кивере делаем гренадку с одним огоньком. Для примера, сделаем егеря, вооружённого ружьём. Аккуратно срезаем тесак. Задача не самая простая, т.к. можно подпортить рельеф и случайно срезать штыковые ножны. Лучше заранее выбрать фигуры, где это будет сделать проще. Итак, отрезали, подправили фалды. Вот, собственно, вооружённый ружьём егерь и готов. Ещё можно вооружить его штуцером (это проще). Укорачиваем ружьё, срезаем штыковые ножны, подрезаем рукоять тесака. Но надо помнить, что штуцерников было не так много – основная масса была вооружена обычными ружьями. Так же



из этого набора можно сделать гренадёров егерских полков (без изменений).
Нюансы: в егерских полках знаменосцев и флейтистов не было.

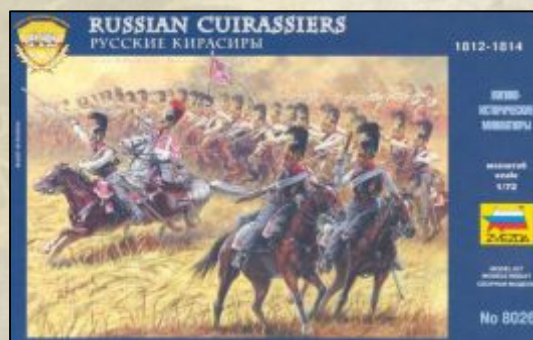


Вариант 2: Берём за основу Италовский набор «6073 Russian Infantry». Собственно, некоторые фигуры – это уже готовые егеря, т.к. у них отсутствует тесак. Подправляем кивер, суму, обрезаем тесачный ремень (вот он как раз присутствует), и у кого надо отрезаем тесаки. Егеря готовы! Правда, у них отсутствуют ранцы или скатка, так что егеря получатся не совсем историчными. Впрочем, если вы знакомы с «зеленкой» - эта проблема вполне решаема.

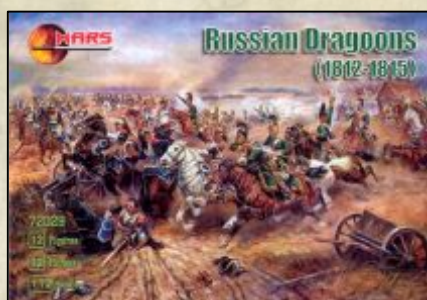
Вариант 3: компания «Звезда» анонсировала набор русских егерей. Так что просто ждём и смотрим, что получится.

Кавалерия. Русская кавалерия делилась на кирасирские, драгунские, гусарские, уланские и казацкие полки. Так же была иррегулярная кавалерия: те же казаки, калмыки, башкиры и т.п.

Кирасиры. Тут, все то же, что и в случае с гренадёрами. Берём набор «8026 Russian Cuirassiers» и красим. Из набора можно сделать любой армейский кирасирский полк, при этом изменив штандарт под конкретный полк.



Драгуны. Всё сложно. Очень сложно. На данный момент существует три набора русских драгунов: Hat «8012 Russian Dragoons», Mars «Russian Dragoons», Strelets «Borodino». Но качество этих наборов оставляет желать лучшего, к тому же набор Хата на 1805 г. Да и достать эти наборы не так просто, в сравнении с той же «Звездой». Поэтому проще взять всё тех же кирасиров и конвертировать из них драгунов (как, например, подробно рассказано [здесь](#).)



3) Гусары. Берём набор «8055 Russian Hussars».

Из них можно сделать любой армейский полк.

Нюансы: 1) Только в 8 из 11 гусарских полков гусары первой шеренги были вооружены пиками, поэтому для изготовления некоторых полков лансеров придётся убрать; 2) Павлоградский гусарский полк в 1812 г. имел Георгиевские

Штандарты образца 1806 - такой штандарт можно сделать, взяв фигуру с

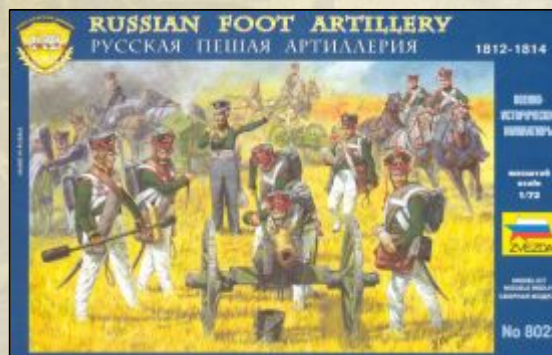
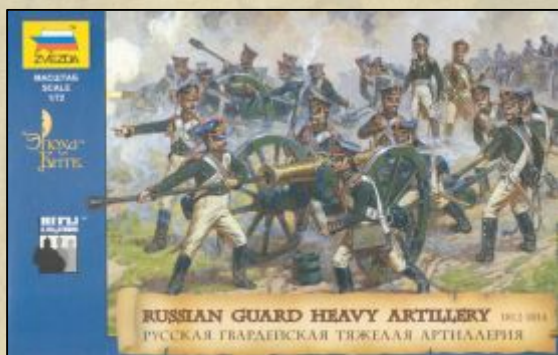
поднятой вверх пикой и срезав штандарт у кирасира (так же можно либо попробовать самому слепить штандарт, либо сделать его из бумаги). 3) В 1813 г. несколько полков было награждено штандартами.

Уланы. В принципе, форма уланов у всех стран была похожа. Так что, на русских можно брать любой набор уланов. Правда, в любом случае надо перерезать вальтрап – вальтрап был такой же, как и у драгунов, а, как мы знаем, нормального набора драгунов у нас нет. При желании, на поле боя уланов можно заменить казаками и гусарами.



Казаки. За основу для армейских казаков возьмём набор «8018 Napoleonic Guards Cossacks». Срезаем у рядовых эполеты – вот вам и рядовой казак. У музыканта эполеты подрезаем в своеобразные крылья. Ещё «Звезда» анонсировала набор Донских казаков, так что можно подождать нормальных донцев.

Артиллерия. Для русской артиллерии берём набор «8022 Russian Foot Artillery». Гаубицы легко переделываются из пушек. Единственный минус – это калибр пушек: они все 6-фунтовые. Более тяжёлые пушки берутся из набора «Русская тяжёлая гвардейская артиллерия».

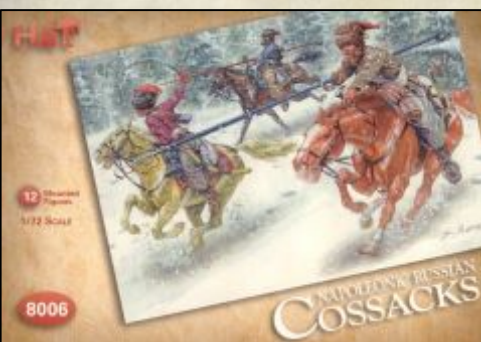


Конная артиллерия. От артиллеристов из набора гвардейской артиллерии отрезаем головы и прикрепляем головы от русских кирасиров.



Русский штаб можно сделать из набора Italeri «Austrian and Russian Allied General Staff». Правда, там подходящих нам фигурок только две, но это меняется приделыванием эполет и вальтрапа остальным.

Иррегулярная кавалерия и ополчение делаются по желанию любителями экзотики,



поэтому подробно останавливаться на них не буду. Для иррегулярных казаков подойдёт набор казаков от Italeri. Пешее ополчение делается из хатовского набора «8099 Russian Militia». А всяких калмыков, башкиров и пр. можно сделать из монголов «Звезды» и Italeri (лёгкие всадники и конные лучники).

Турнир по DBA. Минск. Октябрь 2011.

Фото: Андрей Щёлок, Максим Семаргл

Автор: Максим Семаргл

Поздно, оно, конечно, лучше, чем никогда. А если речь идет о хорошем и интересном событии – так о нем и спустя некоторое время вспомнить или рассказать тоже будет полезно и интересно. Этот материал пришел в редакцию одним из первых после выхода 5-го номера журнала, но из-за задержки публикуется только сейчас. Впрочем, это нисколько не снижает благодарности его авторам и всем участникам турнира.

22-23 октября в г. Минске прошёл третий, уже ставший традиционным, турнир по De Bellis Antiquitatis 2.2. Первый турнир был проведён в ноябре 2010 г., и с тех пор каждые полгода любители исторических варгеймов в Беларуси собираются, чтобы определить сильнейшего. На сей раз DBA-шников принял клуб «Мастерские», размещающийся на базе школы №53. В отличие от предыдущих, этот турнир было решено сделать двухдневным: в первый день сам турнир, а второй сделать «развлекательным», т.е. провести презентации других игр и просто поиграть в своё удовольствие. Должны были пройти игры по «Big DBA», «Flames of War» и «Бригадный генерал».

Система игр была следующей: игроки разбивались на три группы по три человека и играли с каждым по 2 сражения: каждый играл одну игру на своей местности, а вторую на местности противника. Из группы выходило по одному участнику в полуфинал. Два игрока, которые не вышли в полуфинал, но набрали больше очков, сыграли две игры для определения четвёртого полуфиналиста. Два победителя встречались в финале, где так же проводили две игры. Победителем становился тот, кто набрал больше победных очков (1 за каждый убитый элемент + 2 за победу) за финальный раунд.

Список участников по группам (первыми указаны победители в группе):

1 группа

1) Николенко Роман. IV/61. Итальянская кондотта. 1320-1495 AD

2) Гайдуков Максим. III/40. Скандинавские викинги и лейданг. 790-1280 гг. / Norse Viking and Leidang. 790AD-1280AD. (с) Лейданг (Leidang) 790-1070 гг

3) Перепелица Максим. IV/30. Тевтонский орден. 1201-1522 гг. / Teutonic Orders. 1201AD-1522AD.

2 группа:

1) Сергиеня Александр. II/56. Ранняя Римская империя 25 BC - 197 AD. EARLY IMPERIAL ROMAN 25 BC - 197 AD.

2) Гребенников Денис IV/62. Англичане столетней войны / 100 Years' War English. 1322AD-1455AD.

3) Андрей Щёлок. Поздние карфагеняне. 275-146 гг. до н.э. / Later Carthaginian. 275BC-146BC

3 группа:

1) Артём Верещака II/78. Римляне поздней империи. 307-425 гг. / Late Imperial Roman 307AD-425AD.

2) Игорь Сергунин - II/33. Римляне Полибия. 275-105 гг. до н.э. / Polybian Roman. 275BC-105BC.

3) Иванов Марк II/12. Македонцы Александра. 355-320 гг. до н.э.

В полуфинале к тройке победителей присоединился Гребенников Денис. В финале столкнулись Никоненко Роман и Верещака Артём. В жёстком поединке победу одержала Итальянская кондотта, под командованием Романа, т.о. победителем 3-го турнира по DBA стал Никоненко Роман, новичок турнира.

Помимо призового места был учрежден «утешительный» приз самому невезучему игроку. Его обладателем стал Максим Перепелица, не выигравший ни одного сражения, из-за фатального невезения: даже, в выигрышной, казалось бы, ситуации кубик начинал выбрасывать единицы.

К сожалению, из-за раздутой системы игр, не удалось провести всё, что планировалось: финал доигрывался во второй день, а из других игр сыграли только в «Бригадного генерала». Но, несмотря на это, каждый получил свою долю драйва, а интрига турнира сохранялась до самого конца.

Невзирая на то, что прошёл всего лишь один год, количество участников увеличилось практически вдвое: 9-ть в 2011 году против 5-ых в 2010, что говорит о популярности системы среди игроков. Надеюсь, проведение подобных мероприятий станет доброй традицией в белорусском варгейме.

Ниже представлена подборка фотографий с турнира.



Участники турнира



Е2 – Е4?



Галлы захватили вражеский штаб



Лейданг атакует

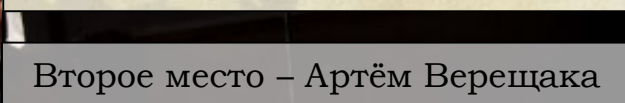


Мыслители



Турнир в разгаре







Brotherhood-2012 Турнир по Warhammer 40.000

Фотографии предоставлены клубом «ФронтирЪ»

Еще одним значимым событием, произошедшим с момента выхода предыдущего номера журнала, стал парный однодневный турнир по Warhammer 40.000 Brotherhood-2012, который прошел в Витебске 26 мая этого года. В роли организатора и радушиного хозяина выступил витебский клуб «ФронтирЪ».

Турнир, ставший за последние несколько лет доброй традицией, собрал участников не то чтобы со всей Беларуси, но уже и не из двух городов, как раньше – помимо шабаша из столицы и самих витебчан, мероприятие посетили также игроки из Могилева и Полоцка. Судя по заявкам, намечалась еще команда из Смоленска, но, к сожалению, не сложилось.

В итоге призовые и не очень места распределились следующим образом:

1. "Добро должно быть с кулаками"
Кабанов "Bloodroad" Илья – Orks
Григорьев Дмитрий – Тау
(Минск)
2. "Систалические демотиваторы"
Мякишев "Bubon" Евгений – DA
Супрон "Gruumsh" Юрий – BA
(Минск)
3. "Minsk Commanders"
Дмитриев "-Yaroslav-" Ярослав – DE
Кабанов "Daemon" Дмитрий – SW
(Минск)
4. "Зеленая волна"
Шкода "Mindovg" Александр – Orks
Шамак "Leks" Алексей – Orks
(Полоцк)
5. "Аутсайдеры"
Комар "maX-полоцк" Максим – Tyranids
Влад "Iagajla" – CD
(Полоцк)
6. "Щенки и тараканы"
Сивуха "Servantas" Антон – SW
Щербаков "Red-dragon18" Никита – Tyranids
(Витебск)
7. "Неразрешимый Союз"
Иванов "TALISMAN" Андрей- Orks
Губарь "ParanoiD_AndroiD" Антон – SM
(Могилев)



Brotherhood-2012

Дата проведения:
26.05.2012

Место проведения:
клуб «ФронтирЪ», г. Витебск

Формат:
парный, 2х1250
(2500 с каждой стороны)

8. "Жвежные Уфастики"

Фомин "Fredya" Федор – Eldar

Константинов "SNap" Дмитрий - Dark Eldar
(Витебск)

9. "Pet Shop Boys"

Ивашнев "Brego" Артем – GK

Денис "Zubr" Хмыз – Tyranids
(Минск)

10. "Красное и Чёрное"

Шарапов "Lord_BERS" Семен – BT

Ранченко "Ewgen" Евгений – BA
(Могилев)

Играли три тура, в каждом свои миссии и условия. Игры были напряженными, а в битве за первое место все и вовсе решили буквально несколько очков, потом и кровью заработанные в предыдущих сражениях. В целом игроки получили массу позитива и повод в очередной раз сказать «спасибо» боевым товарищам из Витебска.

Собственно, как оно все было, можно увидеть на фотографиях, любезно предоставленных клубом «ФронтирЪ».

Как говорится, «без комментариев».

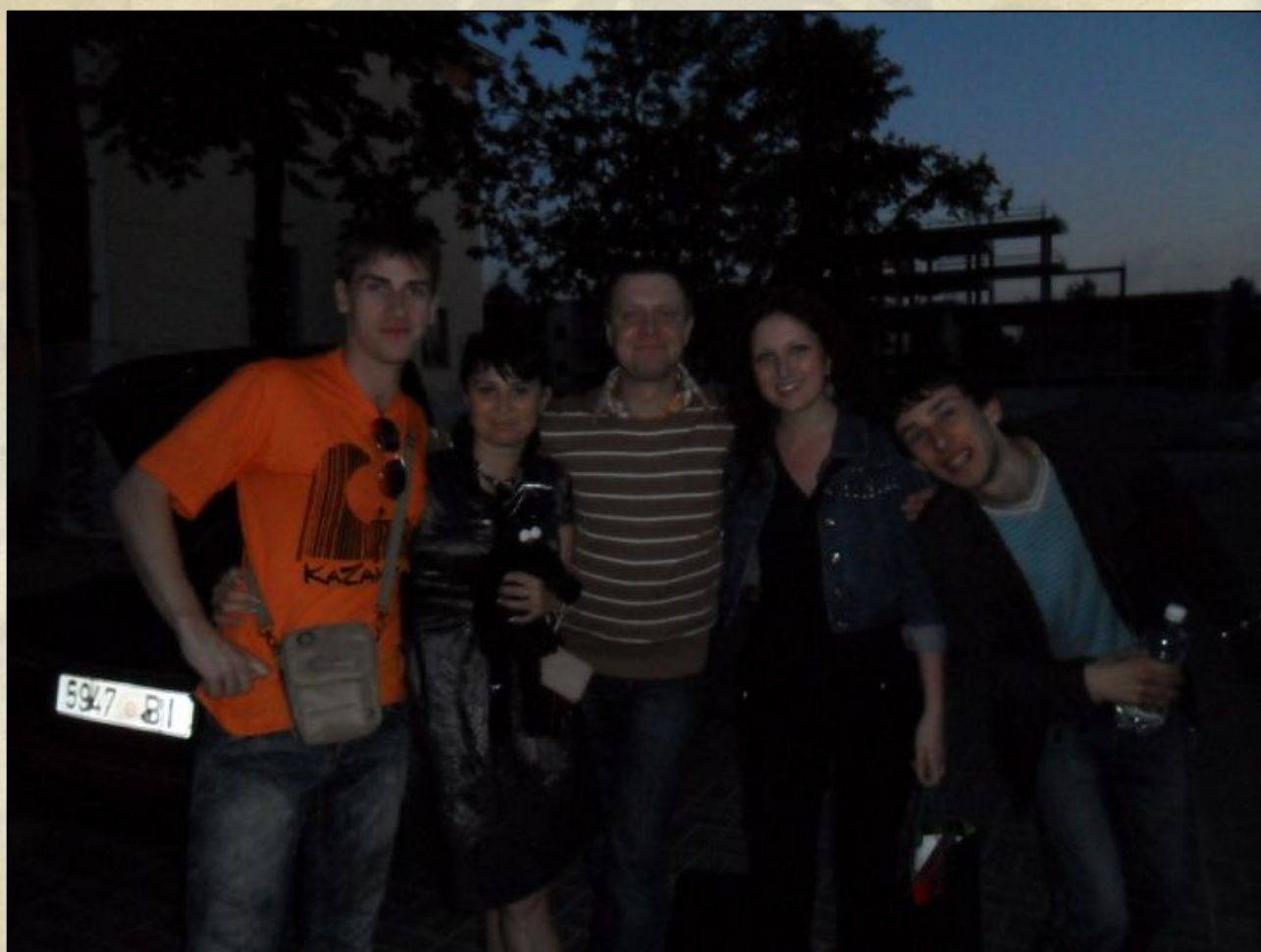












А еще редакция журнала сумела выйти на связь с одним из участников турнира и, используя фирменный прием редакции Варгаззма «глаза-как-у-кота-из-Шрэка», раздобыла эксклюзивный отчет о прошедших боях от лица команды победителей. Внимание, возможна малопонятная сленговая лексика!

Добро должно быть с кулаками...

Здесь, в предисловии, можно написать немного лирики о том, как мы получили челенж (с уважением), собрались и поехали в славный город Витебск, под стук колес попивая чай и рассуждая о барышнях, бренности бытия и сложных парингах виномспама.

За такими разговорами грохочущее чудовище довезло нас до места назначения, и на этом лирика закончилась.

Наши армии прибыли в следующем составе:

Орки

Газгул и бигмек с полем в хаку

12 бурнашей с 1 мегабластой и 2 рокитами в вагоне с дефролой

2 по 18 орков с фистом и палкой в вагонах с дефролами (на одном даже абордажная планка была)

2 варбагги с рокитами

Тау

Командер с мислами, 2+ и шилддронами

Командер с мислами, фнп и гандронами

2 отряда по 3 кризиса с 4 гандронами

7 ворриоров

2 по 10 крутов

3 и 2 бродсайдов с 2 шилддронами каждый

По приезду оказалось, что в первом туре нам предстоит играть с половиной команды, поскольку вторая половина трагически и непоправимо дрогнулась. Но отдадим должное организаторам – замена была найдена быстро.

Тур 1 – Пет шоп бойз

Соперники были примерно в следующем составе:

Тираниды

- Прайм
- 3 и 2 хайвгардов
- Немного гантов и к ним тервигон в фарше
- Толпа гаргулий
- 2 по 16 (или 18) стилеров

Хаос

- Крылатый дп с лешом
- Сорк с лешом и пятью мелтаплагами в рине
- Лр с 7 берсаками
- Предатор с лазками
- 3 обля
- Дефайлер

(да, да, не ругайте нас. Это только по пути домой Ярослав нам насчитал в этом ростере 4 хеви слота и 1400 поинтов)

Расстановка – четверти, первая миссия – кп, вторая – каунтеры.

Кубик мы проиграли, а потому вначале увидели, как ставится на стол все вражье воинство, а стилеры отправляются в аутфланк. После чего выставились сами, проинфильтрировали одних крутов и отправили в аутфланк других.

Замысел на игру. Для орков здесь мало опасных юнитов. И все они – в аутфланке. Потому попытаться закрыть один фланг было вполне логично. Вагоны должны пройти по центру и вычистить все. Тау – поломать машинки и попытаться справиться с лешами.

Перехват не случился.



Ход 1 оппоненты.

Все, что может стрелять – стреляет по ороческому вагону с газгулом. Привозит вагон единичек и двоечек, ломает пулемет и на этом удовлетворяется. ДП перебирается на левый фланг, чтобы лешить крутов и грабить корованы.

Ход 1 бобро.

Вагоны едут вперед, Газя высаживается и даже пытается дочаржить до хайвгардов, но не хватает точек на кубиках. Багги приносят одну вунду в хайвгардов. Бродсайды и кризисы устраивают горячее лето для демонприца и отправляют последнего в армитранспорт.

Ход 2 оппоненты.

Из аутфланка идет отряд стилеров. Видит, что вдоль края стола стоят круты, обижается и решает не выходить, а сразу отправляться в армитранспорт. Тервигон рождает 14 гантов и ломает рожалку. Газя с отрядом лешится и чаржится 2

отрядами гантов. Стрельба остальной армией в вагоны продолжает разгружать вагон единичек и двоечек, привезенных прошлым ходом.

Ход 2 бобро.

Броды ломают предатор. Кризисы убивают хайвгарда. Приходит второй отряд крутов и топает к маркеру. Газя добивает гантов. Бойзы убивают гаргулий и хайвгардов.

Ход 3 оппоненты.

Приходят стилеры, уже с нужного края стола, но недочарживают до бойзов. Стрельба толком ничего не дает. Берсеркеры чаржат отряд с газгулом, но, видимо, еще не все единички были разгружены. Так что берсеркеров не остается.

Ход 3 бобро.

Тау ломают дефайлер, убивают 2 облей и взрывают ринку. Газя чаржит в выпавшего сорка, но, добрая душа, решает помочь доразгружать вагон единиц и проигрывает комбат. Сорок радостно съедает газю. Вагон дефролой и колесами давит смелого тервигона. Бойзы добивают прайма.

Ход 4 оппоненты.

Сорок лешит большой отряд кризисов с 2 индепами, выигрывает в -1 и съедает весь отряд. Горе горе. Стилеры вроде бы ломают вагон.

Ход 4 бобро.

Вайпаут.

Считаемся – вайпаут и по вп 6-2. Итого 18-2

Тур 2 - Систалические демотиваторы

Состав приблизительно следующий:

Некроны

- Лорд на барже
- 3 криптека с ленсами и солар пульсом
- 3 по 5 ворриоров
- 2 по 3 пауков
- 6, 6, 5 скарабов

Блады

- Либр с 5 марами в разорбеке с лазкой и плазмой
- 5 маров в рэзорбеке с лазкой и плазмой
- Либродред
- Дред с когтями
- Простодред
- Баал
- 2 предатора с лазками

Расстановка – стандартные 12 дюймов, первая миссия – башни, вторая – кп.

Расстановку мы снова проиграли, а потому увидели, как оппоненты бодро разделяют армию, причем, оставляя левый фланг без скарабьевого прикрытия. Так что план на игру напрашивался сам собой – удар обеими армиями на одном фланге – левом.

В результате на левом фланге нас ожидали: фуриозо, либродред, два резорбека с начинкой, предатор, баржа с лордом и 2 отряда ворриоров с криптеками. Баал отправился в аутфланк, туда же отправились круты и файрворриоры.

Перехват не случился.



Ход 1 оппоненты.

Рождается 6 баз скарабов – вунда в пауке. Скарабы из центра начинают смещаться к левому флангу. Стрельба плодов не приносит.

Ход 1 бобро.

Вагоны и багги ломаются вперед. Кризисы с командником шпуляют в скарабов и убирают половину баз ближайшего отряда. Малые кризисы ломают резорбэк с либром. Броды пробуют поломать дреда или предатор – без результата.

Ход 2 оппоненты.

Рождается 6 баз скарабов – вроде без вунды. Скарабы выдвигаются, чтобы зачаржить вагоны в следующий ход. Баржа пролетает над ближайшим вагоном и взрывает его. Блады немного выдвигаются из угла, чтобы не попасться под массовый чарж орков под командованием Газгула.

Скарабы и ворриоры на правом фланге выдвигаются к нашей базе.

Ход 2 бобро.

Бродсайды пытаются поломать баржу – без результата (кавер за флетаут). Вторые броды ломают фуриозо. Кризисы снова уменьшают поголовье баз скарабов. Вагон с газгулом несется вперед, вааагх и чарж в либродред, отряд с либром и некровоинов.

Ход 3 оппоненты.

На правом фланге выходит баал, стреляет в большой отряд кризисов, но бесполезно. Рождается еще 6 баз скарабов – еще где-то в пауках вунда. Лорд на барже ломает второй вагон, подлетает к бродам и чаржит их. Центральный отряд пауков чаржит орков с газгулом.

Ход 3 бобро.

На правом фланге выходят круты и оглушают баал. Большой отряд кризисов убирает базы из скарабов правого фланга. Газгул воюет с дредом и пауками (с остальными уже разобрался). Орки из сломанного вагона двигаются к базе соперников. Бродсайды взрывают баржу.

Ход 4 оппоненты.

Скарабы на правом фланге прогоняют крутов и перестраиваются к нашей базе. Ну и в остальном проходят незначительные события.

Ход 4 бобро.

Включается ночь. Орки чаржат некронов на базе, побеждают, но те проходят морал чек. Файрворриоры и кризисы из центра пробуют расстрелять пауков на нашей базе, но не получается.

Считаемся – ничья по основной миссии, победа по второй миссии, по вп – ничья. Итого 12 – 8 (если не ошибаюсь)

Тур 3 – Минские командоры

Состав приблизительно следующий:

Хаос

- Абба и 5 маров в ЛРе
- 8 берсаков на ЛРе
- 3 обли

Блады

- 8 дескампи с либром на ЛРе
- 5 атерми с пристом на ЛРе
- 2 абайка с мультимельтами



Расстановка – дов, первая миссия – каунтеры, вторая – башни.

И снова мы проиграли расстановку.

На столе у оппонентов совсем ничего. Но задача для боя ясна – рельсы должны убить как можно больше ЛРов, абайков и облей. Для оставшихся ЛРов имеются 3 дефроллы, а для пассажиров – отборные орки с газгулом во главе.

Выставили по центру стола отряд фэйрворриоров и орков с газей. Круты – в аутфланк.

Перехват, как и завелось, не случился.

Ход 1 оппоненты.

Прямо по центру выезжает бладовский ЛР с дк, чуть правее от него – ЛР с атерми, позади – абайки, на левом фланге – обли и ЛР с берсаками, на правом – ЛР с аббой. Стрельбой отряд фэйрворриоров был сразу снят со стола.

Ход 1 бобро.

Все, кроме крутов, выходит из резервов. Орки отступают от центра. Стрельба в ночь не принесла ничего.

Ход 2 оппоненты.

Понимая силу рельс оппоненты подъезжают ЛРами чуть вперед и стреляют, чем могут, по бродсайдам. Но хороший кавер от заградотряда кризисов позволяет отплатить в потери лишь одного шилдрона. Тем временем абайки турбобустят к центру стола. ЛР с атерми выдвигается вперед, чтобы следующим ходом иметь возможность чаржить либо кризисов, либо вагоны.

Ход 2 бобро.

Багги турбобустят к ЛРу с атерми, перекрывая ему путь на вагоны. Рельсы ломают ЛР с дк. Газгул залезает в пустой вагон.

Ход 3 оппоненты.

ЛР с атерми въезжает в руину в центре стола и выгружает термосов. Термоса, совместно с подоспевшими абайками, чаржат заградотряд кризисов и отряд орков. В результате мары выигрывают в 1, и тау сбегает за край.

Ход 3 бобро.

На правом фланге по центру из аутфланка выходят круты и бегут к маркеру. Броды убивают абайки и не могут пробить броню ЛРа аббы. Вагон с газгулом ломает дефролой ЛР от атерми. Орки в центре догрызают атерми. Бурнаши из вагона сильно прорежают дескомпани.

Ход 4 оппоненты.

ЛР с берсаками на всех парах летит вперед, чтобы следующим ходом занять нашу базу, он же маркер (слева внизу на рисунке). Абба вылезает и побеждает в бою против орков. Орки стоят по фирлесу. Мары из ЛРа аббы скорят правый каунтер. ДК бежит за багги. Обли ломают вагон.

Ход 4 бобро.

Броды взрывают ЛР с берсаками. Газгул подбирает оставшихся орков по центру стола и едет на левый фланг к берсакам. Бурнаши уменьшают дк до 2 моделей, убивая либра. Из аутфланка выходит второй отряд крутов, и тоже на правом фланге.

Ход 5 оппоненты.

Берсаки занимают башню на левом фланге. Из резерва приходят скауты и занимают башню в центре деплойки оппонентов. Абба доводит орков до 8 голов и отправляет их бежать. Обли ломают вагон газгула.

Ход 5 бобро.

Газгул пророчит ваааагх. Его отряд достает берсаков и снимает их с башни, сам ее занимая. Багги летит к скаутам и дискорит башню оппонентов. Бродсайды ломают последний ЛР. Убегающие орки под вааагхом становятся фирлесными и бегут назад, вырезая пятерку маров, скорящих маркер. Бурнаши чаржат аббу и запинывают его горелками.

Считаемся – победа по основной миссии, победа по второй миссии, по вп – 5-3. Итого 17 – 3.

В результате, с учетом покраски, набираем такое же количество очков, что и команда **Систалические демотиваторы**. Подсчитываем набранные ВП, и вуаля – победа на турнире!

Всем организаторам и участникам огромное спасибо. Великолепный получился турнир.





Swing Party (Минское Лето – 2012) Турнир по Warhammer 40.000

Буквально перед самым выходом номера произошло еще одно событие, которое мы не можем оставить без внимания, тем более, что посетили его лично. Речь идет о сезонном турнире по Warhammer 40.000, проходящем уже не первый год в минском клубе настольных игр «Другой Мир».



Все сезонные турниры этого типа проводятся по принципу увеличения размера армий. Летом берется самый маленький формат – 750 очков. Собрать армию такого размера для желающего играть человека не такая уж проблема. Следующий турнир уже требует 1000 очков. С нуля их собрать чуть сложнее, но имея основу с предыдущего турнира, добавить к расписке 250 очков вполне реально. Дальше зима (1500), а там и весна (2000 или как получится). Таким образом, пришедший летом новичок в течение года имеет неплохую возможность собрать армию серьезного размера, набраться опыта игр, познакомиться с новыми людьми, в то время как более опытные игроки могут лишний раз потренироваться и опробовать расписки и комбы перед серьезными мероприятиями (такими, например, как ЕТС).

В этот раз организаторы решили торжественно проводить 5-ю редакцию правил WH40k и немного отошли от стандартного формата турнира, сделав его парным. Команды, правда, формировались не как захотят игроки, а как ляжет кубик - путем случайной жеребьевки перед каждым туром. По большому счету, это

пошло турниру только на пользу, привнеся в него элемент неожиданности и заставив игроков активно шевелить серым веществом, продумывая стратегию и составляя «да каниг план» прямо перед боем.

В каждом игровом туре игроки зарабатывали турнирные очки, пытаясь совместно выполнить условия двух миссий:

• Первый тур:

первостепенная миссия – annihilation
второстепенная миссия – capture and control
расстановка – spearhead

• Второй тур:

первостепенная миссия – capture and control
второстепенная миссия – seize ground (4 objectives)
расстановка – dawn of war

• Третий тур:

первостепенная миссия – seize ground (4 objectives)
второстепенная миссия – annihilation
расстановка – pitched battle

Swing Party (Минское Лето-2012)

Дата проведения:

29.07.2012

Место проведения:

клуб «Другой Мир», г. Минск

Формат:

парный, 2х750

(1500 с каждой стороны)

Заявленное количество

участников:

26

Тот, кто по итогам трех игр набирал наибольшее количество очков, становился ~~Кэпом~~ победителем.

Изначально на турнир заявилось 27 человек – своеобразный рекорд, хотя, как показывает практика, процент дропов на подобных мероприятиях достаточно велик. Вот официальный список зарегистрированных участников:

1. Роман "DarkTear" Дашевич - Space Marines
2. **Виталий "Винсент" Малиновский** - Chaos Space Marines – лучшая армия
3. Антон "ParanoiD_Android" Губарь - Space Marines
4. Дмитрий "Daemon" Кабанов - Space Wolves
5. Семен "Lord_BERS" Шарапов - Imperial Guard
6. **Александр "Эрль" Иванов** – Tyranids – первое место на турнире
7. Илья "Ligo" Мельник - Blood Angels
8. Денис "Zubr" Хмыз – Tyranids
9. Федор "Fredya" Фомин – Eldar
10. Евгений "Bubon" Мякишев – Necrons
11. Ярослав "Yaroslav" Дмитриев - Dark Eldar
12. Александр "F9SSS" Логинов - Chaos Daemons
13. Никита "red-dragon18" Щербаков – Tyranids
14. Дмитрий "SNap" Константинов - Dark Eldar
15. Антон "Ray Rage" Бабченко - Blood Angels
16. Анастасия "Sem-Argl" Гаврилюк – Tyranids
17. Павел "Golio" Сучков - Eldar
18. Евгений "Ewgen" Ранченко - Blood Angels
19. Александр "aXeLI" Минов – Orks
20. Андрей "TALISMAN" Иванов – Orks
21. Иван "Johnny B. Goode" Таборовец - Sisters of Battle
22. Павел "Paul" Перович - Space Marines
23. Сергей "Domovoy" Запащиков - Blood Angels
24. Артем "Brego" Ивашнев - Grey Knights
25. Антон "Kem" Комаров - Blood Angels
26. Илья "Bloodroad" Кабанов - Tau Empire
27. Максим "Четвертак" Матусевич – Orks

Как видно из списка, в последнем сезоне 5-й реакции в моде были тираниды с практически идентичными расписками (Гервигон, генестилеры, гварды) и космодесант в ассортименте. Орки и эльдары тоже не были забыты, а вот некроны и Хаос как-то остались в тени.

Как и предполагалось, до турнира доехали не все. Но за счет небольшой ротации и появления нескольких незарегистрированных изначально игроков, в третьем туре за столами находилось ровно 24 человека, что и стало новым рекордом посещаемости, обогнав последний турнир в Витебске аж на шесть человек.

В принципе, сказать о турнире что-то особенное сложно. Организация, как всегда, была на уровне, поведение игроков – вполне джентльменским, а сами игры интересными и познавательными. Единственной неожиданностью стала победа Александра Иванова (Эрль), который еще совсем недавно фигурировал на страницах журнала со статьей «Путь новичка». Что ж, учитывая предыдущие четыре турнира, на которых он сумел побывать на всех местах с пятого по второе, призовое место «Лета-2012» выглядит вполне закономерным результатом стараний и пройденного новичком пути.

Минское Лето-2012. Точка зрения. Винсент.

(ниже приведены личные оценки и впечатления, не претендующие на объективность или пользу для общества).

Для меня турнир начался в 11.20, когда я вышел из метро и почти бегом направился в сторону «Золоака» по теплой, пыльной и летней тропинке, уже представляя недовольные лица игроков, заждавшихся начала (или наоборот, безразлично-задумчивые, потому что все уже началось без меня). В чемодане лежала почти плюшевая расписка ХСМ – Колдун с маркой Слаанеша и Лэшем (попытка сделать расписку хоть чуть-чуть эффективнее), призванный Великий Демон, два облитератора и два отряда чумных десантников с двумя мельтами, чемпионом в одном отряде и приданными ринками. Даже близко не «чит-полом» (с).

Первым сюрпризом стали все три двери «Золоака», запертые на замок, и удивленная вахтерша, показывающая руками и лицом, что тут никого нет, и не планируется.

На некоторое время впадаю в ступор и судорожно пытаюсь вспомнить, а не в «Мастерских» ли турнир? Да и сегодня ли? Попытки дозвониться до организатора ни к чему не приводят – включается голосовая почта, озадачивая меня еще больше.

Размышления на тему такого вот эпик фейла и жестокого облома прерываются появлением руководителя клуба «Другой Мир» Торонгила, который поднимается по ступенькам, тихонько напевая под нос «Пум-пурум-пурум-чего-то там», и всем своим видом показывает, что на улице лето, и вообще все хорошо.

Ну, раз с турниром промахнулся, то хотя бы поиграю во что-нибудь интересное.

Не тут-то было. На робкий вопрос «А тута будет сегодня что-нибудь по 40к?» я получаю уверенный ответ «Да, и не только», после чего облегченно вздыхаю и перехожу в режим ожидания.



Судья. Добр, но справедлив.

Собственно, через десять минут появляется судья-организатор с парочкой миньонов, и все вместе (ну, раз уж я приперся на час раньше – почему бы не сделать доброе дело) мы начинаем таскать столы, стулья и террейн.

Вот знаете, что-то есть во всей этой суете, в этих фурнитурных деплоях и сервировке столов. Наверное, это как ожидание гостей – хочется показать себя хорошим хозяином, хочется, чтобы всем все понравилось. И еще ощущаешь себя причастным к общему делу, то есть ты уже не просто зашел подвигать солдатиков, а ты уже как бы тоже каким-то местом немного организатор, и можешь с умным видом ходить и изображать задумчивую деятельность и презрительно смотреть на праздношатающихся игроков, которые тут так,

всего лишь жалкие смертные. В общем, сплошная борьба с комплексами и повышение самооценки))

Параллельно с нами расставляют столы МТГшники – у них тоже намечается крупное мероприятие с торжественным шуршанием обертками бустеров, напряженными парингами и награждением победителей. В общем, все почти как у нас, и даже серьезнее, учитывая официальную поддержку их мероприятия.

В итоге все, кто смог, собираются. Еще немного организационной работы («Просьба курить за кольцевой!», «Начало через 10 минут!») – и вот, первые пары назначаются на столы. Сразу оговорюсь, все сыгранные мной игры были весьма затяжными, и наблюдать за остальными участниками у меня просто не было никакой физической возможности, так что говорить буду только за себя.

Еще оговорюсь, что игрок из меня аховый, поэтому пошагового описания сражений с подробными картами-схемами из Вассала и хитрых стратегических ходов тоже не будет. Что запомнилось – то и расскажу.

Первая игра. Мне в пару попадает Андрей Иванов (Talisman) с его первомайской демонстрацией орков (80 оркорыл и 1 оркобосс). Против нас Zubr (тираниды: пачка генестиллеров, тервигон, прайм с тремя гвардами и какая-то мелочь) и Paul (Черные Темплары: 2 лэнд спидера, пачка терминаторов, отряд с имперским чемпионом в дропподе и вроде как еще что-то). Большинство присутствовавших на турнире людей я, в принципе, в лицо знаю, но не всех могу сопоставить с форумными никами, поэтому долгое время был почему-то уверен, что Черными Темпларами играл Cr@sh. o_O Надеюсь, оба они простят мне мой старческий маразм, особенно если так оно и было.

Итак, **первая игра.**

Расстановка – четверти. В каждой четверти по каунтеру. Оба каунтера расположились близко к своим углам.

Противники на свой каунтер сажают отряд терминаторов, тервигона и пачку мелочи. Два Лэнд Спидера и Прайм с гвардами занимают позицию ближе к центру стола, чтобы оказывать огневую поддержку. Генестилеры отправляются в аутфланк, а дроппод с отрядом Чемпиона Императора – в резерв.

Мы с Талисманом придумываем мегакрутой план и не ставим на стол ничего. Все уходит в резерв.

На 1 ходу противника генестилеры выходят с узкой стороны стола возле нашего маркера и осторожно ползут к зданию, в котором он находится, явно ожидая подвоха. Тервигон тужится – и рождает пачку мелочи. Зверюга, кстати, оказалась на редкость продуктивная – рожала она стабильно, каждый ход, и не меньше 12 хвостов за раз. Зубр еще дважды бегал к другим, не столь плодовитым тиранидоводам, каждый раз принося жменьку гантов.

В наш 1 ход мы сидим напару с Талисманом и лыбимся, потому что у нас мегаплан, и на столе ничего нет. Противник в панике грызет ногти и на свой 2 ход двигает генестилеров еще ближе к заветной цели. Надо сказать, что тираниды в этой игре отличались просто фантастической подвижностью. В фазу стрельбы они мчались по полю на 1, а иногда даже на целых 2 дюйма! Наверное, разрывались между командами свыше и желанием полакомиться союзничками.

Наш 2 ход – на стол выезжает ринка с чемпионским отрядом, падает один облитератор (удачно, кстати, падает – хит на кубе, как раз туда, куда хотели) и выходит отряд из 20 орков. Естественно, все это выходит рядом с генестилерами. Облитератор крайне удачно кладет огнеметный шаблон – и снимает почти половину отряда. Бойзы идут в атаку.



Twin-linked Flamer – средство №1 от насекомых

3 ход противника. Тервигон снова рождает. Спидеры смещаются в сторону и пытаются достать ринку, но как-то не очень удачно. Гварды стреляют, но тоже не слишком эффективно. В рукопашной генестилеры вырезают почти всех орков.

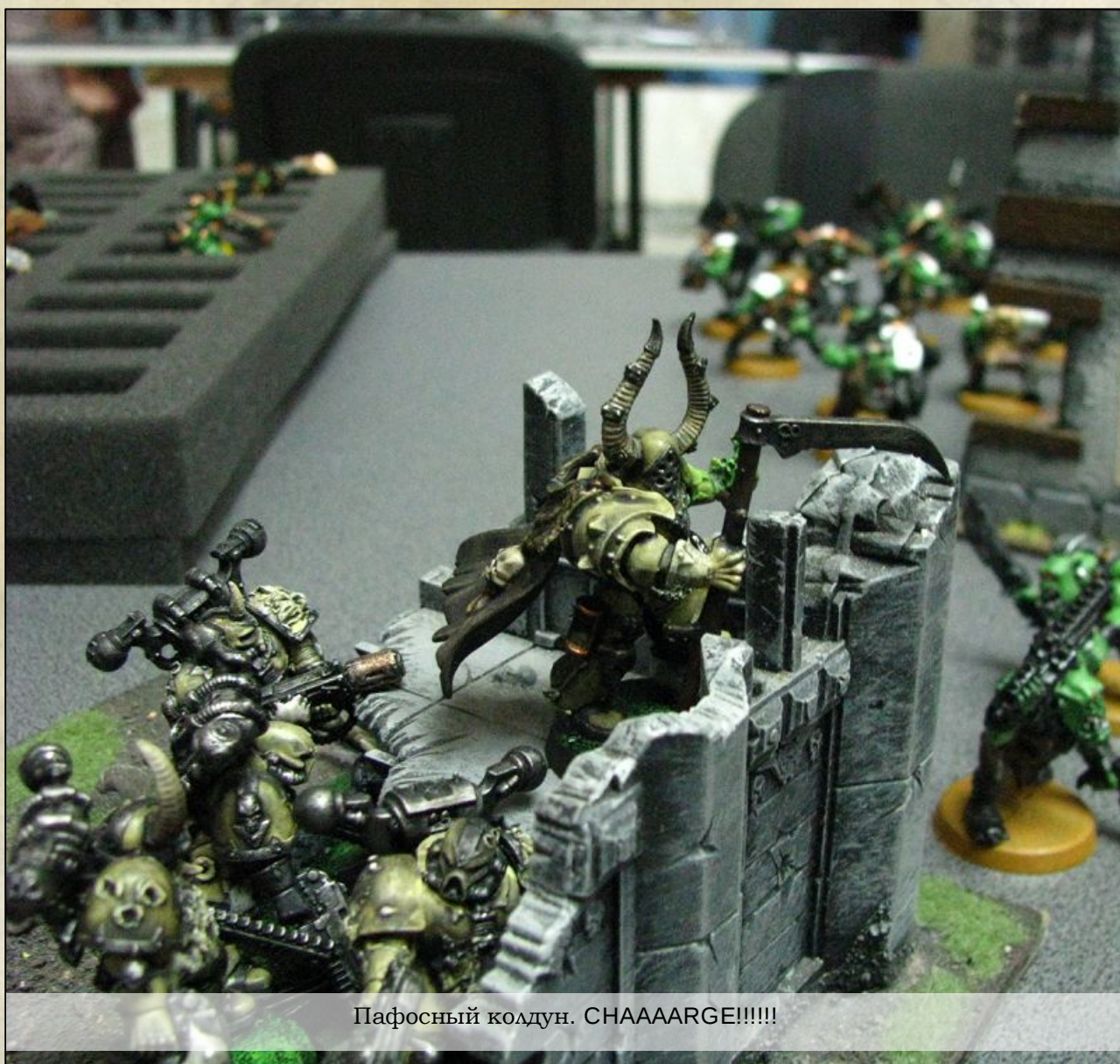
Наш 3 ход. В ринке намечается веселая возня, открывается люк и оттуда выпадает чемпион, видимо, испортивший воздух в салоне. На свежем воздухе ему становится хорошо, и в него приходит из резерва Великий Демон. Орки торжественно выходят и выстраиваются всей делегацией напротив вражеского маркера вдоль нашей стороны. За их спинами выезжает ринка с колдуном.

Облитератор чарджит генестилеров. Что было на этом участке дальше – я точно не помню, но в итоге генестилеров не стало, облитератора тоже (подозреваю, что словил пару выстрелов от гвардов или спидеров), а от отряда

осталось два орка, которые благополучно убежали. Эту теорию подтверждает тот факт, что Великий Демон так и не вступил в бой, а просто пополз неспеша в здание и сел на маркер. Где и просидел до конца игры. Ринка тоже заворачивает за здание и ползет к маркеру.

4 ход вражеский. Кажется, именно в этот ход падает дроп-под и высаживает начинку неподалеку от нашего маркера и Демона, стреляет в ринку и опять ничего с ней не делает. Тервигон продолжает плодить тараканов, спидеры и гварды пытаются проредить толпу орков.

Наш 4 ход. Отряд плагмаринов с колдуном пешком заходит в руины и становится в пафосную позу. Вышел он из ринки сам, или ему помогли ракеты на плечах терминаторов – точно не скажу.



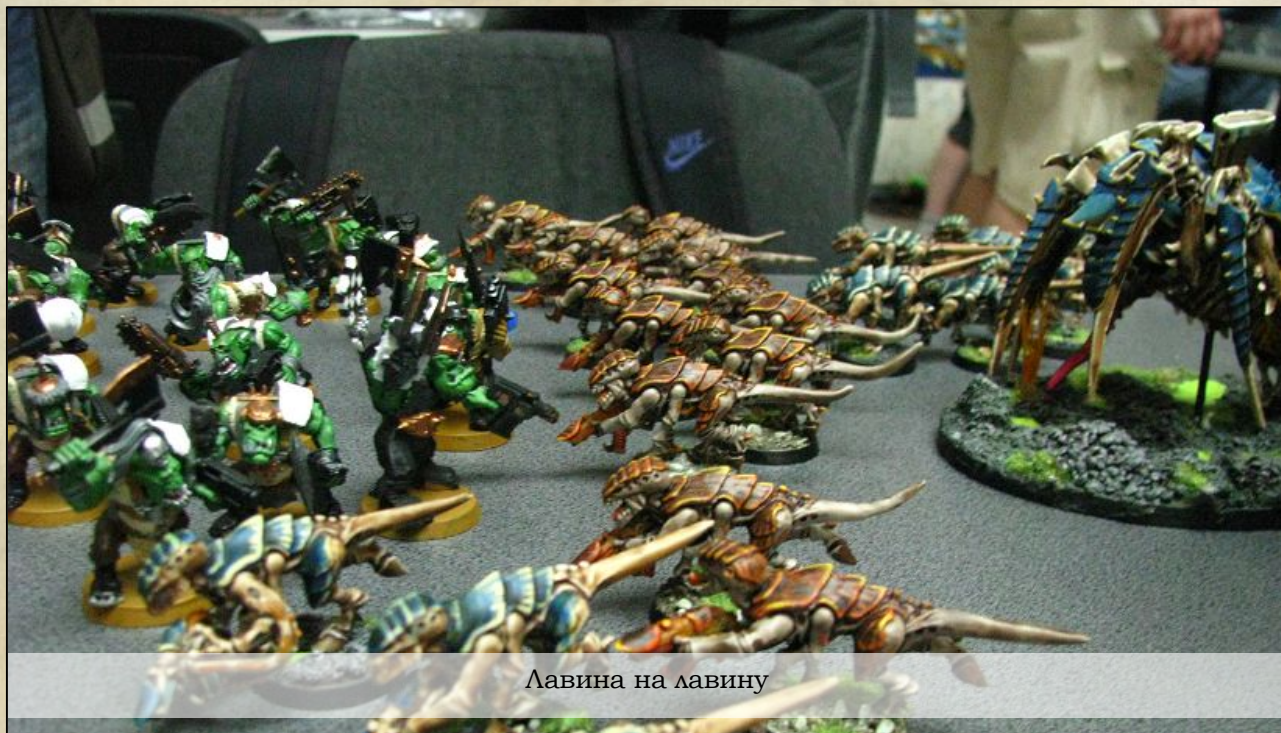
Пафосный колдун. SHAAAARGE!!!!!!

Ринка и Демон обустроиваются в здании, поплеывая на высадившихся из дроп-пода темпларов. Орки начинают марш вперед, но Ваагх придерживает, рассчитывая на то, что Лэш колдуна подтянет поближе отряд гантов.

Зря. Колдун тест на психосилу проходит успешно, но мажет при броске на попадание. Орки недовольны.

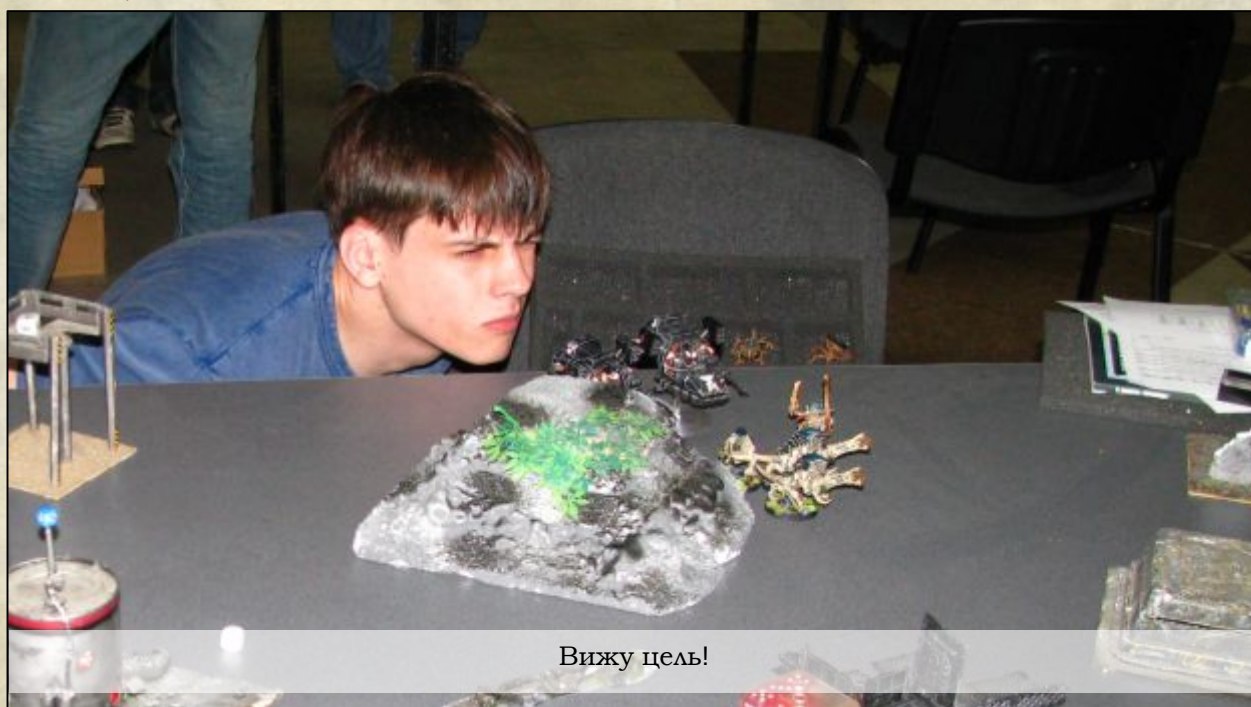
5 ход противника. Тервигон выползает из здания навстречу оркам, все понарожавшиеся тираниды делают то же самое. Спидеры и гварды стреляют по толпе орков.

Наш 5 ход. Колдун так делает свое черное дело и подтягивает тиранидов поближе, прямо под Ваагх орков. Начинается массовая резня. Второй облитератор с запозданием выходит автоматически за спинами гвардов и рядом с лэнд-спидерами, и даже слегка царапает один из них из мультимельты (две 6 на пробивание брони – это, по идее, навывлет), но толку от этого никакого.



6 хода не было. Подошел судья, и мы подсчитали турнирные очки. У каждого было по 1 маркеру. Килпоинты, благодаря Лэшу, тоже сравнялись. Разница в стоимости снятых со стола отрядов тоже минимальная.

Результат – ничья.



Мысли по поводу игры:

После того, как я узнал про отряд Стилеров в аутфланке, у меня была идея один отряд орков выставить цепочкой в нашей четверти вдоль узкой стороны стола. Теоретически, это заставило бы генестилеров выходить гораздо дальше от нашего маркера. С другой стороны, у нас не было особо массовой стрельбы, и все равно все решилось бы в рукопашной. Но идея занятная.

Мысли по поводу игроков:

Zubr – отличный мужик. Играть с ним было весело и интересно. Смеется над шутками, шутит сам.

С Талисманом мы отлично поприкалывались над тиранидами, а заодно и над орками. Приятный игрок.

Paul - излишне серьезный молодой человек, но играет с головой.

Также в ходе первого тура в «Золак» заглянула делегация из клуба «Мастерские», в котором, по идее, должен был проходить турнир по **Flames of War**. Видеть боевых товарищей, с которыми обшаривал улицы Мордхейма, было приятно и неожиданно. Особенно порадовала фраза Фариона «Прикинь... у них тут орки С ПУШКАМИ! О_О».))))))



Наши противники во 2 туре: Zubr и aXeLI

Второй тур начинается для меня сразу после первого. Поход в магазин отменяется – хватаю чемодан с миньками и иду к своему столу. Кто у нас тут?

Ну надо же. Со мной в паре играет... Папа - **Paul**. Подозреваю, что узнав свою пару, он не сильно обрадовался, но, как человек воспитанный, вида не

подал, и даже начал со мной на равных обсуждать стратегию и планы на игру, чем мне откровенно польстил.

Против нас играет aXeLI (орки – босс на байке, 6 нобов (включая пэйнбоя) на байках с 4 клешнями, отряд лутасов и отряд гретчинов) и... Zubr! Внезапно...(с) Впрочем, люди знакомые, люди приятные.. почему бы не сыграть, тем более, что на прошлом моем турнире я с aXeLI уже играл – он, насколько я помню, тогда с некронами был, и по ходу игры давал разные дельные советы. Здесь он, правда, стал сразу выпендриваться, но не сильно и не долго)))

Еще приятно было увидеть пару орочьих байков, покрашенных в свое время силами редакции, и alien-подобного сквига, которого я лично лепил и красил. Не хвастаюсь – просто не ожидал встретить их на поле боя.

Начинаем думать за расстановку и вообще, как жить дальше. Маркеры обе команды расставляют почти зеркально – один в углу (в 12" от краев стола), второй – в 12" от первого. Папа предлагает комбу, лично для меня ставшую открытием: колдун присоединить к отряду с чемпионом и выкатить их в центр стола (расстановка Dawn of War это позволяла). Великий Демон приходит в чемпиона, колдун Лэшем подтягивает к нему первое, второе и компот. И все это в эпицентре событий. В теории звучит отлично.

На практике мы проигрываем расстановку и прямо в центре видим всю орочью мотобанду (1 HQ, 1 Troops), а на одном из наших маркеров – пачку проинфильтрировавшихся генестилеров (второй troops). Красота!



От нас на столе колдун (HQ) с чемпионским отрядом плазмаринов на ринке (2 troops).

1 ход противника. Байкеры едут вперед, вокруг холма, и явно к ринке с колдуном. Генестилеры обходят холм сзади и прячутся за ним. Со стороны стола противника возле их маркеров выходят лутасы, тервигон и отряд мелочи, а напротив наших маркеров – гварды с праймом. Гретчины... Если честно, я так и не понял, были ли гретчины на столе в этом бою, или нет.

1 ход. Мы. С нашей стороны выезжают 2 лэнд спидера и выходят 2 облитератора и отряд терминаторов. Вторая ринка выезжает и прячется за первой. Колдун крайне удачно лэшит генестилеров, подтягивает их к обликами – и те дают перекрестный залп из сдвоенных огнеметов. Суровая вещь для слабозащищенной пехоты. По-моему, в уголки превратился весь отряд, а что не

превратилось – то ли было добито стрельбой со спидеров и терминаторов, то ли развалилось само, получив дополнительные раны за Бессташность и отказ убежать. Так или иначе, генестилеров сдуло. Стрельба по остальным отрядам если и была – то малоэффективная.

2 ход. Они. Тервигон начинает радостно пучиться и рожать мелочь. Орки делают мультичардж в терминаторов и облитератора. Начинается долгий и суровый махач силовыми кулаками и чошпами. Будь это вживую – смотрелось бы, наверное, феерично: 5 силовых клешней у орков, силовые кулаки у терминаторов и облитератора. Халк отдыхает.

Гварды с праймом топают к центру стола, чтобы пострелять. И вроде даже стреляют – я точно помню, что лэнд спидеры были сбиты очень быстро. Лутасы не дотягиваются ни до чего, и так и стоят, выстроившись в линию на холме и прикрывая маркер.

2 ход. Мы. Ринка с колдуном рождает Демона и ждет, что будет дальше. Демон топает к байкерам, чтобы покушать жесткого зеленого мяса. Махач с кулаками продолжается – орки ооочень толстые, но потихоньку дырятся. Терминаторы с одной раной тают. Второй облитератор влезает в бой, напав на орков со спины.

3 ход. Они. Гварды подползают еще ближе, но стрелять им особо не во что. Тервигон вроде тужится, но в этот ход не рождает (или в следующий – в данном случае это роли не играло). В рукопашном бою остается босс и три ноба (в том числе мэддок), облитератор и Великий Демон.

3 ход. Мы. Дроп-под не хочет выходить из резерва. Обе ринки на полном ходу бросаются вперед, одна из них включает дымовую завесу. В ближнем бою орки догрызают облитератора и Демона.

4 ход. Они. Орки о чем-то переговариваются, затем трое оставшихся на полном ходу несутся к нашим маркерам, а босс разворачивает байк и бросается вслед за ринками. Догоняет одну и на ходу пытается расколупать клешней заднюю броню. Как в кино. Я прямо представил себе – пустыня, пылица, байк догоняет несущуюся на крейсерской скорости ринку, клешня впиивается в обшивку...



Горка-Морка

В общем, босс сломал болтер и помешал сидящим внутри стрелять на следующий ход.

В фазу стрельбы лутасы тоже не теряют времени даром и стреляют в приближающиеся ринки. Результат тот же – ринка не стреляет в следующий ход.

Ге-то в это время aXeLI то ли в шутку, то ли всерьез предлагает ничью. На тот момент так оно и выходило – у нас уже не было сил, чтобы занять их маркеры, а у них не было времени, чтобы занять наши. Надо было соглашаться, но Папа решил идти до конца.

Наш 4 ход и последующие в моей памяти слились в один, так что детальной разбивки я не сделаю. Помню, что ринки доехали до холмов с маркерами, и даже сделали танк шок на тиранидов. Потом они были взорваны, и плагмарины попытались пробраться к маркерам, но, увы – до зоны, в которой они могли бы помешать противнику контролировать маркер, десантники не дотянулись какой-то дюйм из-за вставших на пути лутасов.

На другом фланге, возле наших маркеров, упал дроп-под, и выбравшиеся оттуда темплары благополучно шутанули орков, которые провалили тест на лидерство и бросились удирать. Однако, как ни выстраивал Paul отряд в цепочку, пытаясь взять под контроль оба наших маркера – у него это не вышло.

Результат: наше поражение.

Мысли по поводу игры:

Вариант с демоном и лэшем мне как-то не приходил в голову раньше, надо запомнить. Да и танк-шок не стоит недооценивать. А вот из ошибок явно напрашивается недооценка вероятности проигрыша первого хода (результатом чего стал ранний чардж в терминаторов и облитератора).

Мысли по поводу игроков:

aXeLI – игрок толковый, но склонен к математике и геометрии на игровом столе. Характер приемлимый. Играть приятно.)))

Бегу к судье. До следующего тура целых 25 минут! Радостно хватаю деньги и несусь в ближайший магазин. Обратно бегу с пакетом еды и куском колбасы в зубах. Мелькает мысль залезть на горку, на которой стоит «Золак», прямо по склону и там усесться как герой Ильфа и Петрова, но здравый смысл побеждает. Дожевываю и иду к столам.

Третий тур.

Оппоненты – bubon (новые некроны: лорд с дестроер боди и еще какой-то фигней, три паука, отряд имморталов и куча скарабских баз) и не то Кет, не то Domovoy – снова знакомое лицо и смутные привязки к нику (Блад Ангелы на танках).

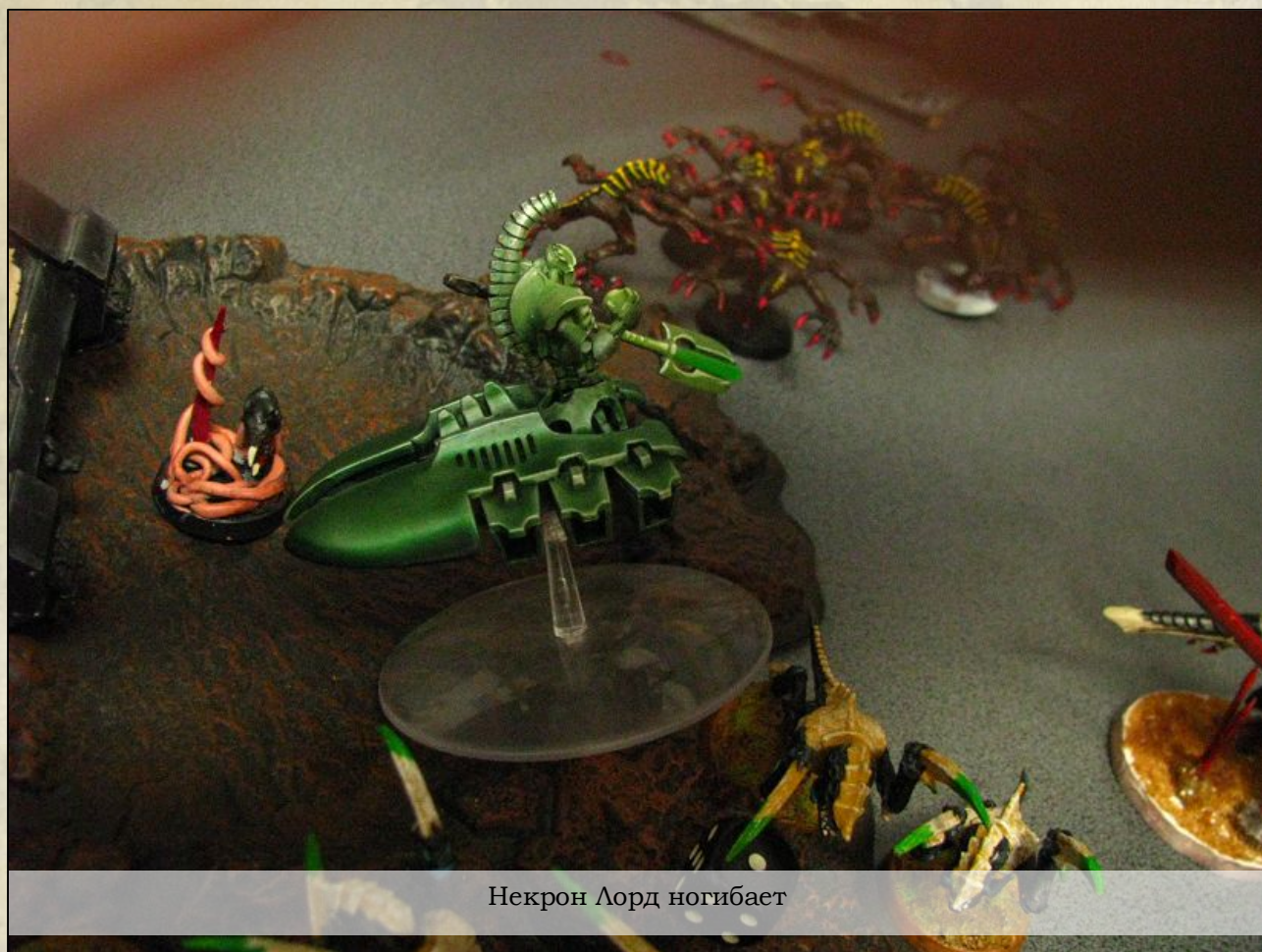
Мне в партнеры достается девушка Анастасия, открытие турнира, представитель околоролевой тусовки и, похоже, анимэшница, как и все пришедшие поддержать ее подруги. Армия – тираниды (тервигон, ганты, генестилеры, гварды с праймом). Анастасия показывает неплохое знание собственной армии и правил – явно активно тренировалась перед турниром. Собственно, она и мою армию знала, кажется, лучше меня.

Первыми выставляются оппоненты. Один каунтер в левом углу, второй – недалеко от него, чуть ближе к середине. Мы ставим свои зеркально.

На самый угловой каунтер противника становятся растянувшиеся в цепь имморталы (которые за всю игру, кстати, не сделали ни одного выстрела). Рядом с ними, вдоль короткого края стола - паровозик из трех пауков и кучки скарабеев. Вдоль другого короткого края с прицелом на наш маркер – еще одна кучка скарабеев. По центру становятся танки Блад Ангелов и некрон Лорд.

Напарница запугивает меня рассказами о спецухах скарабеев, сжирающих доспехи. Становится неудобно, и я нервно двигаю свои ринки то в одну, то в другую сторону, пытаясь решить, где же им будет безопаснее. В итоге прячу их за холмом в самом углу напротив пауков, тем более, что целей для Лэша все равно нету. Тервигон пытается втиснуть свою жирную тушу в маленькое здание недалеко от одного из наших маркеров напротив второй пачки скарабеев. Центр занимают оставшиеся тираниды.

Глядя на людей, с которыми мне предстояло играть, я понял, что ожидается типичный сухой математхаммер с вымериванием миллиметров и шахматистским подходом к игровому процессу. Не то чтобы это было очень плохо, но интерес к конкретно этому бою у меня пропал совершенно, поэтому за ходом сражения я практически не следил. Это, конечно, не самое спортивное поведение, но уж извините.



Некрон Лорд ногибает

В общих чертах этот тур выглядел следующим образом:

На нашем левом фланге две моих ринки даже не выехали из угла – к ним быстро прилетели пауки и скарабеи, и дальше всю игру здесь был сплошной ХтХ:

сначала против ринок, потом, когда ринки были съедены скарабеями, – против их содержимого и, в итоге, против родившегося Демона, который сожрал и пауков, и скарабеев. Из ярких моментов – огнеметный шаблон облитератора, хорошо легший на толпу скарабеев и основательно их проредивший. В конце игры здесь остался только Демон, потерявший за весь бой только 1 рану.

В центре тираниды сначала всей толпой нахлынули на кратер с маркером... а потом также отхлынули обратно, изрядно прореженные рукопашными отрядами Блад Ангелов и Лордом. Лорда там даже умудрились убить, но он встал снова.



Еще был спор по поводу чарджа по сложной местности, пустой и бессмысленный, в которой Анастасия спорила, а Бубон не проявил себя джентльменом.)) Прозвучавшая рядом фраза «Дай мальчикам поиграться, они так хотят выиграть», в общем-то, этот эпизод охарактеризовала весьма неплохо, хотя отнести ее следовало к обоим спорщикам.

В итоге тиранидов с центра прогнали и разнесли в пух и прах.

На правом, дальнем от меня фланге, моих отрядов не было, поэтому что там происходило, я даже не смотрел. Вроде как скарабеи завязались в итоге в рукопашную с тервигоном и гантами.

Потом подошел Судья, сказал, что у нас еще 10 минут, и я облегченно вздохнул.

Результат: победа оппонентов.

Мысли по поводу игры:

Второй Облитератор так и не вышел на стол, раз за разом успешно проваливая броски на резерв. Точнее вышел автоматически, но уже после окончания игры. Хотя вряд ли он что-то изменил бы.

Спортхаммер – штука интересная, но против интересных оппонентов.

Мысли по поводу игроков:

Бубон, его напарник и Анастасия «Семаргл» – неспортивным их поведение я назвать не могу, но и особого удовольствия от игры я не получил совершенно.

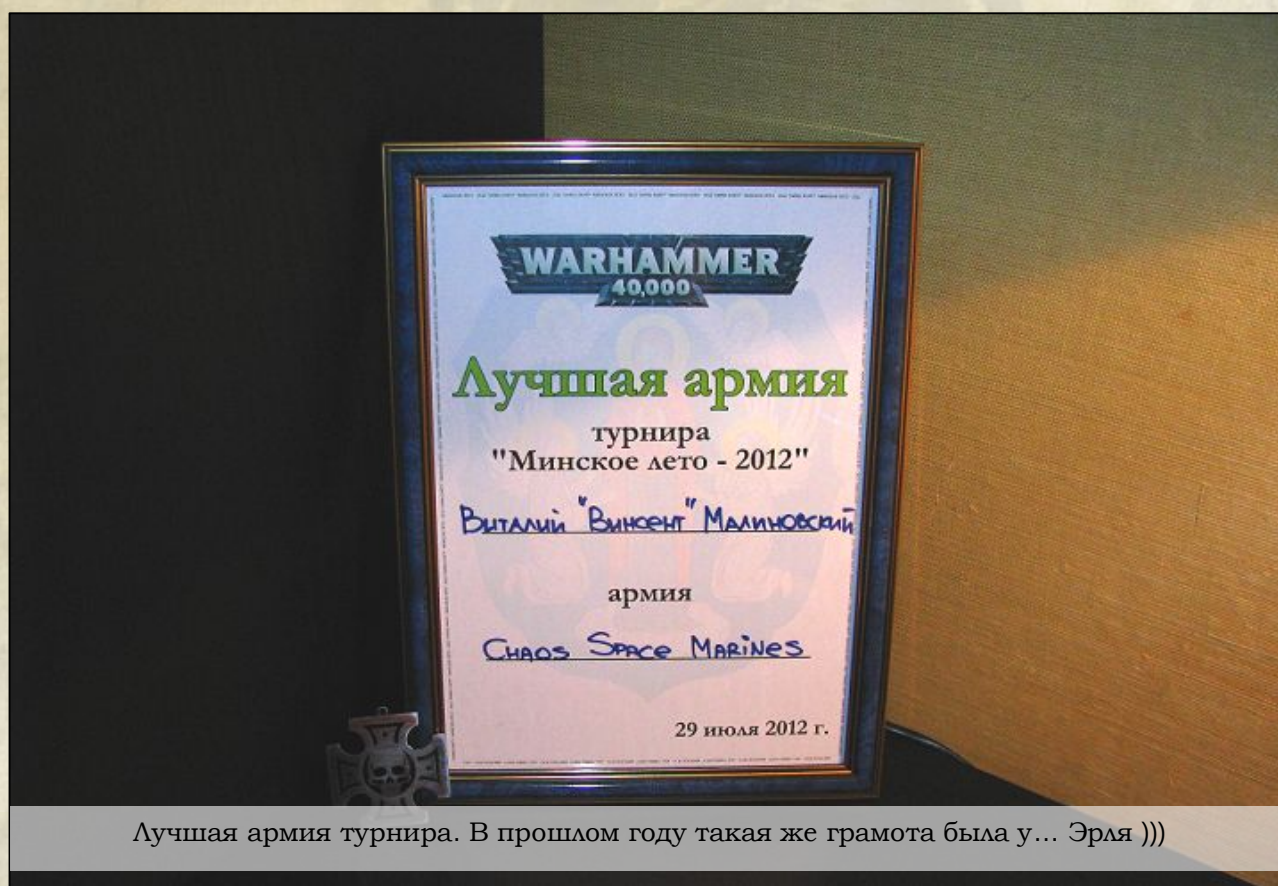
Впрочем, Бубону отдельный респект за то, что у него был план на игру, который он отлично реализовал. Он определенно интересный партнер для тех, кому нужна хорошая тренировка перед крупными серьезными мероприятиями.

Закончив игру, обнаруживаю, что половина игроков, трезво оценивших набранные ими очки, уже свинтила домой, благо время было уже что-то около 8 вечера. На паре столов еще кто-то что-то доигрывает. Остальные либо наблюдают за доигрывающими, либо слоняются вокруг и что-то обсуждают.

Но вот судья дает сигнал, и все подтягиваются к нему, как зомби.

Пара слов благодарности игрокам за то, что пришли, и скупое, совсем без пафоса, объявление победителя: первое место достается Александру Иванову, он же **Erle**, и его тиранидам. Все аплодируют, победитель рад и доволен. Готовлюсь идти паковать армию, но судья говорит что-то еще. Оказывается, есть еще номинация «Лучшая армия». Поскольку Лордский со своими красавицами-Сестрами давно ушел, подозреваю, что награждение будет заочным, хотя лично я отдавал голос за Зубровских тиранидов.

Называют почему-то меня. Это неожиданно, потому что с прошлого 750-очкового турнира армия не изменилась ни на йоту (фотографии см. ниже). Впрочем, голосовали все участники, значит им виднее. Получаю грамоту и приз – медальон в виде креста с черепом, подозрительно напоминающим немецкий. Делаю вид, что сильно удивлен, но в глубине души безмерно приятно, как ни крути. Рядом Эрль фотографирует сам себя.



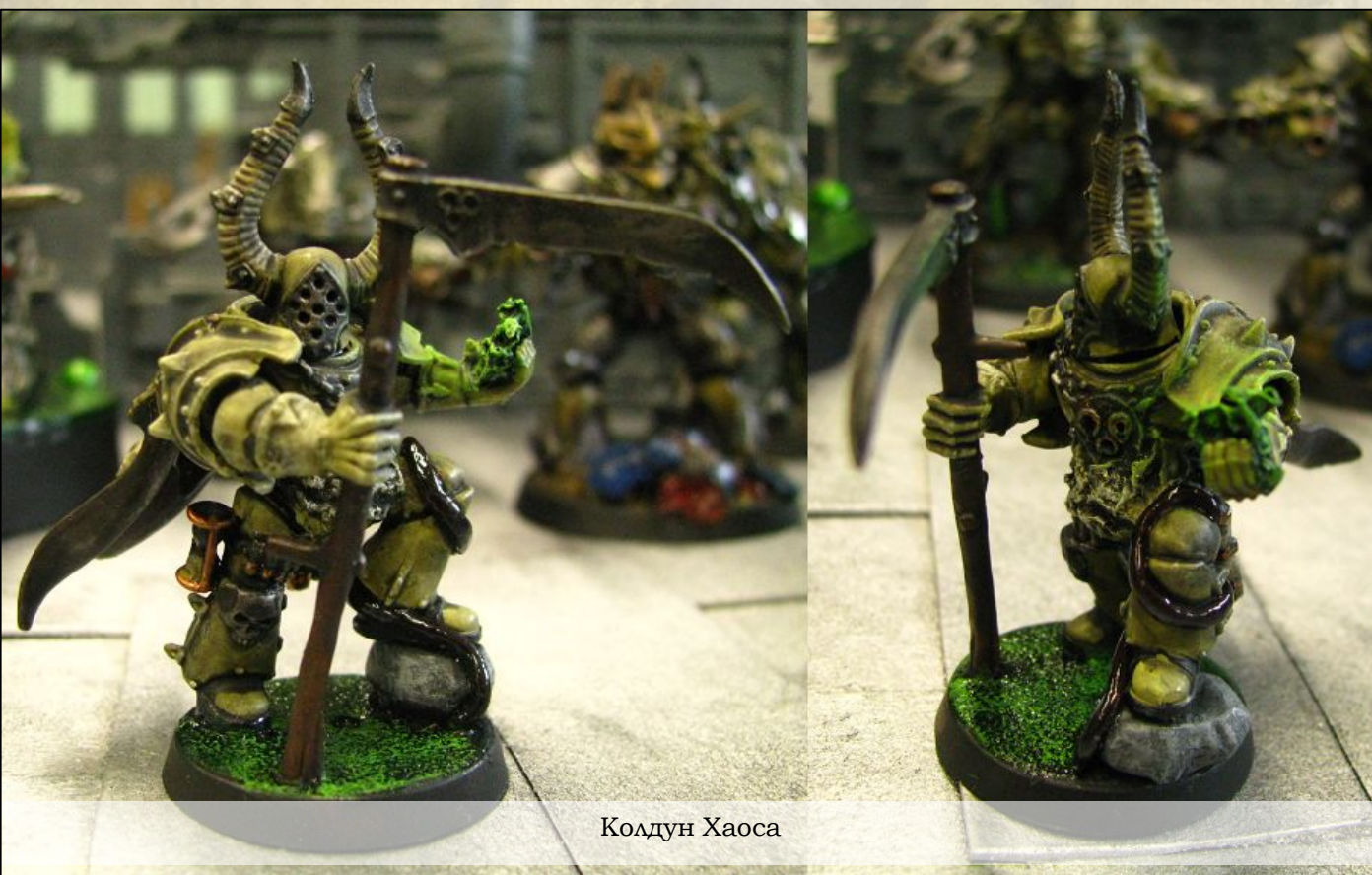
В общем, огромное спасибо организаторам и всем участникам – все понравилось, все было здорово и интересно. Теперь надо как-то думать, чем добивать расписку к следующему турниру. По идее, в 250 очков хорошо умещается третий облитератор и, самое главное, дефайлер... А это значит, что впереди, если снова не угаснет энтузиазм – сборка-склейка и конверсия новой модели!



А вот, собственно, и фотографии армии, признанной лучшей на турнире. Правда, сделаны они не на турнире, а немного раньше, в клубе «Мастерские».



Общий вид армии



Колдун Хаоса



Первый отряд



Чемпион



Чумной Десантник



Второй отряд



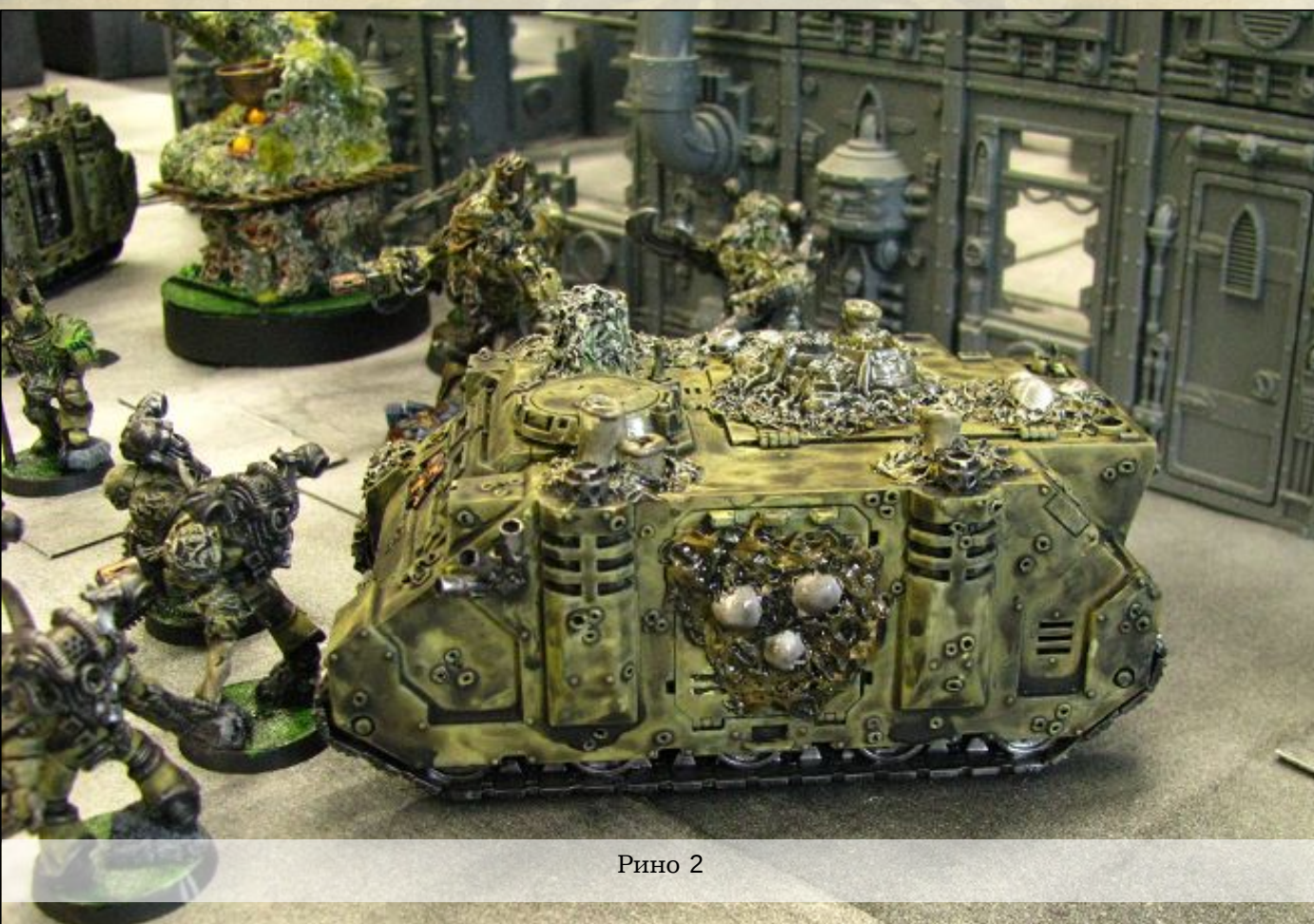
Мельтаганщик



Feel no Pain в Визивиге



Рино 1



Рино 2



Великий Нечистый, Главный Демон Дедушки Нургла



Облитераторы

Вопрос: Где можно купить настольные игры?

Ответ: в ТЦ «Олимп» / Мост / Аэродромный / Московско-Венский.

А еще?

.....

А еще их можно купить в небольшом магазинчике, приютившимся под боком у стадиона «Динамо»...

Вот туда-то мы и направились одним солнечным зимним деньком. Время – около 11 утра, рабочий день только начинается. Продавцы греются горячим чаем, ставят полосатые палатки, раскладывают товар. Несколько человек в ожидании тележки с куртками-джинсами-обувью лениво пинают мяч. Редкие покупатели сонно бредут по полупустому рынку, к чему-то присматриваясь, что-то выискивая. Все идет своим чередом.

Нужную точку с первого раза можно и не найти – реклама на небольшом павильоне не настолько яркая и крупная, чтобы выделиться на фоне пестрящих вывесок соседей. Но есть верный ориентир – лестница и статуи футболистов над ней. Впрочем, этот ориентир был «верным», пожалуй, еще с 90-х, когда на рынке было раз в пять больше продавцов, раз в десять больше покупателей, а купить можно было что угодно, начиная от попугайчиков и заканчивая, как у Асмолова, шортами, за которые можно оказаться там, «где даже летом холодно в пальто».

Так вот, если стоять внизу, у подножия этой лестницы, лицом к ней, то нужный павильон будет как раз справа, метрах в двадцати – синяя вывеска с белыми буквами.

Внутри обнаружилось небольшое, но очень уютное помещение – стойка-прилавок слева, стенды и пара шкафчиков справа. Стенды стоят вдоль стены, и поэтому много места не занимают – павильон внутри кажется куда более просторным, чем снаружи.

Основной товар здесь – коробки с настольными играми. Коркассон, Манчкин, Город Голубой Луны, Каменный век... Хобби-игры, Звезда, **Fantasy Flight Games** – любитель настолок наверняка сможет отыскать здесь игру по душе, а что не найдет – без особых проблем можно заказать у продавца. Отдельный шкафчик занимают ККИ с **Magic the Gathering** во главе – глаз приятно радуют пестрые бустера, коробки и аксессуары. Тут же, рядом с ними, кучкуются наборы миниатюр **Warhammer** и **Warmachine**. Среди них, кстати, были замечены даже отдельные бустеры **Confrontation**.

В общем, любителям игр есть из чего выбрать.

А вот, собственно, и хозяин магазина. Похоже, мы зашли очень удачно.

- Что-нибудь подсказать?

Типовой вопрос продавцов всех стран мира. Здесь он, как ни странно, не раздражает ни капли, потому что каким-то шестым чувством понимаешь: продавец шарит. Он не попытается впарить тебе откровенную ерунду подороже. Ну, то есть, попытается, конечно, но все равно с тем расчетом, чтобы тебе игра понравилась, и ты не принес ее обратно через пару дней с монтировкой и словами «Че за ... вы мне подсунули?!». Приятно, в общем.

Поздоровались. Разговорились. Получилось как-то так:

- **Добрый день. Вы, надо понимать, основатель магазина?**

- Добрый. Не совсем. Скорее, на данный момент я занимаюсь «настольной» частью его ассортимента. Тот, кто изначально занимался магазином сейчас уже отошел от дел.

- **И давно?**

- Несколько лет. Но он и так достаточно долго всем этим занимался. Сам магазинчик существует уже давно, больше десяти лет – он стоял еще у истоков развития MtG в нашей стране. Игра стремительно набирала популярность, проблем с местом не наблюдалось – это ж были «лихие 90-е», и за умеренную плату можно было договориться о снятии помещения практически в любом здании. Потом был период упадка, а теперь, вот, решили вернуть былые времена и снова заняться настольными играми.

- **Откуда ж такой интерес к ним?**

- Все просто. С настолками я познакомился довольно поздно, лет восемь назад, когда уже работал по специальности. «Бизнес» в детстве не в счет! (смеется). Заинтересовался «Берсерком», начал искать места, где люди собираются – так попал в Кронверк. Потом, правда, «берсерковцев» оттуда выгнали, и встал вопрос о поиске возможностей играть и проводить турниры. Вот я и решил заняться этим вплотную – в итоге оказался здесь.

- **А какие настолки были первыми в NEXT'е, помните?**

- На моей памяти первыми были как раз Magic и Берсерк. Потом уже осторожно пробовали продавать кое-что производства компании «Правильные игры», а когда люди стали проявлять интерес – появились и другие, в том числе локализации зарубежных издательств.

- **Я смотрю, у вас тут не только настольные, но и компьютерные игры есть...**

- Да, какое-то время NEXT в основном компьютерными играми и занимался. Теперь почти в каждом доме есть Интернет или просто локальная сеть – людям проще скачать, чем куда-то идти и покупать. Вот спрос на игры и падает. Вообще если градировать приоритеты, то компьютерные игры у нас стоят на третьем месте. Первые два уверенно занимают карточные и настольные. Варгеймы тоже имеются, но мы пока что возим их больше под заказ.

- **А как насчет связей с клубами / другими точками? В России, и тем более за рубежом, игровые центры помогают в проведении различных мероприятий.**

- Есть такое. Наиболее плотно мы сотрудничаем с клубом «Другой Мир» - помогаем с проведением турниров, организацией фестивалей и игротек. С компаниями-производителями тоже связи есть, но это уже коммерческая тайна.

- **Что с планами на ближайшее будущее?**

- Планы огромны. Если кратко – то в первую очередь это создание Интернет-витрины магазина, реклама и попытки заинтересовать людей настольными играми. Если будет спрос – можно будет думать о развитии региональной сети и расширении ассортимента.

- **Что ж, понятно. Ладно, мне пора. Спасибо за интересный разговор. Дайте-ка мне один бустерок MtG и я, пожалуй, побегу.**

- Не вопрос. А для чего, если не секрет, Вы всем этим интересовались?

- А вот это уже — страшная журналистская тайна! — загадочно сказал я, передавая продавцу деньги и хитро улыбаясь.

За окном с грохотом упал сбитый мячом стенд с кроссовками. Следом за ним на землю упал снег. Все шло своим чередом.





Настольные игры: Настольный Blog

Если чем-то увлекается один человек – его считают странным чудачком. Если чем-то увлекается много человек – это называют поп-культурой. А где-то между лежит то, что называется емким словом «хобби». И каждое такое «хобби» – это хороший повод для общения людей со схожими интересами.

Настольные игры – это, как раз, хобби. За границей они давно стали обыденной частью семейной жизни, у нас же только приживаются, вызывая больше подозрительных взглядов, чем понимания. А что делать – суровые славяне издавна привыкли драться с медведями на балалайка и пить бочками водка, а всякие цацки-ляльки – это для детей «младшего и среднего школьного возраста».

Впрочем, суровые времена прошли, теперь даже реконструкторов перестали путать с толкинистами и начали приглашать на общественные мероприятия, так что ничего удивительного в том, что и настолки потихоньку выходят из тени. Однако, увлечение играми все равно стараются особо не афишировать.

С этой точки зрения интернет предоставляет людям возможность абсолютно свободно общаться на любые волнующие их темы, объединяться в сообщества по интересам, и при этом ни от кого не зависеть. Большинство таких мини-общин довольно быстро исчерпывают себя, превращаясь в странички-призраки – просто потому, что интерес имеет тенденцию слабеть, он не может гореть вечно, а энтузиазма одного человека и комментариев еще пятерых редко хватает надолго.

Но, несмотря на это, некоторые ресурсы благополучно минуют период упадка и вспыхивают с новой силой, порой превращаясь в порталы, чью известность можно сравнить с известностью реально существующих мест, типа скверика за филармонией в Минске или «Горбушки» в Питере.

Наш сегодняшний разговор как раз пойдет об одном таком местечке...

В некотором царстве, в некотором государстве...



... жил да был Юрий Тапилин. Обычный человек, такой же, как мы с вами – две руки, две ноги, голова на плечах. Родился в 1982 году в Москве, вырос в Латвии, после школы пошел учиться на юриста, в чем немало преуспел, получив на выходе красный диплом. Пытался написать кандидатскую, но, как и полагается правильному русскому студенту – забил. Хотел стать следователем, но вовремя одумался. Не пьет. Не курит. Много читает, любит смотреть сериалы и проводить время с друзьями на природе. В 2008 удачно избежал WOW-зависимости. Вроде ничего необычного. Был бы очередным рядовым гражданином, если бы не одно «но».

Это «но» заключается в том, что он увлекается настольными играми. Серьезно увлекается. «Монополия» и различные советские «ходилки», освоенные в детстве, были лишь первой ступенькой в этом увлечении, причем далеко не самой важной. Реальный интерес появился значительно позже, после знакомства в 2004 году с «Колонизаторами» и «Сумерками Империи», и не угас до сих пор. Шутка ли: личная коллекция игр г-на Тапилина насчитывает больше двух с половиной сотен игр. Не каждый клуб может таким похвастаться.

В 2006 году Юрий начал вести свою страничку в ЖЖ, на которой регулярно выкладывал новости, касающиеся настольных игр, и свои впечатления от сыгранных партий. Цель была проста и благородна: рассказать другим людям о своем хобби, заинтересовать их, познакомить их с миром настольных игр.

Писать просто так было скучно, поэтому в июле вышел первый выпуск [«Новостей настольных игр»](#), своеобразный еженедельник, посвященный событиям настольного мира. Полгода спустя, в 23-м выпуске, Юрий сообщил всем об открытии сайта [«Настольные игры: Настольный Blog»](#).

26-го декабря 2006 года на сайте появилось первое сообщение:

Настольные игры: Настольный Blog

Настольные игры на русском языке

База игр О проекте Об авторе Благодарности

Настольные игры: Настольный Blog

22 Дек 2006

Печать Перейти к комментариям Оставить отзыв

Настольные игры издавна пользуются популярностью во всём мире. Шахматы, карты, нарды, го – сегодня эти игры известны каждому. В то же время, существует множество других популярных настольных игр, практически неизвестных в России.

Во многих европейских странах настольные игры – одно из самых любимых развлечений, объединяющее друзей за одним столом. Например, в Германии в каждой семье есть хоть одна настольная игра. Самыми популярными во всём мире считаются так называемые “настольно-печатные игры”, комплектация которых обычно включает игровое поле, фишки, карточки, кубики. Именно таким играм, в первую очередь, и посвящён данный проект.

В России настольно-печатные игры не могут похвастаться популярностью. Этому можно назвать несколько причин. Во-первых, предлагаемый в торговых точках ассортимент хотя и широк, но по-настоящему качественных и интересных игр в России очень мало. Большинство представленных на рынке игр – посредственные продукты, которые только отбивают желание играть. Во-вторых, наибольшей известностью пользуются коллекционные карточные игры, продвижением которых занимаются многочисленные клубы, получающих доход от продажи и обмена карт. Настольно-печатными играми такие клубы не занимаются ввиду отсутствия финансовых стимулов. В-третьих, из-за относительной дороговизны (хорошая игра стоит \$10-20) и относительной сложности освоения, настольные игры не выдерживают конкуренции с другими видами развлечений, в первую очередь, с играми компьютерными. В-четвёртых, в нашей стране игры традиционно считаются развлечением для детей и подростков, тогда как во всём мире в настольные игры с удовольствием играют взрослые.

“Настольные игры: Настольный Blog” (НИ:NB) познакомит вас с миром настольных игр, предоставит информацию о доступных на российских просторах настолках и поможет сделать правильный выбор. Помните, в настольные игры можно играть в любое время года. Они подарят вам и вашим друзьям незаменную радость общения.

О проекте

Like 0 Tweet Share

882 просмотров



Алфавитный указатель игр

Рекомендую ознакомиться

- Игра года - 2011
- Игра года - 2010
- Игра года - 2009
- Игра года - 2008
- Игра года - 2007
- Новичку в мире настольных игр
- Карта любителей настольных игр
- Список локализованных игр
- Список лучших настольных игр
- Словарь настольных терминов
- Настольный календарь

Карта любителей настольных игр

Рубрики

- FAQ (32)
- Geeklists (3)
- Wanted (61)
- Аксессуары (22)
- Видео (281)
- двухминутка ненависти (28)
- Дополнения для игр (56)
- Игровые неприятели (164)
- Игры для iPhone (9)
- Игры на iPad (4)
- игры на компьютере (27)
- Интервью (48)
- Картинки (336)
- Конкурсы (44)
- Настольные герои (41)
- Некропосты (2)
- Новости (911)
- О проекте (71)
- Обзоры (1656)
- Околоигровое (285)
- Отчёты (232)
- Официальные локализации (94)
- Памятки (20)
- Первый ход (5)
- Перевод (97)
- Подкасты (23)
- Покраска миниатюр (4)
- пополнение коллекции (40)
- Правила (406)
- Премии и награды (33)
- Распечатай-и-играй (696)
- редизайн (61)
- Репортаж (24)
- Сайты о настольных играх (53)
- Статьи (91)
- Темы месяца (7)

Вот вы скажете: ну и что? По сети таких фанатских сайтов разбросано море и маленький черпачок, и каждый из них считает себя гениальным ресурсом с большим будущим. Может оно и так, но могут они похвастаться такой же посещаемостью, как **boardgamer.ru**? А объемом собранной информации по разнообразным играм? И самое главное – могут ли они тягаться с его актуальностью? Сильно сомневаюсь.

И дело тут вовсе не в фиктивной раскрутке ресурса и размещении рекламы на более посещаемых сайтах. Весь секрет кроется в отношении автора к своему детищу – человеку нравится то, что он делает, и ему нравится делать это хорошо. Ну, а если человек вкладывает в дело частичку себя – то результат не может быть плохим. Что и подтверждается конкретными цифрами в разделе «зарегистрированные пользователи» и счетчиком посещаемости.

Помимо весьма объемной базы данных по играм в целом, сайт может похвастаться крупнейшей в рунете подборкой **print'n'play**-игр, которая включает в себя не только обычные, подготовленные для печати версии реально существующих шедевров (типа тех же «Колонизаторов»), но еще и авторские обработки (чего стоит хотя бы Монополия в стиле **Fallout!** Обязательно разыщите и ознакомьтесь!), а также игры, придуманные самими посетителями сайта.

К сожалению, здесь практически отсутствует информация по ролевым играм и варгеймам – Юрий придерживается принципа «делай то, что по душе», и данные игры в сферу его интересов не входят, но «Блог» от этого не так уж много теряет. Скорее даже наоборот –

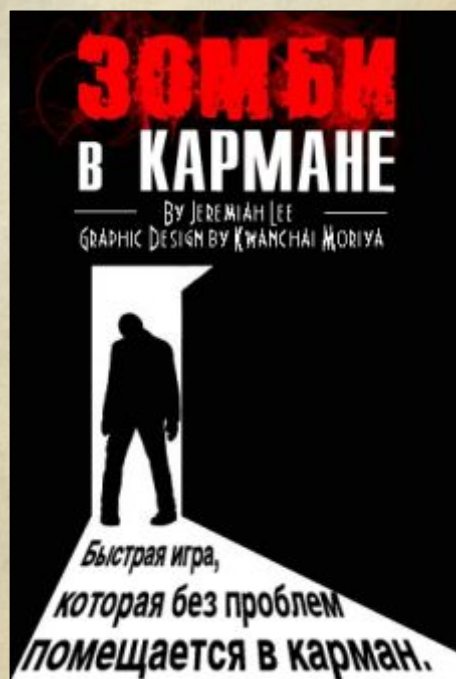
узкая направленность делает его более ценным для настольщиков, не отвлекая пользователей от того, ради чего они, собственно, пришли.

Сайт также радует отношением к зарегистрированным пользователям – хорошей традицией стали интервью с игроками-настольщиками «Настольные герои» (в число которых, кстати, несмотря на все протесты, как-то попал и сам автор сайта), регулярные конкурсы и репортажи со значимых событий. Почти наверняка имеют место быть личные встречи, пусть и не всеобщие (попробуйте собрать в одном месте настольщиков хотя бы из одной страны), но о них официальной информации на сайте нет.

В общем, для любого человека, будь то начинающий игрок или опытный, хардкорный настольщик, здесь найдется что-то интересное. И за это надо сказать большое человеческое спасибо обычному человеку – Юрию Тапилину. Что мы с радостью и делаем. А заодно знакомим вас с одной занятной игрой, найденной в архивах его сайта – «Зомби в кармане».

Зомби в кармане

Помнится мне, раньше, во времена беззаботного детства, советский игропром порой радовал детей различной продукцией в стиле «головоломка». Пятнашки, кубик Рубика и его вариации, «закати шарик в лунку», «восьмерочка» - все они были не только интересными, но и, самое главное, компактными. Каждая без проблем влезала в карман, предоставляя возможность поиграть практически в любом месте, будь то двор или лес.



Современные игры не такие. Большие коробки, много компонентов, толстые правила и минимум один оппонент для игры. А лучше несколько. Хотите компактности? К вашим услугам айфоны, смартфоны, карманные приставки и прочие гомункулы не в меру развившихся ай-ти технологий. Что поделать – прогресс.

Но маленькие компактные игры для одного человека все же не совсем канули в прошлое. Отдельные увлеченные товарищи еще могут порадовать чуткую душу настольщика хорошей игрой, уместающейся в карман.

Во всяком случае разработчик игр Джереми Ли, житель штата Мичиган, США, отец четырех детей, смог. В 2007 он основательно посидел, подумал, да и создал игру «Зомби в кармане» (Zombies in my pocket). Есть подозрение, что название было навеяно одной старой приставочной развеселой аркадой Monsters in my pocket, мелькавшей в свое время еще на 8-битных приставках. Но официальных подтверждений этого факта пока нету.



Так или иначе, но игра умудрилась не просто появиться на свет, но и обрести популярность, что подтверждают награды Golden Geek Best Print & Play Board Game Nominee в 2009 и 2010 годах, а также Golden Geek Best Print & Play Board Game Winner в 2010, выданные игре небезызвестным сайтом boardgamegeek.com.

Суть игры проста и незамысловата. Игрок, перемещаясь по дому и прилегающей к нему территории должен найти тотем зомби и закопать его на кладбище. Если он успеет сделать это до полуночи – то все зомби вернутся в свои могилы, и мир (или хотя бы шкура игрока) будет спасен. Если не успеет – станет одним из них.



Для игры понадобится распечатать игровые карточки (9 карточек событий, 8 комнат и 8 участков сада + по желанию карточки предметов, пометки о которых можно и просто делать на листке бумаги) и отобрать у какого-нибудь начинающего варгеймера шестигранный кубик.

Карточки складываются в стопки и каждая стопка перетасовывается. На стол выкладывается карточка Холла – именно с нее игрок начинает игру. Карточка Террасы достается из стопки и кладется отдельно. На старте у игрока есть шесть единиц здоровья и сила атаки, равная единице. В ходе игры эти значения могут меняться.

На часах 21:00.

Можно начинать играть.

Одна партия займет примерно 10-20 минут, в зависимости от везения, и совсем немного свободного пространства на столе.

Я не буду подробно останавливаться на правилах - их вместе с карточками можно скачать где-то [вот тут](#). Расскажу о собственных впечатлениях от игры.

Во-первых, очень понравилась механика времени. Когда карточки в стопке событий заканчиваются – проходит час. И чем ближе к полуночи, тем сильнее



понимаешь, что время утекает с каждой взятой карточкой. В одной из игр полночь у меня наступила прямо перед закапыванием тотема. В лучших традициях фильмов ужасов без хэппи-энда.

В принципе, при желании можно составить таблицы для каждого периода времени и бросать по ним d10, но карточки есть карточки, с ними играть становится приятнее и интереснее.

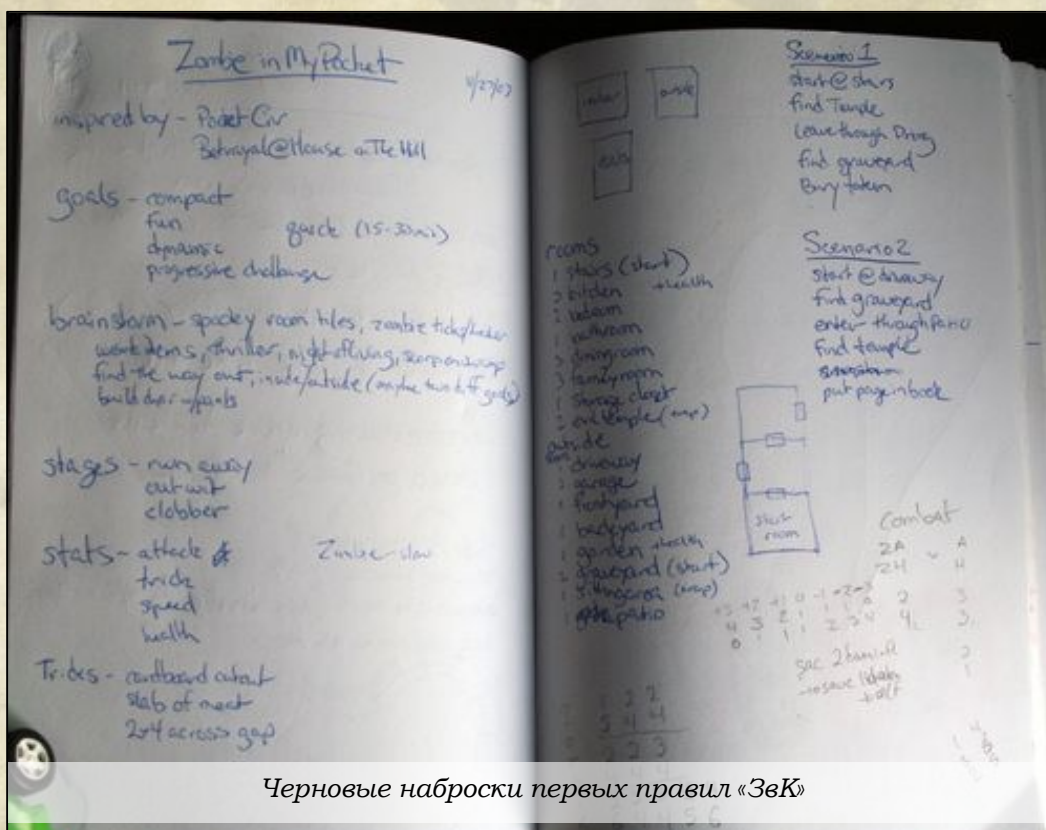


Во-вторых, игра имеет определенную реиграбельность, поскольку поле выкладывается каждый раз новое, и может так получиться, что тотем найдется в первой же комнате, а может выйти так, что он будет в самой последней, а кладбище – в самом дальнем углу сада. Но после нескольких подряд сыгранных партий интерес все же угасает, так что эту игру надо потреблять как хорошее спиртное – в небольших количествах.

В-третьих, порадовали элементы реалистичности, а именно заканчивающееся в бензопиле топливо. И тот факт, что саму канистру с бензином можно использовать как для дозаправки пилы, так и для поджога настырных мертвецов. Варианты применения можно было бы прописать и для других предметов, что добавило бы игре квестовости, но это уже никто не мешает сделать самостоятельно.

В общем и целом игра получилась очень хорошей. Простые правила, компактность – и вместе с тем довольно увлекательный игровой процесс и возможность сыграть повторно делают ее одним из первых претендентов на скачивание для всех любителей print'n'play продукции.

Кстати, существует также версия этой игры [для восьми человек](#), что позволит приятно провести вечер-другой в компании любящих настолки друзей.



Черновые наброски первых правил «ЗвК»



Демоны заставляют человека поверить в то, чего в действительности не существует.

Но гораздо чаще человек верит в это безо всяких демонов...

Марк Летиций, летописец М.38

...Мощный, целостный поток 6-го концерта для фортепиано с оркестром Тадеуша Каминьского на тридцать восьмой минуте незаметно начал раскалываться на отдельные полосы, редеть, не теряя, тем не менее, общего ритма и настроения. Один за другим умолкали вспомогательные инструменты, отыграв свои последние ноты, пока к сорок первой минуте не остался один лишь чистый, звенящий звук фортепианных клавиш, напоминающий звонкие удары капающей с листьев воды в первые минуты после окончания ливня. Еще немного, и природа вокруг оживет, заиграет шумом ветра, пением птиц, десятком тысяч звуков, но пока что эти мгновения принадлежат только падающим каплям и витающей в воздухе сырости.

На сорок пятой минуте симфония умерла, и звуки капель-клавиш как будто застыли в глубоком поклоне, впитывая внезапно навалившуюся на слушателя тишину, готовые уступить место звукам обыденной жизни и окружающего пространства.

Инквизитор Джозеф Ланист стоял у широкого панорамного окна приемной залы главной палубы «Искупления» и задумчиво разглядывал причудливый узор облаков, опутывающий атмосферу проплывающей под ним планеты. Возможность прослушать все произведение от начала и до конца выпадала крайне редко, и каждый такой период он ценил и бережно хранил в своей памяти, как место, в которое он мог вернуться в своих мыслях, когда других тихих и спокойных мест поблизости уже не оставалось.

Музыка помогала ему думать. Она позволяла пропускать через себя огромное количество информации, переплетающейся с нотами, анализировать ее и изучать так тщательно, как никогда не получилось бы, находишься он в самой удобной библиотеке самого тихого корабля.

Ланист ни в коем случае не страдал отсутствием способностей к мышлению. Наоборот – его живой и цепкий ум подмечал малейшие детали, складировал их, словно огромный терминал, и постоянно сканировал, пристально рассматривал, выискивая связи с другими,

находящимися в этом же хранилище, данными, сопоставляя их, как огромную головоломку, в которой у каждого кусочка есть свое место.

Еще немного послушав пришедшую на палубу тишину, понемногу рассеиваемую мерным гулом двигателей, Джозеф аккуратно положил изогнутую черную трубку на маленький резной столик, стоящий у окна, одернул форменный серый китель и направился к выходу из помещения. Двери с мягким шипением открылись, пропуская его в широкий коридор, ведущий на капитанский мостик. Пол коридора был выложен идеально подогнанными друг к другу гладкими мраморными плитами глубокого черного цвета, в центре каждой из которых тускло поблескивал холодным металлом символ Инквизиции. Через каждые пять шагов стены прерывались нишами, в глубокой тени которых молчаливо покоились стеклянные витражи. По мере приближения к ним в нишах включалась мягкая подсветка, которая становилась интенсивнее и затем снова затухала, когда кто-то проходил дальше. Сами витражи являлись истинными произведениями искусства, сочетавшими в себе грубую мощь сюжетов и изящную хрупкость исполнения, доведенную неизвестным автором до такой точки совершенства, при которой начинало казаться, что изображенные на них герои давно прошедших эпох оживают, снова и снова совершая подвиги, к которым они привязаны идеально подогнанными краями осколков толеанского стекла.

Впрочем, Ланиста сейчас интересовали не те, кто уже давно умер и слился со Светом Императора, а те, кто еще был жив, и на данный момент выжимал все возможное из двигателей своих кораблей, стремясь в указанную инквизитором точку сбора.

Сообщение, отправленное им некоторое время назад, было предельно лаконичным: «Всем лояльным Императору силам субсектора срочно прибыть в систему Версалия.» Личный код инквизитора и код Ордо Херетикус исключали неповиновение и возможную ошибку в толковании смысла сообщения, а код угрозы **AW3** подразумевал, что по прибытии ожидается нечто большее, чем просто увеселительная прогулка. На данный момент пришло несколько ответов-подтверждений, но Ланист надеялся, что это еще не все. Хотя времени на ожидание оставалось все меньше.

Твердым уверенным шагом инквизитор вошел на мостик и направился прямо к капитанскому креслу, которое развернулось ему навстречу. Ланист был высок, гораздо выше и шире в плечах, чем обычный человек, но сидящий сейчас перед ним в кресле капитан Монтенео Саган был выше его почти на две головы. Возможно, если бы он мог ходить, он запросто мог бы посмотреть глаза в глаза любому из Адептус Астартес, хотя его длинное, тощее тело с непропорционально вытянутыми конечностями, конечно же, не шло ни в какое сравнение с могучими телами космодесантников. Капитан был родом с Эгеста, планеты с очень низкой гравитацией, которая сильно влияла на анатомию ее населения. Настолько сильно, что полки Планетарной Обороны Эгеста обороняли исключительно себя и никогда не участвовали ни в каких военных походах. Этот же факт делал эгестсев практически непригодными для выполнения любого рода работы на других планетах, и лишь считанным единицам из них удавалось вырваться за пределы своего мира. Саган был одним из них. И даже, несмотря на то, что с момента отлета с родной планеты он был постоянно прикован к специальному креслу, капитан был весьма доволен тем, как сложилась его жизнь. «Прыгай повыше, приземлится всегда успеешь» - это была одна из любимых поговорок Монтенео, то небольшое, что осталось у него от его родного мира.

- Еще два, - сразу перешел к делу капитан, и Ланист удовлетворенно кивнул. – У нас есть еще несколько часов до того, как первые корабли придут в систему, но потом время будет улетать сквозь пальцы, как песок...

Инквизитор мысленно улыбнулся тому, как трансформировались обычные выражения на мире с необычными условиями, но вслух спросил:

- Сколько?

Капитан в ответ лишь пожал плечами.

- Зависит от того, насколько они заняты там, внизу, и насколько они уверены, что их не обнаружили. Может, у нас будет еще несколько часов, а может, они уже сейчас наводят на нас орудия. Сложно сказать.

Конечно, маловероятно, что на поверхности агромира будут находиться установки ПВО и ПКО, но такую возможность исключать не стоит, а значит, действовать придется быстро и решительно. Ланист мысленно прокрутил перед глазами сведения, выуженные из архивов:

++++ Архивы Адептус Астропатикус ++++
+++ ЗАПИСЬ (EF-320-SC-S 395M.37) +++
++ Энея-320 ++

Местонахождение: система Версалия,
Офидианский субсектор сектора Скарус

Тип: агромир

Масса: $4,8^{1024}$ кг

Диаметр: 12 100 км

Плотность: 5,25 г/см³

Длина суток: 29 часов 18 минут 3,1 секунды

Расстояние до звезды: 150 млн. км.

Период обращения по орбите: 224,7 суток

Скорость вращения по орбите: 35 км/с

Ускорение свободного падения: 9,1 м/с

Предельные температуры поверхности: -90° С / +30° С

Тип поверхности: вода, 98%

Атмосфера: пригодна для дыхания

Количество спутников: 0

Налоговая ценность: Гамма

Популяция: 2 500 000 человек

Колонизирована: 6551395.M37

Тип производства: гидрофермы

Функция: обеспечение миров сектора морскими пищевыми культурами

Примечание 1: на полюсах отмечены ледяные шапки толщиной до 2 км

Примечание 2: поставка материалов для строительства новых гидроферм прекращена в 9779998.M39. Ссылка: формирование 18-го Версалийского полка Имперской Гвардии.

+++ КОНЕЦ ЗАПИСИ +++



И все. Больше никаких сведений. Обычный, ничем не примечательный аграрный мирок в ничем не примечательной системе, несколько последних столетий не привлекавший внимание даже проверяющих органов. Примерно десяток перерабатывающих заводов, около сотни гидроферм, круглый год заботливо выращивающих разнообразные виды съедобных водорослей и разводящих местный водоплавающий аналог рогатого скота. Космопорт на южном полюсе и резиденция губернатора в более теплых экваториальных широтах. Здесь не было даже гарнизона Адептус Арбитрес, поскольку все поселения были совмещены с самим предприятиями, и рабочие, по сути, жили там же, где работали. Ни военных заводов, ни стратегически важных хранилищ, ни огромной массы населения, которую можно поднять на восстание. Ничего.

И, тем не менее, существовала вероятность присутствия на поверхности военного контингента ренегатов. Точнее, теперь, после того, как на планету были отправлены дроны-разведчики, из которых вернулось только двое, это была уже не вероятность, а прямые

доказательства того, что на планете был Враг. Оставалось загадкой лишь то, как ему удавалось оставаться незамеченным так долго.

Некоторое время назад один из торговцев во время разговора с приятелем в баре обмолвился, что как-то побывал на Энее – то ли из-за поломки корабля, то ли в попытке заработать на наивных фермерах. Так или иначе, общение с ними оставило у него довольно странное впечатление. Дословно – «как будто мамыши этих фермеров трахались с тюленями». Это могла быть просто метафора, но слух дошел до молодого и не в меру горячего инквизитора-ксантита Ганса фон Рюденбаха, который тут же заинтересовался возможной мутацией и перспективой адаптации населения Энеи для жизни и работ под водой. Насколько этот проект был возможен в плане реализации, сказать сложно, поскольку сам фон Рюденбах вместе со свитой с поверхности не вернулся. Доставивший его к планете корабль прождал на орбите на трое суток дольше положенного времени, после чего покинул систему, так и не дождавшись оговоренного сигнала. Перед самым варп-переходом астропаты корабля зафиксировали сильное возмущение неподалеку от планеты, но выяснять его причину капитан не стал. По возвращении он доложил обо всем представителям Ордена, получил штраф и обвинение в оставлении находящегося при исполнении представителя Святой Инквизиции в опасности, и отправился искупать свою вину на урановые рудники. К его счастью - всего лишь на полтора года.

А вскоре после этого Ланисту пришло послание:

++++ 183/5 ПЕРЕДАНО ЧЕРЕЗ АСТРОПАТА ++++
ПО ПРИКАЗУ ЕГО НАИСВЯТЕЙШЕСТВА БОГА-ИМПЕРАТОРА ТЕРРЫ
ЗАКРЫТОЕ ДОСЬЕ ИНКВИЗИЦИИ
ДОСТУП ТОЛЬКО ДЛЯ АВТОРИЗОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
ДЕЛО: 442: 41F: JL3: Kbu
ДОСТАВЛЕНО ГИЛЬДИЕЙ АСТРОПАТИКА (СКАРУС) ПО МЕМОВОЛНЕ 45-A.639

Приоритет: расследование Инквизиции – безотлагательно
Допуск: Обсидиан
Система кодирования: Криптокс, версия 2.6
Передано: «Перст Императора», флагманский корабль, Юстис Мажорис, субсектор Анжелус
Принято: Ордо Херетикус, Трациан Примарис, Геликанский субсектор
Дата отправления: 228.924.M41
Составитель: Лорд-Инквизитор Калёб Тор, Ордо Херетикус
Получатель: инквизитор Джозеф Ланист, Ордо Херетикус
Мысль дня: Скорбь ожидает глупцов

Инквизитор Джозеф Ланист,
от имени Бога-Императора и Священной Инквизиции приветствую Вас.

Настоящим довожу до Вашего сведения, что Вам поручено провести расследование по факту исчезновения инквизитора Ордо Маллеус Ганса фон Рюденбаха в системе Версалия, Офидианский субсектор сектора Скарус, 52981. Все необходимые для выполнения данной миссии полномочия будут предоставлены Вам в полном объеме по прибытии на Версалию Прайм. Вся информация, касающаяся данного инцидента, может быть получена при обращении в представительство Ордо Херетикус на Версалии Прайм.

Рапорты о ходе расследования должны направляться лично мне с соблюдением всех требований безопасности и конфиденциальности.

Император, храни!

Калёб Тор

++++ КОНЕЦ СООБЩЕНИЯ ++++

Лорда-Инквизитора Джозеф знал лично и всегда был весьма высокого мнения об этом человеке, несмотря на его принадлежность к фракции монодоминантов. В отличие от остальных своих соратников, Лорд Тор всегда думал головой, а не кнопкой, вызывающей Экстерминатус на очередной проявившей свободомыслие планете. За это многие его

ненавидели, но вынуждены были терпеть, поскольку Тор, ко всему прочему, занимал должность правой руки Верховного Инквизитора Ордена, что давало ему право попросту не замечать недовольных.

Судьба свела Тора и Джозефа очень давно, еще во времена обучения последнего, когда он, в общем-то, случайно, помог раскрыть планы ячейки молодых реконгрегаторов, задумавших сместить руководство Ордена и поставить на его место своих более радикальных представителей. Лорд-Инквизитор не стал открыто благодарить и превозносить заслуги Ланиста, чтобы не портить его отношения с другими инквизиторами, но оказанную услугу запомнил, и с тех пор не раз косвенно помогал Джозефу, как правило, направляя того на расследование дел, разобраться с которыми у других инквизиторов не хватало или выдержки, или мозгов. Самого Ланиста такое покровительство также вполне устраивало, поскольку позволяло идти по служебной лестнице самостоятельно, всего добиваясь своими силами.

В этот раз Тор направил его на поиски пропавшего инквизитора, которые в итоге привели к маленькому невзрачному миру, тайно захваченному войнами Хаоса.

Когда Ланист, идя по следам фон Рюденбаха, прибыл к Энее-320, то обнаружил уходящий в варп-переход транспортный корабль с нечестивыми символами на бортах, а запущенный в атмосферу планеты зонд показал присутствие на ней немалого количества десантников Хаоса. По-видимому, они высадились по всей планете, взяв население под свой контроль, но, вопреки традиции, не перебили всех до единого, а заставили их продолжать работать как и раньше, своевременно отправляя произведенную продукцию и регулярно выходя на связь, таким образом, создав себе своеобразное прикрытие. Как давно это длилось, что сейчас происходило с планетой и ее населением – сказать было сложно. Но ясно было одно: что бы ни задумал противник, его планам надо помешать.

- Еще одно, - прервал размышления Джозефа капитан, и его пальцы проворно забегали по вмонтированному в подлокотники кресла пульта. – Судя по времени отправки, это самый дальний. Думаю, больше ответов не будет, или они придут слишком поздно.

Инквизитор кивнул:

- Хорошо. Когда они появятся – передай, чтобы все командиры прибыли на борт «Искупления». Нам надо будет обсудить план высадки на планету, и сделать это надо будет очень быстро. Потому что чем медленнее мы сжимаем пальцы, тем меньше времени между ними остается.

Саган ухмыльнулся и кивнул, развернувшись вместе с креслом и погрузившись в поток идущих от корабля отчетов.

Радар издал короткий сигнал, и на нем вспыхнуло сразу несколько точек. Первые из откликнувшихся на призыв инквизитора вышли из варп-перехода недалеко от Энее-320...

+ + +

...Великий Океан Энее-320 уходил за горизонт ровной, чуть перекатывающейся волнами бесконечностью, и, казалось, спал. Как огромное живое существо он размеренно дышал во сне, то поднимая, то опуская свою могучую грудь цвета дымчатой бирюзы, и, наверное, видел сны. Хотя, если подумать - что может сниться тому, для кого тысячелетия пролетают как одно мгновение, а восходящие к своему расцвету и рассыпающиеся в прах цивилизации похожи на построенные ребенком бастионы из песка, редко доживающие до следующего дня? Наверное, безостановочное вращение галактик в каком-то одном им известном танце, холодный шепот звезд и бесформенные кошмары Варпа. Потому что кошмары Варпа приходят ко всем. И, наверное, когда они посещают Великий Океан, он начинает волноваться. Он ворочается, тяжело вздыхает многометровыми волнами и судорожно втягивает в себя воздух бездонными водоворотами. Он мрачнеет и темнеет, вскрикивая вспышками молний и покрываясь испариной проливных дождей. Безудержным штормом он сминает простыни и одеяло и кричит во сне непрекращающимися раскатами грома. Кричит до тех пор, пока кошмар не уйдет прочь, не оставит его в покое, не отпустит, выровняв дыхание и возвращая поверхности теплый, прозрачный бирюзовый оттенок.

Сейчас Великому Океану не снилось ничего, и единственное, что нарушало его поверхность, была огненно-рыжая трещина заката, кровавой раной протянувшаяся от самого

горизонта, за которым пылающий красный шар солнца медленно погружался в воду, вскрывая ее, как хирургическая пила, и выплескивая на поверхность кровь гаснущего солнечного света. Но Океан был слишком огромным, а погружающийся в него зазубренный диск – слишком маленьким, чтобы причинить серьезный вред гиганту, и поэтому раскачивающаяся на волнах кровь свертывалась, впитывалась, не оставляя и следа, а сделанный солнцем надрез затягивался, заживляя края и готовясь поглотить причинившее ему это мелкое неудобство солнце. Поглотить, и забыть... до следующего дня, когда оно вспорет его кожу и вырвется наружу, взметнувшись вверх в жестоком взмахе, чтобы к вечеру снова рухнуть вниз, терзая безразличную плоть снова, и снова, и снова, до тех пор, пока не иссякнет питающая диск энергия, и он не погаснет, оставив свою жертву медленно покрываться коркой серого, безразлично делающего свою работу могильщика, льда.

А пока что он спал, отражая в себе начинающие проступать на вечернем небосводе звезды и яркие вспышки выходящих из Имматериума кораблей.

Каждая такая вспышка была похожа на падающую звезду, но длилась гораздо дольше и сверкала чуть ярче, на некоторое время оставляя за собой короткий тягучий след, как будто бушующий по ту сторону реальности Варп не хотел расставаться со своей жертвой и цеплялся за нее, пытаясь втащить обратно. Корабли прибывали вразнобой, и поэтому на какое-то время участок неба стал напоминать дешевый праздничный салют. Учитывая дикость и простоту этого мира, такая дешевизна была ему даже к лицу. Это было по-своему красиво.

Впрочем, красота мало беспокоила Ксатракса. Шесть тысячелетий, массивной броней лежавшие на плечах князя-демона, стерли все его эмоции, оставив лишь нечеловеческий разум и накопленные за века знания и навыки ведения войны. Он шел по пути Вечного Воителя, неся славу своему Легиону и исполняя волю богов, которые, в ответ, щедро делились с ним частицами своего могущества.



Сейчас, стоя на самом краю чуть покачивающейся на волнах платформы гигантского перерабатывающего завода, над темнеющей с приближением ночи океанической бездной, он впервые что-то ощущал. Что-то, название чему он давно забыл. Замешательство? Озадаченность?

Причиной этому были вовсе не появившиеся на орбите корабли Врага. За свое долгое существование он привык к тому, что если прилететь на чужой мир и взять его себе, иногда прилетают корабли. Могут прилетать. Должны прилетать. С Врагом он сталкивался не в тысячный раз, и принимал жалкие попытки противостоять его планам как данность, как часть механизма войны. Всякий раз, формируя войска на Медренгарде для очередной операции, он как будто собирал сложный прибор с множеством шестеренок, втулок, маятников, роторов и маховиков. И враги были всего лишь частью этого механизма - у них было свое место и свое назначение. Назначение быть побежденными.

В отличие от тех, кто искал милостей Меняющего Пути, Ксатракс не наслаждался, управляя движением этих шестеренок, и не пытался просчитывать последствия вращения каждого элемента. Для него это был работающий механизм, и этого было достаточно. Какими бы ни были последствия качнувшегося маятника – он был готов встретить их лицом к лицу. Поэтому, глядя на вспыхивающие в небе сверхновые, он не испытывал ни гнева, ни жажды битвы, ни злорадства.

Он их просто пересчитывал, собирая информацию.

Но ощущение не уходило. Скорее всего, причиной тому была бескрайняя равнина океана - уходящая к горизонту вода порождала неуютное чувство уязвимости, отсутствие бункров и мощных высоких стен делало оборону планеты весьма сложным делом в случае начала конфликта. Но военные конфликты были кровью и плотью князя-демона, и переиграть его в них до сих пор никому не удавалось.

Собирать механизм под названием «Энея-320» Ксатракс начал примерно год назад, после того, как бесформенные и туманные образы его видений вдруг стали приобретать недвусмысленную четкость. Его повелителям была нужна эта планета, и они явно давали это понять. В видениях они показывали ледяные глыбы, щедро орошенные кровью, и

пульсирующее око Варпа, выплескивающее легионы Хаоса в реальный мир, выпускающее волну, способную захлестнуть не только весь Великий океан, но и все ближайшие планеты.

Первым винтиком стало внедрение в ряды рабочих нескольких специально обученных людей, которым уже через несколько месяцев удалось создать тайный культ, якобы поклоняющийся Императору. Обособленность системы, практически полное отсутствие контактов с другими мирами и специфика самой планеты быстро привели к тому, что влиянием оказалось охвачено все без исключения население Энеи, кроме, быть может, губернатора, а те, кто пытался как-то противостоять этому, трагически погибли в серии несчастных случаев на производстве. Эти инциденты никто не расследовал.

Следующим шагом стала ликвидация губернатора. Не в прямом смысле этого слова – исчезновение наместника Императора не прошло бы незамеченным в любом случае, и спровоцировало бы ненужный интерес, нарушив, таким образом, тщательно выстраиваемые планы. Поэтому на планету был доставлен Альхадиззар, псайкер уровня альфа-плюс, и уже через несколько часов губернатор был послушной марионеткой в руках культа.

Затем на планету стали прибывать корабли.

Появление целой эскадры, примерно так, как это происходило сейчас в безлунном небе над платформой 13-К, вызвало бы слишком сильные возмущения в Варпе, что, в свою очередь, должно было бы вызвать повышенный интерес представителей Адептус Астропатикус ближайших миров. Поэтому корабли прилетали по одному, иногда по двое, быстро спускали на поверхность транспортные катера и так же быстро покидали систему. Их капитанам, каперам, нанятым на Пределе Боннэ, заранее щедро заплатили за этот рейс и за то, чтобы их не интересовало содержимое перевозимых ими грузовых контейнеров. Впрочем, в Имматериуме большинство из них ожидали корабли боевого флота Медренгарда, проводившие с пиратами окончательный расчет. Это тоже было частью запущенного и уверенно тикающего механизма Ксатракса.

Материалов, доставленных в этих контейнерах, с лихвой хватило на то, чтобы за следующие пару месяцев значительно расширить нижние, подводные уровни платформ, разбросанных по планете, подготовив их к размещению войск, укрепить большинство зданий, а также создать множество скрытых до времени под водой точек ПВО, которые в нужный момент выныривали на поверхность, как левиафаны, чтобы сеять смерть и хаос в рядах атакующих.

Все это время планета функционировала в своем обычном режиме, точно в срок отправляя на ближайшие миры произведенные продукты, отчеты о производстве и ежемесячные рапорты правительства планеты о состоянии дел на вверенном им участке, которые, впрочем, никто никогда не читал. Раскрывать свое присутствие раньше, чем все будет готово, Ксатракс не планировал.

Один раз на планету спустилась группа проверяющих, но идеальное исполнение Альхадиззаром своей роли оставило их в полной уверенности, что на гидрофермах, несмотря на мелкие недочеты и нарекания, все в полном порядке, а губернатор – именно тот человек, который лучше всего присмотрит за таким обширным хозяйством.

Затем сработал другой, давно раскачивавшийся маятник – в соседней системе «вскрылась» подпольная и, что немаловажно, массовая торговля артефактами ксеносов. Поскольку «вскрылась» она в результате «расследования», проведенного собственными объединенными силами двух миров, то вмешательства Инквизиции не понадобилось – все трофеи и данные по этому делу были переданы в представительство Ордо Ксенос субсектора. Но это позволило отвлечь внимание от системы Версалии, в которую за этот небольшой промежуток времени была тайно переброшена армия Ксатракса.

Армия, которая не могла воевать, потому что воевать пока что было не с кем.

Впрочем, теперь ожидание кончилось. Все приготовления завершены, и скоро с неба огненным дождем посыплются десантные модули и транспортные катера. И тогда этот мир превратится в кровавый котел, как и было задумано изначально.

...Ксатракс качнул рогатой головой. Вспышки на небе прекратились, и все вокруг погрузилось в окончательный чернильный мрак, в котором небо сливалось с водой, образуя одну плотную густую ткань с рассыпанными по ней крупинками звезд. Тихий шепот Варпа в его сознании утих, унося с собой остатки видения. Завтра шестеренки его плана начнут новое вращение. Завтра все начнется...

+++ Холодные берега Энеи-320 +++

Тип: сюжетная мини-кампания

Система: Warhammer 40,000

Продолжительность: 4 хода

Количество игроков: 2+

Наличие ведущего кампании: желательно

Если вы продрались сквозь абзацы вводного художественного текста и не стали прокручивать страницы дальше в поисках более интересного материала, значит вы из тех людей, которые давно уже хотели поиграть в кампанию по сорокатысячнику, но, поскольку никто не хотел заниматься ее организацией, ваша мечта так и оставалась мечтой. Что ж, поздравляю – у вас появился реальный шанс.

Я не буду тянуть резину и мучить вас скучными размышлениями на тему «как же так вышло, что я решил сделать кампанию» - вряд ли кому-то это будет интересно, а если будет – напишите письмо, и в следующем номере я остановлюсь на этом подробнее, хотя основные мотивы уже упоминались в статье про кампанию по Мордхейму (Wargazzm #5).

Предлагаемая вам кампания по понятным причинам не претендует на идеальное исполнение, баланс в ней тоже не тестировался, но никто не запрещает вам вносить свои правки и коррективы по ходу игры – в конце концов, вы играете для себя. Можно даже изменить ее полностью, играя за другие армии и в другие миссии и даже сделать свою, совсем новую кампанию, ни разу не похожую на эту. Все в ваших силах.

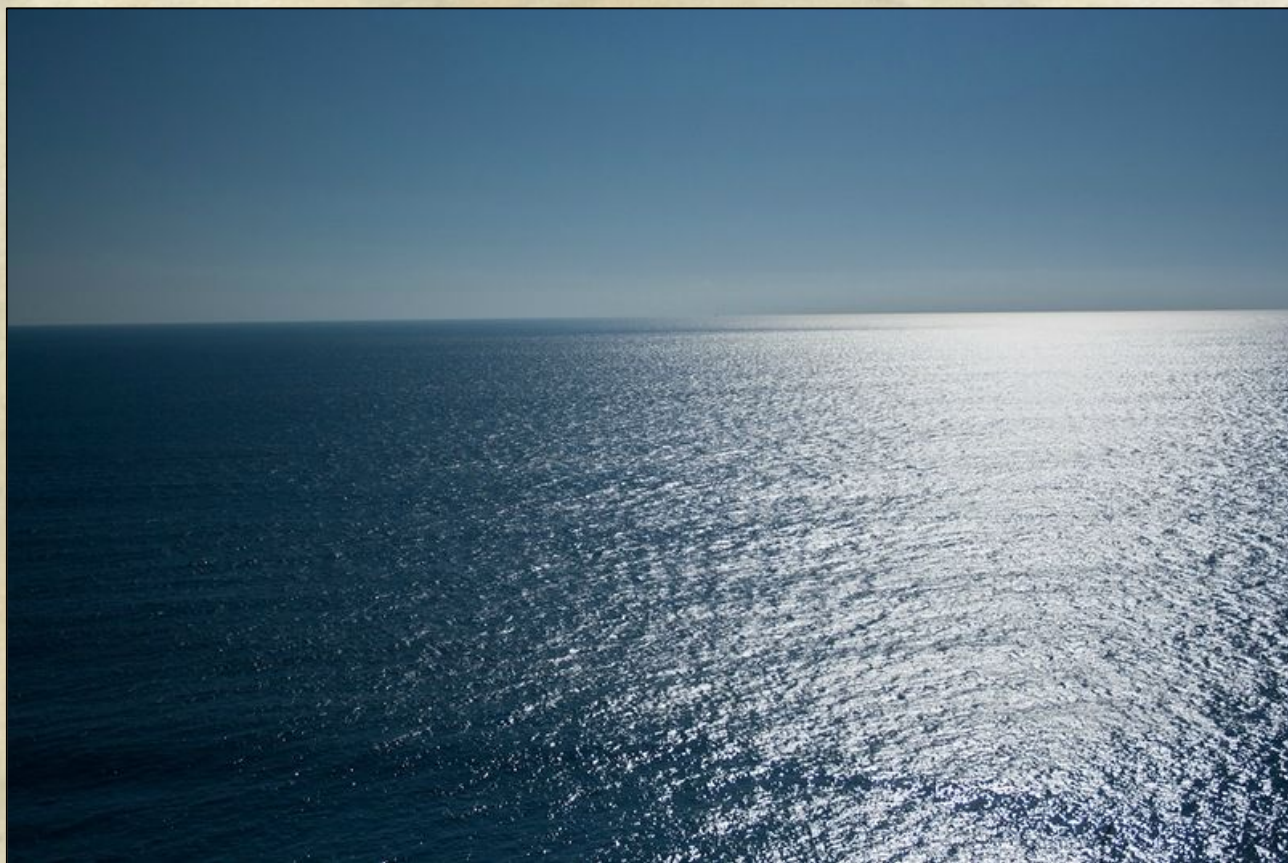
Мир Энеи-320



Когда-то Энея-320 была цветущим миром, схожим с Террой времен ее далекой юности. Теплый умеренный климат, пригодная для дыхания атмосфера и в целом миролюбивая фауна в 41 тысячелетии без особых проблем обеспечили бы ей статус курортного мира, на котором не побрезговали бы провести свои отпуска представители далеко не самых последних Торговых Домов и верхушки руководящей системы сектора. Но задолго до того, как человечество узнало про этот райский уголок, он перестал быть таковым.

Что конкретно произошло, природный катаклизм или какая-то техногенная катастрофа, – неизвестно, а колонисты и ученые не слишком старались разобраться в причинах. К моменту прибытия первых представителей Империи Человечества, вся поверхность планеты была покрыта многокилометровым слоем воды, и лишь на полюсах гордо возвышались белоснежные ледяные шапки. На

первый взгляд, отсутствие полезных ископаемых и хоть какой-нибудь суши делали Энею абсолютно неинтересным и бесперспективным миром: здесь нельзя построить огромные мануфактуры или города-ульи, здесь нельзя сделать военную базу, а отсутствие населения исключает даже внимание со стороны призывных комиссий Имперской Гвардии. Но, поскольку в Империи не может быть бесполезных элементов, после подавления Ереси планета прошла повторное освидетельствование, в результате которого в ее водных толщах были обнаружены разнообразные водоросли и несколько видов морских обитателей, вполне пригодных для разведения в промышленных масштабах.



Спустя некоторое время на поверхности Великого Океана, как окрестили водные массы планеты, были созданы огромные плавучие платформы, на которых разместились склады, перерабатывающие установки, жилые блоки и прочие сопутствующие сооружения. Появились аквафермы, целенаправленно занимавшиеся выращиванием различных сортов водорослей для последующей поставки их на близлежащие миры в виде полуфабрикатов или уже готовой к употреблению продукции. Помимо акваферм, в районе экватора сконцентрировалось около двух десятков аквапитомников, основной задачей которых являлось разведение пригодных в пищу морских животных, таких как тюленевидные пилигамы, сирены и императорские скаты, чей размах крыльев достигает пятидесяти метров. Несколько отдельно стоящих питомников занялись разведением уникальных энейских риноцефалов, известных своим костяным бивнем, вырастающим до пяти-шести метровой длины. Под водой можно встретить и множество других обитателей, большинство из которых, к сожалению, одомашниванию не подлежат либо ввиду своей хищной природы (снежная акула), либо ввиду своих размеров (экваториальный крылохвостый кит).



Учитывая довольно низкий процент морей и океанов на других планетах системы – столице Версалии Прайм, маленьком шарике Версалии Секундус и почти полностью покрытом лесами Китсе, - продукция с Энеи вносит весьма ощутимое разнообразие в меню этих миров, дополняя их как деликатесным мясом, так и йодосодержащими морепродуктами.

Помимо производственных, в северном полушарии также находится блок административных платформ, включающий в себя Администратум, здание Медика Импералис, в котором, помимо оказания медицинской помощи рабочим, проводятся исследования местной морской флоры и фауны, платформа с величественным зданием Санктум Импералис и посадочная платформа для орбитальных челноков и грузовых катеров.

Практически все производство автоматизировано, так что на всю планету, включая администрацию губернатора, приходится около трехсот тысяч человек населения, которые размещены, как правило, в жилых блоках, непосредственно прилегающих к платформам, на которых они работают.

Природа планеты не радует разнообразием. Ледяные шапки на обоих полюсах – практически единственные элементы ландшафта, выступающие над поверхностью воды, помимо собственно платформ и разбросанных между ними маяков. Исключение составляет Перст Императора – торчащий из воды кусок скальных пород почти пятидесятиметровой высоты, обнаруженный в южном полушарии и, по предварительным данным, представляющий собой одну из вершин горной гряды, оказавшейся под водой.



Погода отличается своей спецификой: штиль и безветрие периодически сменяются зарождающимися непонятно где штормами, сила которых, впрочем, редко превышает 5 баллов. Наблюдается практически полное отсутствие дождей, а в зимний период – снегопадов.

Из райского мира Энея-320 превратилась в гигантский водяной шар...

Сюжет

Итак, насколько вы поняли из литературной части, в битве за вот такую планету сойдутся два непримиримых врага: бесстрашные и благородные паладины Богов Хаоса и разношерстая толпа хладнокровных убийц, поклоняющихся Императору-личу. На протяжении четырех игровых ходов и почти десятка игровых миссий будет разворачиваться эпическое противостояние двух сил, старающихся получить контроль над, на первый взгляд никому не нужной и не интересной, планетой.

Этот не самый сложный и запутанный сюжет при желании можно дополнить интригами и внезапными поворотами, шокирующими сценами и героическими деяниями – все целиком и полностью зависит от самих игроков.



Игроки и армии

Все участники разбиваются на две команды – Хорошие и Плохие. Хорошие обороняют планету и помогают Демон-Принцу выполнить волю Темных Богов, плохие же хотят этому всячески помешать, пытаются высадиться на планету и напакостить. В принципе, команды не обязательно должны состоять исключительно из армий Импернума и Хаоса. К Хорошим вполне на помощь могли прийти вкусившие Хаоса орки или темные эльдары, а Плохим могли предложить свою помощь представители таутянской госбезопасности.

Каждый игрок представлен своей армией, в которой он отображается миниатюрой командира. На механику это никак не влияет, но позволяет внести легкий ролевой элемент, заставляя игроков обращаться с командирами аккуратно, не рискуя ими лишний раз только потому, что «в следующем бою все равно он будет со всеми вундами».

Если с каждой стороны количество игроков равно или превышает трех человек, один из игроков может быть назначен главнокомандующим. Его

основная функция – координировать действия остальных игроков своей фракции и создавать видимость организованности и серьезности происходящего.

Игроки собирают армии по стандартным для своего Кодекса правилам и в соответствии с Таблицей организации армии (**Force Organization Chart**), но с небольшим ограничением. Оно заключается в том, что игроки не могут включать в свою армию технику, чья суммарная броня превышает **35** (передняя+один раз боковая+задняя; по сути это Лэнд Рейдеры и вся сверхтяжелая техника линейки **ForgeWorld**, включая, естественно Титаны). Это обусловлено тем, что бои будут происходить на дрейфующих по воде пластинах, хоть и огромных, но не настолько массивных, чтобы спокойно выдерживать настолько тяжелую технику.

Минимальный размер армии, которой должен обладать желающий поучаствовать в кампании игрок – **400** очков. Максимальный ограничен лишь условиями сценария, а в финальном сражении и вовсе только здравым смыслом и возможностями других игроков.

Механика

С точки зрения игровой механики, кампания представляет собой цепочку сражений (использующих правила 5-й редакции и дополнения **Planetstrike**), дополненных боями по обычным правилам и правилам **Cities of Death** на различное количество очков.

Продвинутые игровые сообщества могут щедро разбавить все это масштабными сражениями в космосе с использованием правил **Battlefleet Gothic** и разворачивающимися на соседних планетах интригами, непосредственно касающимися происходящих на Энее событий, но поданными игрокам под соусом правил **Rogue Trader** или любой другой подходящей ролевой системы. При желании можно даже ввести сценарии с использованием правил Некромунды.

Структура хода

Каждый игровой ход условно разбит на три этапа:

- 1) Получение приказов.
- 2) Отыгрыш сражений.
- 3) Написание отчетов.



Получение приказов. На этом этапе Ведущий рассылает главнокомандующим краткое описание доступных на этот ход сценариев (желательно в литературной форме) с указанием размера армий, участвующих в них. Главнокомандующие распределяют своих подчиненных по миссиям в зависимости от их важности и от состава армий. К примеру, на миссию, в которой участвует армия на **1000** очков, можно назначить двух игроков с армиями по **500** очков или одного – с армией на **1000**. Если количество игроков позволяет – назначения лучше осуществлять с таким расчетом, чтобы каждый игрок поучаствовал в одном сражении за ход. Конечно, если игроков всего три, то они могут отыгрывать столько сражений,

сколько потребуется, но элемент единовременности происходящего при этом будет утерян.

Если количество игроков меньше трех, то Ведущий может разослать им миссии напрямую, предоставив самим решать, кто в какой будет участвовать.

Отыгрыш сражений. После того, как игроки выбрали себе миссии (или были назначены на них главнокомандующими), они получают от Ведущего информацию по сценарию, который будут отыгрывать. Обратите внимание на то, что информация по одному и тому же сценарию может немного отличаться для каждой стороны. Ввиду этого есть смысл проводить кампанию с игроками, которые не читали этот номер журнала.

После получения всех необходимых сведений игроки договариваются о встрече и отыгрывают в клубе соответствующие миссии.

Написание отчетов. Когда все миссии сыграны, игроки сообщают о результатах сражения своим главнокомандующим, а те, в свою очередь, пишут сводный рапорт Ведущему. В этом рапорте они указывают, кто победил, какие потери понес каждый из участников и какие цели достигнуты. На механику и сюжет это не влияет (если не используется опциональное правило потерь и подкреплений), но позволяет добавить в игровой процесс ярких красок.

После того, как все сведения переданы Ведущему, наступает следующий игровой ход и все три этапа повторяются снова.

Потери и подкрепления (опциональное правило)

Для желающих усложнить себе жизнь и добавить в кампанию немного реализма можно ввести правила, изрядно меняющие как подход к составлению расписки, так и к игровому процессу в целом. Ведущий тоже получает свою порцию головной боли в плане отслеживания состава армий всех игроков, но определенный интерес и фан такое извращение принести все же может. Конечно, введение этих правил стоит предварительно согласовать со всеми игроками.



Итак, суть заключается в том, что в начале кампании каждый игрок берет все свои миниатюры (покрашенные и готовые к игре) и составляет из них расписку. Это та армия, с которой его командир прибыл на Энею-320, и которая будет неизбежно уменьшаться в сражениях. Никакого ФОС соблюдать на данном этапе не требуется – это просто попытка структуризировать имеющиеся миниатюры.

Перед каждым сражением игрок составляет расписку на основе этих, имеющихся миниатюр, с поправкой на понесенные в предыдущие ходы потери. Например, если в прошлом бою был уничтожен Почетный Дреднот Брат Толстомордый – то он не может участвовать в последующих боях, и если такой

дредноут был в армии один – то заменить его будет нечем, придется сражаться тем, что осталось.

Потери после боя определяются по следующей схеме:

Независимые персонажи, Монстры, отряды Пехоты, Прыжковой пехоты, Мотоциклов (включая джетбайки), Зверей и Кавалерии, потерявшие меньше половины своих ран, считаются выжившими. В случае потери больше 50% ран персонаж или отряд должен пройти тест на Стойкость (Toughness). Если в отряде имеются различные значения Стойкости, то тест проходится по самому многочисленному значению, либо по самому высокому, в случае равенства количества значений. Для существ со Стойкостью 6 и больше, выпадение 6 все равно считается неудачей. Если тест пройден успешно – персонаж или отряд считаются выжившими и полностью вылечившимися, и могут участвовать в следующем бою. Если тест провален – персонаж или отряд убит либо получил слишком серьезные повреждения, чтобы продолжать сражаться, и считается уничтоженным (причисляется к потерям).

Техника и артиллерия, выведенная из игры в результате выпадения 6 по таблице повреждений техники (результат explodes) считается уничтоженной. Если техника выбыла из игры в результате критической поломки (результат 5 по таблице повреждений техники – wrecked), то она считается восстановленной \ починенной, если результат броска $2d6+3$ равен или превышает максимальное значение ее брони. Это отображает тот факт, что тяжелую технику, получившую серьезные повреждения, крайне сложно залатать и восстановить в полевых условиях. Если этот тест «на ремонт» провален – машина считается уничтоженной.

Все броски делаются Мастером, как представителем Фатума на кампании, после предоставления игроками отчетов о потерях.

Если в миссии игрок потерял все свои войска (wipe-out), то следующий ход он пропускает. Его армия (и он сам, как ее командующий) восстанавливает силы, зализывает раны и пытается вернуть веру в победу и своего командира.

Какого-то конкретного механизма **поступления подкреплений** для армий не предусмотрено – этот момент отдается на откуп здравому смыслу Ведущего. Новые отряды могут поступать в распоряжение командира, проявившего в бою отвагу и смекалку в качестве награды от руководства. Какие-то отряды можно получить в качестве бонуса при победе в миссии – логично предположить, что игроки отыгрывают лишь часть конфликта, и вполне могут наткнуться, к примеру, на попавший в окружение отряд из другой военной группы.

Также каждый игрок может каждый ход получать пополнение на $d100$ очков, причем этот бросок может модифицироваться Ведущим в зависимости от действий самого игрока (или рекомендаций его главнокомандующего) как в лучшую сторону ($d100+50$, $2d100$), так и в худшую, если игрок не выполняет приказов командования, впустую расходует технику и людей и вообще ведет себя так, что даже Демон-Принцу за него стыдно ($d100-30$, $d100/2$).

С одной стороны, это заставит игроков стараться побеждать «не числом, а умением», но с другой – при неудачном раскладе может привести к полному уничтожению небольших армий и вылету игроков из кампании. Так что использование этих правил требует от Ведущего внимания и тщательной оценки последствий каждого сражения.

+++ Глава 1: День «Д» +++



+++ Глава 2: Псы Императора +++



+++ Глава 3: Ad Majorem Dei Gloriam +++



+++ Глава 4: Низвержение в Мальстрим +++

Холодные берега
Энеи-320
Миссии



Боевые действия начались. Несколько разведывательных и подготовительных вылазок — и, затем, массированная высадка на планету, когда небо темнеет от сотен транспортных кораблей, а на поверхности подавленный артоподготовкой противник ждет своей участи...

В этой главе основная миссия (Дожди над Омаха-Бич) играется в самом конце, после того, как будут сыграны все четыре дополнительные.

Свет Императора (дополнительная миссия)

Чтобы облегчить высадку основных сил Империи, на планету сбрасывается несколько отрядов специального назначения, цель которых — незамеченными подобраться к ключевым платформам и разместить на них телепортационные маяки.

Размер армий: 400 очков с каждой стороны

Ограничения: Запрет на модели со спасброском 2+ и лучше; запрет на модели с 2 и больше ранами; запрет на технику с суммарной броней больше 33; HQ (0-1), Troops (1+).

Игровой стол: 1x1 м. В центре размещается целевое здание. Остальное — на усмотрение игроков.

Расстановка: Игроки выставляют свои армии в противоположных (по диагонали) углах стола, в пределах 15" от краев. Выбор стороны, очередности расстановки и первого хода — любым удобным для игроков способом. Игрок за Империум считается атакующим.

Основная цель: Атакующий игрок на конец игры должен контролировать Целевое здание (внутри здания или в 3" от него находится минимум один не бегущий пехотный отряд атакующего игрока, и нет ни одной модели защищающегося игрока).

Победа атакующего: Маяк установлен, и в миссии Дожди над Омаха-Бич подразделения Империи, входящие в игру по правилам Глубокого Удара, смещаются на 1d6, а не на 2d6.

Победа защищающегося: В миссии Дожди над Омаха-Бич игрок за Хаос может выбрать 1d6 отрядов Империи, выходящих на стол по правилу Глубокого Удара. На 4+ эти отряды остаются в резерве.

Дополнительная цель: Полное уничтожение противника.

Победа: Один любой отряд победившего игрока при отыгрыши миссии Дожди над Омаха-Бич один раз за игру может перебросить любой проваленный тест на Лидерство.

Подарки к Рождеству (дополнительная миссия)

Силы Хаоса окопались на нескольких основных платформах и готовятся дать отпор силам Империи. Чтобы увеличить потери в рядах атакующих, предатели заминировали те платформы, которые не смогли превратить в укрепления. Один из высланных на разведку отрядов Империи как раз столкнулся с военными инженерами врага.

Размер армий: 400 очков с каждой стороны

Ограничения: Запрет на модели со спасброском 2+ и лучше; запрет на модели с 2 и больше ранами; запрет на технику с суммарной броней больше 33; HQ (0-1), Troops (1+).

Игровой стол: 1x1 м. Здания — на усмотрение игроков.

Расстановка: В центре стола устанавливается маркер. Еще 4 маркера по очереди располагаются игроками в любом месте, но не ближе 10" от края стола и от других маркеров (если это по какой-то причине невозможно — то в 8"). Игроки выставляют свои армии в пределах 12" от краев стола. Выбор стороны, очередности расстановки и первого хода — любым удобным для игроков способом. Игрок за Хаос считается атакующим.

Основная цель: Контроль маркеров. Маркеры обозначают места установки мин.

Победа атакующего: Основная часть платформ и потенциальных мест для высадки заминирована. Все отряды Империи, входящие в игру по правилам Глубокого Удара в миссии Дожди над Омаха-Бич, при выставлении на стол проходят тест на Опасный Ландшафт вне зависимости от того, куда они приземлились. Тест проходит только один раз для каждого отряда.

Победа защищающегося: Коварный план Хаоса в целом сорван, а заодно проведена разведка местности. В миссии Дожди над Омаха-Бич игрок за Империум может один раз за игру перебросить бросок на резервы для одного любого отряда.

Дополнительная цель: Полное уничтожение противника.

Победа: Один любой отряд победившего игрока при отыгрыши миссии Дожди над Омаха-Бич один раз за игру может перебросить любой проваленный тест на Лидерство.

Охота на ведьм (дополнительная миссия)

Разведывательный отряд сил Империи на одной из платформ обнаружил Гидеона Искаженного, колдуна Хаоса, что-то разыскивающего в блоке зданий Медика Импералис. После небольшой, но кровопролитной стычки, колдун с остатками отряда был прижат к краю платформы. Отступив, он накрыл себя и своих телохранителей аурой, искажающей пространство и делающей неэффективной практически любую стрельбу в обоих направлениях.

Размер армий: 400 очков с каждой стороны

Ограничения: Запрет на модели со спасброском 2+ и лучше; запрет на модели с 2 и больше ранами (исключение – колдун); запрет на технику с суммарной броней больше 33; HQ (0-1), Troops (1+). У Хаоса обязательно должен присутствовать 1 HQ – колдун, собранный по стандартному кодексу XCM, и имеющий только 2 раны.

Игровой стол: 1x1 м. Здания – на усмотрение игроков.

Расстановка: Игрок за Империи считается атакующим. Он выставляет свои войска в 6" от края своего стола. Игрок за Хаос выставляет свои войска не ближе 5" и не дальше 10" от своего края стола максимально близко к центру стола. Выбор стороны, очередности расстановки и первого хода – любым удобным для игроков способом.

Специальные правила: Аура искажения. Аура действует на все модели в радиусе 12" от колдуна. Если модель, находящаяся в зоне действия ауры, стреляет, или если стрельба ведется по модели, находящейся под действием ауры, то все броски на попадание и пробивание требуют выпадения 6 независимо от стрелкового умения модели или силы оружия и стойкости цели.

В западне! Войска Хаоса зажаты в угол, но будут защищать колдуна до последнего. Они не будут отступать ни при каких условиях.

На краю. Сегодня Океан спокоен, и платформа ощутимо раскачивается. Любая модель, оказавшаяся в 2" от края стола на начало своего хода бросает кубик. На 1-2 она считается смытой волной или упавшей в воду и удаляется как убитая. На 3-6 она должна пройти тест на Залегание (pinning) по обычным правилам.

Основная цель: Уничтожение колдуна.

Победа атакующего: Колдун уничтожен! Во 2 главе в миссии Подъем с глубины силы Хаоса получают на 100 очков меньше при формировании своей расписки.

Победа защищающегося: Колдун благополучно скрылся, унося вместе с собой найденные медикаменты и, самое главное – боевые наркотики, которые обращенные к Хаосу врачи Медика Импералис успели создать с момента захвата планеты. В основной миссии 2 главы (Операция «Энея-Гарден») 1d3 отряда Хаоса перед боем могут сделать бросок по таблице улучшений для солдат Фабиуса Байла (см. кодекс XCM).

Цена знаний (дополнительная миссия)

Спущенные на поверхность разведывательные дроны Империи собрали достаточно данных для начала полноценной высадки на планету, но не все они вернулись обратно. Несколько дронов, собравших весьма ценные сведения, были повреждены и застряли на одной из платформ.

Размер армий: 1000 очков с каждой стороны

Игровой стол: Стандартный.

Расстановка: В центре стола устанавливается маркер. Еще 2 маркера по очереди располагаются игроками в любом месте, но не дальше 15" от первого и не ближе 10" от края стола и от других маркеров (если это по какой-то причине невозможно – то в 8"). Затем игроки выставляют свои армии в пределах 12" от краев стола. Выбор стороны, очередности расстановки и первого хода – любым удобным для игроков способом. Империи считается атакующим.

Специальные правила: Сломанные дроны. Эти дроны не смогли вернуться обратно на орбиту из-за поломки в системе навигации. Они и сейчас не стоят на месте, а хаотично перемещаются. В начале хода каждого игрока дрон-маркер, в 2" от которого нет других моделей (но не маркеро-дронов), смещается на 2d6 по скаттеру. При выпадении Hit он остается на месте. Дрон не может уйти за край стола и останавливается в 1" от препятствия, если на его пути оказывается непроходимый ландшафт или любая модель, включая другого дрона.

Основная цель: Контроль маркеров.

Победа: Победившая сторона получает +1 стратагемное очко в миссии Дожди над Омаха-Бич в 1 главе.

Дожди над Омаха-Бич (основная миссия)

После всех подготовок, разведывательных операций и сбора данных Инквизитор наконец-то готов обрушить на еретиков всю доступную ему военную мощь. Техники в последний раз проверяют десантные капсулы, солдаты проверяют оружие, а командиры проверяют время. Высадка сил Империи на Энею-320 начинается...

Размер армий: 1500-3000+ очков с каждой стороны.

Игровой стол, Расстановка, Условия победы: Согласно миссии Planetfall из дополнения Planetstrike. Для армий 1500-1999 очков – 2 целевых здания, 2000-2999 – 3 целевых здания, 3000+ – 4 целевых здания. Игрок за Империум считается атакующим.

Специальные правила: См. условия миссий Свет Императора, Подарки к Рождеству и Цена Знаний.

Победа: Победившая сторона отлично выполнила поставленную задачу (осуществила героическую высадку под огнем противника, либо наоборот – стойко отбила нападение на основном направлении, заставив врага вернуться зализывать раны). В основной миссии 2 главы Операция «Энея-Гарден» победитель получает 1 дополнительное стратегическое очко.



+++ Глава 2: Псы Императора +++

Высадка войск Империи на планету закончилась более-менее успешно. Во всяком случае, им удалось захватить ряд платформ, что позволило развить наступление. Кроме того, анализ собранной дронами информации указывает на то, что пропавший инквизитор фон Рюденах жив, но содержится в плену на одной из отдаленных платформ. Сможет ли он пролить свет на происходящие на планете события, и какие ужасы готовят Имперцам темные силы Варна?

Во второй главе первой должна быть сыграна миссия Подъем с глубины.

Подъем с глубины (дополнительная миссия)

Колдуны Хаоса не зря проводили исследования планеты, возможно, даже глубже и тщательнее, чем ученые Империи — они искали свою выгоду, и они нашли ее. Глубоко в толщах вод Великого Океана таится чудовище, равного которому сложно найти в других мирах Империи. Это Левиафан, порождение Варпа, спавший глубоким сном еще со времен Ересей. И теперь колдуны Хаоса хотят разбудить его...

Размер армий: 1500 очков с каждой стороны

Ограничения: Расписка Хаоса должна состоять только из Колдунов и Демон-Принцев, и включать в себя не меньше 8 моделей и не больше 4 Демон-Принцев. Каждая из Марок Богов Хаоса должна быть представлена минимум 1 раз.

Игровой стол: Стандартный. Здания — на усмотрение игроков, но чем их больше, тем лучше.

Расстановка: Игрок за Империум считается атакующим. Расстановка — по четвертям. Выбор четверти, очередности расстановки и первого хода — любым удобным для игроков способом.

Специальные правила: Пробуждение. Убивая противников, колдуны совершают ритуал пробуждения Левиафана. Как только оба игрока *суммарно* наберут 8 килл-поинтов, ритуал считается завершенным. Колдуны не могут убивать друг друга!

Молодой колдун. См. условия миссии Охота на Ведьм.

Основная цель:

Хаос: добиться суммарного количества килл-поинтов, равного или большего 8.

Империум: получить больше килл-поинтов, чем противник.

Победа атакующего: Силы Империи смогли прервать ритуал и не допустить пробуждения чудовища. Выжившие были награждены, а слух о подвиге разнесся по всем имперским частям.

В основной миссии 2 главы, Операция «Энея-Гарден», все отряды сил Империи получают +1 к показателю Лидерства (но не больше 10).

Один любой выживший пехотный не-командный отряд из данной армии может бесплатно быть добавлен к расписке Империи в основной миссии 3 главы — Орел IV Легиона.

Победа защищающегося: Ритуал завершен, и древнее чудовище поднялось из темных глубин, чтобы сеять Хаос и разрушения. В основных миссиях 2 и 3 главы (Операция «Энея-Гарден» и Орел IV Легиона) игрок за Хаос один раз за игру может активизировать мощь Левиафана. Это заявляется либо в начале, либо в конце хода противника, после чего игрок за Хаос бросает кубик:

1 — Смертельная волна. Левиафан создает гигантский вал, который накрывает платформу, на которой идет сражение. Все модели на столе получают 1d3 автоматических попаданий с Силой 5 и AP 4. Каждый отряд, получивший хотя бы одну рану, немедленно смещается на 1d6 по скатеру. Все модели, оказавшиеся при этом за краем игрового стола, считаются смытыми в море и погибшими.

2-3 — Оглушающий рев. Левиафан издает чудовищный рев, заставляющий людей падать без сознания. Все отряды Империи и не готовые к этому отряды предателей из числа Имперской Гвардии (Lost and Damned) немедленно проходят тест на залегание (pinning).

4-5 — Удар по платформе. Левиафан с силой наносит удар по платформе снизу. 1d3 зданий немедленно превращаются в Руины (как описано в разделе Подрыв Зданий в дополнении Города Смерти), а все модели, находившиеся в 3" от края игрового стола бросают кубик. На 1-2 они падают в воду и считаются погибшими, на 3-6 они проходят тест на Залегание (pinning).

6 — Гнев Титана — Левиафан отказывается помогать игроку за Хаос, и уходит на глубину, выплеснув напоследок волну ярости. Каждый колдун или псайкер на столе немедленно проходит тест на лидерство, получая рану без спасбросков в случае выпадения дубля или провала теста.

Операция «Энея-Гарден» (основная миссия)

Первая волна атакующих смогла не только изрядно пошатнуть оборону защитников, но и привлечь их внимание от нового направления атаки. Для поднятия боевого духа сил Империи было принято решение любой ценой очистить от присутствия противника платформу, на которой возведено здание Санктум Импералис...

Размер армий: 1500-3000+ очков с каждой стороны.

Игровой стол, Расстановка, Условия победы: Согласно миссии Sieze and Destroy из дополнения Planetstrike. Для армий 1500-1999 очков — 2 целевых здания, 2000-2999 — 3 целевых здания, 3000+ — 4 целевых здания. Игрок за Империум считается атакующим.

Специальные правила: См. условия миссий Дожди над Омаха-Бич и Подъем с глубины.

Победа: Победившая сторона теперь контролирует Санктум. Имперцы могут восстановить и заново освятить задние. Хаос может осквернить святилище, проведя в нем злобный ужасный ритуал. В обоих случаях в основной миссии 3 главы Орел IV Легиона 1d3 отряда победившей стороны становятся Бесстрашными (Fearless).

Помимо всего прочего, победитель получает 1 дополнительное стратагемное очко в основной миссии 3 главы Орел IV Легиона.

Спасение рядового фон Рюденабаха (дополнительная миссия)

По поступившим от разведывательных дронов данным, пропавшего инквизитора фон Рюденабаха держат в плену на одной из удаленных платформ вместе с другими пленными. Учитывая его исключительную ценность, на его спасение был направлен отряд особого назначения...

Размер армий: 1000 очков с каждой стороны

Игровой стол: Стандартный. Здания – на усмотрение игроков.

Расстановка: Игрок за Хаос размещает в зданиях 6 маркеров, пронумерованных 1-6, цифрами вниз (только игрок за Хаос знает, где какой маркер). Маркеры размещаются не ближе 10" от любого края стола и не ближе 10" друг от друга, если это позволяют размеры стола. После этого бросается кубик. Выпавшее число определяет, какой из маркеров обозначает пленного инквизитора (местонахождение этого маркера знает только игрок за Хаос!).

Игрок за Империиум считается атакующим. Игроки расставляют свои армии в 8" от края стола. После размещения маркеров и броска кубика, игроки выбирают сторону, очередность расстановки и первого хода любым удобным для них способом.

Специальные правила: Инквизитор. Каждый раз, когда пехотная модель любого из игроков входит в базовый контакт с маркером, маркер вскрывается, а отряд, в который входит эта модель, заканчивает свое движение. Если это нужный маркер (определенный перед игрой броском кубика), то считается, что данная модель несет на себе инквизитора, который либо слишком слаб, чтобы идти самому, либо находится без сознания. Эта модель (и весь отряд, частью которого она является) не может бегать в фазу стрельбы (даже имея спецправило на бег). Если модель с маркером убита – маркер остается на земле, пока другая модель не войдет с ним в базовый контакт. Модель, несущая инквизитора, не может стрелять из Тяжелого (Heavy) оружия.

Пленные. Каждый раз, когда вскрытый маркер оказывается пустышкой, вскрывший его игрок может бросить кубик. Это отображает обыск здания отрядом. На 5+ в здании обнаруживается отряд из 1d3+2 базовых моделей того же типа, что и атакующая армия (Космодесантники, Имперские Гвардейцы). Эти модели не имеют стрелкового оружия и дополнительной атаки за дополнительное оружие, но получают спасбросок за соответствующую броню – они сражаются, используя базовый профиль данного типа бойцов. Если они обнаружены игроком-Имперцем – то они немедленно поступают под его контроль как отдельный отряд до конца игры. Если маркер вскрыт игроком за Хаос, то отряд, вскрывший данный маркер, может пропустить свою фазу стрельбы и перебить их всех. После этого данный отряд может 1 раз в этом бою перебросить проваленный тест на Лидерство за каждый перебитый таким образом отряд.

Основная цель: Спасение инквизитора. Тот, кто на конец игры контролирует маркер инквизитора, считается победителем. Полное уничтожение сил противника (wipe-out) также автоматически считается победой, даже если инквизитор не найден в процессе боя.

Победа атакующего: Инквизитор спасен и доставлен в безопасное место. Все найденные пленные солдаты могут быть бесплатно добавлены в армию в основной миссии 3 главы – Орел IV Легиона, но уже с полной базовой комплектацией для данного типа отрядов. Покупка специального оружия и прочие улучшения отряда производятся за счет выделенных на формирование армии очков.

Победа защищающегося: Инквизитор остался в руках Хаоса, и колдунам удалось закончить эксперименты, которые они проводили над ним (см. миссию Диагноз: Ересь!). Все убитые пленные учитываются при подсчете жертв, принесенных в 3 главе в миссии Варпургиева ночь.



Успешное наступление сил Империи прервано вынырнувшим буквально из ниоткуда вражеским флотом, который нанес сокрушительный удар по висящим на орбите кораблям. Воспользовавшись возникшей сумятицей и неразберихой, силы Хаоса на поверхности планеты внезапно перешли в массовое контрнаступление...

Миссии этой главы могут играть в любом порядке.

Диагноз: ЕРЕСЬ! (дополнительная миссия)

Контратака сил Хаоса оказалась мощнее и подготовленнее, чем предполагало командование Империи. Несколько ключевых платформ было потеряно, а самое главное – здание Санктум Импералис снова находится под угрозой, а вместе с ним – и боевой дух сил Империи.

Размер армий: 1000-2000 очков с каждой стороны

Ограничения: Если во 2 главе в миссии Спасение рядового фон Рюденбаха победу одержали силы Империи, то они обязаны в дополнение к основной расписке бесплатно взять модель инквизитора (Ordo Malleus Inquisitor, Codex: Demon Hunters, не более 170 pts, без свиты).

Если во 2 главе в миссии Спасение рядового фон Рюденбаха победу одержали силы Хаоса, то они обязаны в дополнение к основной расписке бесплатно взять модель Демон Принца (Demon Prince, Codex: Chaos Space Marines, дополнительно не более 170 pts).

Игровой стол: Стандартный. В центре – здание Санктум Импералис.

Расстановка: Игрок за Хаос считается атакующим. Расстановка – в 8" от края стола. Игрок за Хаос получает право выбора стороны, очередности расстановки и первого хода.

Специальные правила: Святая Земля. Обе стороны хотят завладеть священным зданием и поэтому все модели Ненавидят (Hate) противников.

Восхождение фон Рюденбаха. Если в миссии Спасение рядового фон Рюденбаха победу одержали силы Хаоса, то инквизитор поддаётся тлетворному влиянию Варпа и с радостью принял Путь Демона, став Князем Демонов. Помимо улучшений, выбранных для него игроком, он считается постоянно находящимся под воздействием Психосилы Искривление Времени (WarpTime).

Если же в миссии Спасение рядового фон Рюденбаха победу одержали силы Империи, то инквизитор, ещё в человеческой форме, входит в состав их армии. В этом заключается коварный план сил Хаоса – инквизитор теперь всего лишь кокон, носитель будущего Демон Принца.

В начале каждого своего хода начиная со второго, игрок за Империю бросает кубик. На 2-м и 3-м ходу на 5+, на 4-м на 4+ и на 5-м и последующих на 3+ инквизитор превращается в Демон Принца (поэтому его профиль игроку за Хаос стоит набросать заранее в любом случае) и немедленно переходит под контроль игрока за Хаос.

Зверь внутри. Если выпадает нужное значение на кубике и инквизитор пытается превратиться в Демон Принца, это ещё не конец. Превращение можно остановить, если в 6" от инквизитора на начало хода будет находиться любой дружественный псайкер, который успешно пройдет тест на Лидерство и таким образом сможет остановить превращение.

Основная цель: Контроль здания Санктум Импералис.

Победа атакующего: Святилище захвачено, осквернено, в нем принесены в жертву все, кто выжил после боя, но не смог отступить, после чего платформа затоплена. В финальном сражении 4 главы все силы Империи имеют -1 к Лидерству из-за падения боевого духа.

Победа защищающегося: Святилище осталось в руках Империи, и среди солдат ходят упорные слухи, что сразу после отступления сил Хаоса возле алтаря оказался один солдат, который вдруг стал светиться чистым белым светом и возносить молитвы Императору, после чего поднялся к потолку и так висел в воздухе, пока не дочитал молитву. По тем же слухам, представители инквизиции признали этот случай официальным проявлением воли Императора, а рядового приставили к награде.

В финальном бою 4 главы все силы Империи получают +1 к броскам на Лидерство.

Дополнительная цель: инициация инквизитора фон Рюденбаха и превращение его в Демон Принца (используется в случае победы Империи в миссии Спасение рядового фон Рюденбаха).

Победа атакующего: Силы Хаоса смогли добиться того, что Варп захватил инквизитора и тот принял Путь Демона. Его знания помогут силам Хаоса в финальном сражении – d6 любых отрядов Империи могут быть отправлены в резерв по желанию игрока за Хаоса в последней миссии 4 главы – Полет Валькирий.

Победа защищающегося: Инквизитор смог побороть Хаос внутри себя и остаться человеком. Его пример воодушевил войска Империи, и в последнем сражении d6 любых отрядов Империи получают правило Бесстрашный (Fearless) и Не чувствуя боли (Feel No Pain).

Варпургиева ночь (дополнительная миссия)

Далеко не все рабочие попали под влияние культа Хаоса после захвата планеты. Тех, кто отказался принять новую веру и стать рабом Варпа, или убили сразу, или посадили под стражу. И теперь, когда силы Князя Демонов Ксатракса готовят масштабный кровавый ритуал, их жалкие жизни могут пригодиться. Но люди не хотят так просто умирать – несколько человек смогли вырваться на свободу, захватить оружие и забаррикадироваться в одном из зданий неподалеку от места проведения ритуала.

Размер армий: 1000-2000 очков с каждой стороны

Игровой стол: Стандартный. Расстановка – в пределах 15" от края стола. Каждый игрок также размещает по одному примерно одинаковому зданию в зоне своей расстановки. У Хаоса это здание, в котором проводится ритуал, у империума – здание, захваченное рабочими.

Расстановка: Игрок за Империум считается атакующим.

Специальные правила: Повстанцы. Несколько рабочих захватили оружие и забаррикадировались в одном из зданий вместе с группой более слабых и неспособных к сражению товарищей. Каждый ход в фазу стрельбы игрока за Империум из окон здания, отмеченного как захваченное, может быть произведено 1d6 выстрелов из обычного болтера. Если при броске кубика выпадает 6, то вместо выстрелов из болтера производится один выстрел из гранатомета. BS стреляющих равен 3. Здание считается неподвижной техникой с броней 11 с каждой стороны и при попадании по нему игнорирует результат «Не едет». При уничтожении здания (результат wreck/explodes) все находящиеся внутри считаются погибшими.

Ритуал. Во втором здании проходит ритуал жертвоприношения. В каждый ход игрока за Хаос начиная со второго в здании приносится в жертву 1d6 человек. За каждые 5 принесенных в жертву человек, возле здания появляется отряд из 1d6+3 младших демонов (Codex: Chaos Space Marines), поступающий в распоряжение игрока за Хаос. Жертвоприношение может быть остановлено, если в 6" от здания не будет ни одной модели Хаоса и будет большинство моделей хотя бы одного отряда сил Империума.

Основная цель (2 победных очка):

Хаос: Уничтожить засевших в здании рабочих. Как только здание уничтожено, возле его остатков появляется отряд из 2d6 младших демонов (Codex: Chaos Space Marines).

Империум: Остановить ритуал, захватив здание, в котором он происходит.

Дополнительная цель (1 очко): Уничтожение отрядов противника (кил-поинты).

Победа атакующего: Империум смог остановить кровопролитие и прервать ритуал. Когда приносящие жертвы культисты были уничтожены, по слухам, над платформой разнесся вопль разочарования и ярости, а все демоны, еще остававшиеся на поле боя, рассыпались пеплом. В финальном сражении игрок за Империум может заставить оппонента перебросить 1d6 бросков на резерв для отрядов рядовых (troops) демонов.

Победа защищающегося: Ритуал завершен, и демоны остались довольны. Все демоны, выжившие в этой миссии, в финальной миссии могут быть сразу выставлены на стол, а не ждать в резерве, а все броски на резервы для рядовых (troops) демонов получают +1.

Орел IV Легиона (основная миссия)

Сопротивление нарастает, и отряды сил Хаоса сражаются с удвоенными силами, пытаясь не только заставить противника отступить, сколько уничтожить побольше солдат Империума и вселить в их сердца страх и панику. Ходят слухи, что сам Лорд Железный Кулак лично возглавляет атаку, неся персональное знамя Князя Демонов Ксатракса, чтобы водрузить его на вершине горы из тел мертвых имперцев. Правда это или нет, никто точно не знает, но наличие огромного знамени в рядах Хаоса – подтвержденный факт.

Размер армий: 1500-3000+ очков с каждой стороны.

Игровой стол, Расстановка, Условия победы: Согласно миссии Forlorn Hope из дополнения Planetstrike. Для армий 1500-1999 очков – 2 целевых здания, 2000-2999 – 3 целевых здания, 3000+ – 4 целевых здания. Игрок за Хаос считается атакующим.

Специальные правила: См. условия миссий Операция «Энея-Гарден», Спасение рядового фон Рюденабаха и Подъем с глубины.

Победа: Победившая сторона выигрывает время на подготовку последнего сражения и получает + 1d3 очка на закупку стратагем в финальной миссии Полет Валькирий в 4 главе.

Силы Хаоса своей контратакой смогли отвлечь внимание Империи от самого главного, от того, ради чего Князь Демонов прибыл на Энею-320 – от Врат Гауд-Ра. Эти врата когда-то были частью эльдарской системы порталов, и их уникальность заключалась в том, что они могли открыть путь на любую планету, после чего переносились вслед за прошедшими через них. Таким образом, тот, кто их контролировал, получал возможность безконтрольного перемещения в пространстве. Однако задолго до того, как первые люди ступили на еще покрытую лесами Энею, Врата были утеряны.

Именно для обнаружения и активации этих Врат Ксатракс был послан в этот мир. И именно для того, чтобы дать колдунам возможность их активировать, была спровоцирована яростная контратака. Когда Врата заработают, они откроют путь не на один из тысяч миров Империи, а прямоком в Варп, и таким образом станут порталом для легионов демонов, жаждущих прорваться в материальный мир. Порталом, по мощи сопоставимым с Оком Ужаса...

Действие четвертой главы происходит на ледяных шапках северного полюса Энеи, поэтому в качестве террейна рекомендуется использовать снежный ландшафт или большое количество неокрашенных плит белого пенопласта.

Низвержение в Мальстрим (основная миссия)

Осознав свою ошибку и проведя ряд разведывательных операций, инквизитор Джозеф Ланист принимает решение перебросить все имеющиеся в его распоряжении силы на север, чтобы раз и навсегда уничтожить и силы Хаоса, и Ксатракса, и странную конструкцию, ради которой тот прибыл на планету. Именно здесь решится судьба мира...

Размер армий: все модели, доступные игрокам.

Игровой стол, Расстановка, Условия победы: Согласно дополнения Apocalypse. Игровой стол представляет собой ледяное плато с выступающими из-под снега ледяными глыбами. В некоторых местах могут проходить глубокие трещины, которые могут считаться непроходимым ландшафтом. Одна из игровых зон (если их несколько) может отображать плато, на котром и велись раскопки, освободившие Врата ото льда. Другая – лагерь сил Хаоса.

Специальные правила: См. условия миссий Варпургиева ночь, Диагноз: Ересь! и Орел IV Легиона.

Врата Гауд-Ра. В центре одной из игровых зон располагаются Врата (любая конструкция достаточно аутентичного вида). Они автоматически являются одной из целей (objective).

За гранью реальности. Все демоны начинают игру в резерве. Броски на резервы для отрядов демонов начинаются с 3 хода (выходят на 5+; на 4 ходу на 4+; на 5-м ходу на 3+, на 6 ходу автоматически). К броскам применяются модификаторы согласно результатам миссии Варпургиева ночь. В качестве зоны выхода все демоны используют территорию вокруг Врат. Все входящие в игру отряды демонов должны при выставлении на стол размещаться максимально близко к Вратам с любой их стороны.

Запах крови. Чем больше крови проливается возле Врат – тем тоньше становится грань реальности, увеличивая шанс прорыва демонов. За каждые 10 ран, полученных суммарно не-демоническими отрядами в 10" от Врат игрок за Хаос получает куммулятивный бонус +1 к броскам на резерв для Демонов.

Смертельные враги. На столе должны присутствовать миниатюры, обозначающие инквизитор Ланиста и Князя Демонов Ксатракса. Если любой из этих персонажей будет убит – его миниатюра не убирается со стола, а вместо этого остается лежать на месте и до конца игры становится целью (objective) для соответствующей стороны.

Победа: Сторона, контролирующая на конец игры наибольшее количество целей, считается победившей. Для Хаоса и Ксатракса это означает открытие Врат и падение десятков и сотен Имперских миров под натиском кровожадных демонов. Для Империи и Ланиста это означает лишь очередное исполнение своего долга перед Императором, о котором будет сделана пометка в личном деле, но о котором вряд ли когда-нибудь узнают люди.

Вот так вот заканчивается кампания «Холодные берега Энеи-320». Победой Империи или Хаоса и спасением или гибелью целого мира.

Или не так? Возможно, Великий Океан Энеи вскипит и превратится в пар через несколько часов после начала Экстерминатуса, вызванного инквизитором. Или портал не сможет удержать рвущуюся сквозь него мощь Варна – и взорвется, превратив планету и обе армии в звездную пыль. Взяв за основу предложенный здесь сюжет и миссии игроки вполне могут сделать свою концовку.

Или не делать ее вовсе – что, если Врата затянули в себя инквизитора вместе с армией, и теперь ему надо будет искать возможность вырваться с одного из демонических миров, чтобы вернуться обратно? Что, если противостояние Ксатракса и Джозефа Ланиста только начинается? И что, если события на Энее – всего лишь еще один отвлекающий маневр, и многотысячный флот Хаоса только ждет момента, чтобы начать очередной Черный Крестовый Поход? Решение за игроками и только за ними...

А мы пока надеемся, что вы получите немало удовольствия отыгрывая эту кампанию, тем более, что уже вышла 6 редакция правил, а это означает, что все предложенные здесь миссии можно поправить, скорректировать и переписать в соответствии с ней, что, несомненно, сделает игру лишь интереснее.

Ведь самое главное правило Вархаммера, да и любых других настольных игр, всегда одно, и оно не меняется, какая бы редакция правил ни была в ходу:

HAVE FUN!



Игровой стол за один вечер

Когда шла подготовка к кампании «Холодные берега Энеи-320», в моей голове плавали образы покачивающихся на волнах огромных платформ, покрытых ржавыми металлическими пластинами, на которых друг к другу лепились коробки зданий различного размера, опутанные трубами и проводами. Здесь не было места готической архитектуре. Здесь все было подчинено практичности и компактности, как на рыболовном траулере в программе «Смертельный улов»...

Реальность оказалась... немного другой. В клубях было немало игровых столов, имитировавших поля, леса, выжженную землю Мордхейма и песок пустыни. А вот искусственно созданной поверхности там, к сожалению, не было. Играть по принципу «Давайте это типа будет в море» не хотелось, а времени на создание полноценного игрового стола и в лучшие времена не хватало.

На ум пришла фотография из одного номера **White Dwarf**, на которой была изображена планета, захваченная бравыми ребятами из легиона Железных Воинов. Так вот, она вся была покрыта сталью. В прямом смысле – вся поверхность планеты была переоборудована в крепость, укреплена броней – в общем, не планета, а Звезда Смерти, мечта Дарта Вейдера.

Решение созрело быстро. Взять пенопласт, обклеить картоном и покрасить. В теории выглядело просто и эпично. На практике оказалось гораздо веселее.

Для начала было закуплено несколько листов пенополистирола размерами примерно метр на полметра и толщиной сантиметра в два. Из них я планировал сделать красивые ровные пластины 50x50 см.



Пластины получились, правда, в силу каких-то завихрений Варпа – 57,6 x 58,8 см. Похоже, что изначально они были нифига не 100x50 см. Резался материал тоже не самым легким образом, поэтому было принято героическое решение оставить все, как есть, и не терзать нервы попытками убрать лишние 8 сантиметров по контуру каждой из шести пластин.

Помня о том, что пенопласт и его сородичи радостно пузырятся и тают при попытках задуть их краской из баллончика, я, как хитрый индеец, заранее прикупил пластыря обычного ленточного, которым профессиональные волейболисты заклеивают свои многострадальные пальцы. Ширину прикинул с небольшим запасом – после чего старательно обклеил все ребра пластин.



Получилось довольно симпатично. Такая защита по идее должна не только сглаживать края пластин, но и предотвращать их попытки раскрошиться, разломаться и раздавиться в процессе игры.



Следующим шагом стало создание рельефа. В беззаботных теоретических планах это выглядело так: покупается тонкий картон и банка клея. Картон приклеивается к пластинам – и вуаля! Стол за один вечер готов!

Не верьте теории! Первобытны обезьяны не сидели и не рассуждали о том, «что будет, если...» Они брали палку в руки и несли культуру в массы своих менее развитых сородичей, на практике доказывая им все недостатки их первобытно-общинного строя.

Ко мне обезьяны пришли в виде клея, который не просто высыхал и слегка стягивался, а высыхал и стягивался так, что мои героические пластины к утру стали похожи на зонтики — некоторые углы поднимались от пола на несколько сантиметров, и это при том, что всю ночь пластины пролежали под основательным прессом из книг.

Исправить ошибку оказалось не проще, чем ее предвидеть — тонкий картон, купленный в киоске Союзпечати, не только красиво пошел от клея волнами, но и в некоторых местах намертво приклеился к пластинам.

Пришлось его со светлыми мыслями отдирать и искать более плотную замену. Замена нашлась в виде картона, используемого при подшивке документов, сдающихся в архив. Спустя некоторое время, основательно поработав ножницами, я снова нарезал достаточно картона разной величины, чтобы симитировать покрытую листами стали поверхность. От изначальной идеи встроенных элементов ландшафта типа торчащих труб и кусков арматуры было решено отказаться. Мало ли.

На сутки пластины были поставлены под книжный пресс. Когда я вернулся вечером и снял книги — я умилился. Пластины лежали, ровные и красивые, преданно глядя на меня и как бы говоря: давай, смелее, возьми в руки баллончик и загрузи нас, да, сделай это, детка.

На ночь я грунтовать не рискнул, потому что спать в комнате, пропахшей краской — сомнительное удовольствие. Впрочем, вы и сами должны это знать не хуже меня. К тому же, на следующий день была суббота...



Утром был классический «рукалицо». За вторую ночь, проведенную уже без прессы, пластины снова кокетливо изогнулись, правда, надо отдать им должное – уже не до состояния зонтиков. В тот момент все это напомнило мне какой-то дурацкий мультфильм, в котором главный герой то пытается прибить непослушную доску, то прилизать торчащий вихор. И в тот момент, когда ему это удастся, и он успокаивается – непослушная хреновина снова возвращается в исходное положение. В ряде случаев еще и треснув незадачливого персонажа по голове.

Выходные прошли под лозунгом «Книги не сымать, пуцай лежат пока!», что все же позволило выровнять пластины до более-менее вменяемого состояния, после чего они были поставлены у стенки под пристальное наблюдение. Повторного бунта не последовало.

Спустя какое-то время, обзаведясь черной и серебряной краской, я вывез пластины на природу и там от души загрунтовал их самих, скамейку и частично – собственные ботинки. После грунтовки на поверхности обнаружились различные микроорганизмы, видимо, присевшие на пластины погреться и не успевшие улететь до прихода струи из баллончика. Отдирать их я не стал – пусть будут дохлыми чайками.

Сохло оно сутки. Воняло еще неделю. Из машины, в которой пластины ехали обратно в город, запах выветрился только через пару дней.

В конечном итоге, пластины были доставлены в клуб «Мастерские», где и находятся на данный момент.

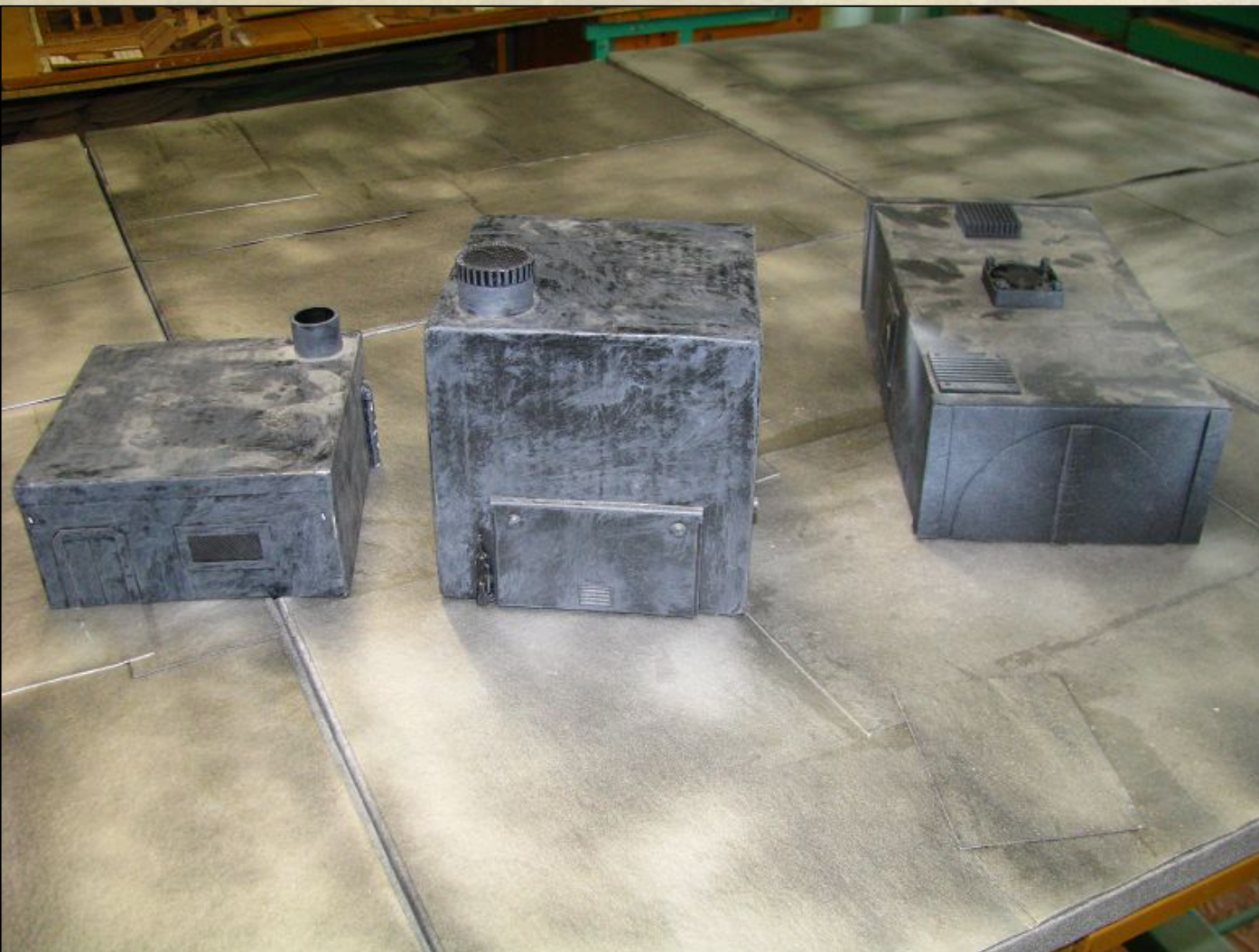




Вы меня спросите: почему же тогда статья называется «игровой стол за один вечер»? Все просто. Если вы внимательно прочитали эту небольшую заметку, то вы сможете не только учесть все мои ошибки, но и сделать многое гораздо лучше, а значит – сэкономить весьма приличный кусок времени. Потому что чисто теоретически, на создание подобного стола без учета покраски действительно уходит один-единственный вечер.

Вторым этапом была попытка создать подходящий для этого стола террейн. Идея тоже была не авторской, а подсмотренной в Белом Гноме. На этот раз речь шла о столе для игры *Inquisitor*, и суть там была проста, как и все гениальное. Берутся обычные коробки из более-менее жесткого картона (замечательно подходят коробки от всякого компьютерного железа и еще лучше – те, в которые упаковывают подарки), на них наклеиваются имитации окон, панелей и раздвижных дверей (вот тут пригодились остатки того самого предательски тонкого картона), вдоль стен вешаются пучки проводов, из трубочек для коктейлей делаются трубы на стенах. Все это грунтуется, красится в одинаковые серые цвета, желательно, конечно, более-менее в одном тоне с пластинами, и выставляется на стол. Повторюсь, у меня это проходило под лозунгом «игровой стол за вечер», поэтому над деталями и подбором цветов я не особо засиживался.

Результат оказался вполне вменяем, хотя на приз за лучший игровой террейн, понятное дело, не претендовал даже близко.





Что из всего этого следует? Да, в общем-то, ничего нового. Первое: если вы сильно хотите играть, то игровой стол можно на самом деле смастерить за вечер. И второе: если вы хотите играть на хорошем и красивом столе – не поленитесь и потратьте на него второй вечер. Не пожалеете.

Автор: ParanoiD_AndroiD

Начав собирать армию космодесанта, я столкнулся с необходимостью отдельно приобретать командных персонажей – капитанов, капелланов, библиариев. Проблема в том, что в наших краях в продаже они попадаются редко, да и студенческая жизнь не располагает к дорогим закупкам.



В поисках более-менее приличной замены этим миниатюрам, я прикупил себе набор «Dark Angels Veteran Space Marines». В нем было много вкусностей, а главное – были тушки ветеранов, закутанные в плащи, которые и пошли в дело.

Первым командиром, которого я собрал, был библиарий. За ним последовал гроссмейстер моего ордена, Адов Капитанус Петрович.



Последним я сделал капеллана, отрыв пару деталек из набора «Space Marine Command Squad»:



На процессе сборки библиария я останавлиюсь поподробнее.

Его отличительная черта — это психический усилитель. Немного подумав, я просто вырезал его из наплечника.

Чтобы библиарий отличался от взвода ветеранов, который он обычно возглавляет, нагрудную пластину я взял с сержантского литника (Марк-8), а чтобы удобнее было клеить усилитель, я срезал заднюю часть воротника доспеха.



В качестве психосилового оружия я выдал ему рунический меч, который я выменял когда-то у знакомого волководы. Хотя вместо него подойдет и любой обычный силовой меч/топор/булава.

Также я отобрал некоторое количество битса, подходящего отряду по стилю:



Голову для библиария лучше брать без шлема (например, в респираторе), или наполовину железную, снятую с сержантского литника.

Создавая Гроссмейстера ордена, я решил использовать варгир и правила Педро Кантора. Соответствующий штормболтер можно найти на литнике из все того же набора ветеранов.

Чтобы сделать капеллана, необходимо у силовой булавы (взятой, опять же, из набора ветеранов) срезать верхнюю часть, а на ее место прикрепить аквилу, например ту, которая венчает знамя командного взвода.

Процесс склейки и покраски освещать смысла нет – всё и так понятно (я надеюсь ☺).

Таким образом, приобретя всего лишь один набор (детали из командного взвода достались мне по дружбе), я смог полностью удовлетворить необходимость в командирах и свое желание сделать их оригинальными, чего и вам желаю. Надеюсь, мой гайд поможет вам.



Мега Бэтл-Репорт

Больше полугода назад, в начале января, редакция журнала объявила конкурс на лучший бэттл-репорт по любой игровой системе, сыгранный нашими читателями. Победителю полагался денежный и не только приз, уважение и признание остальных варгеймеров и поздравления лично от редакции. Количество присланных работ вызвало у организаторов бурную радость и ликование: еще бы, ведь им не пришлось расставаться с деньгами, да и приз остался в редакции!

Поэтому мы благодарим всех тех, кто поленился что-нибудь сделать, тех, кто много думал «а не сделать ли мне», но так в итоге и забил. И поздравляем их с **Днем Ленивой Панды!** Ура, ура, ура! :)



Конкурсы?

Дада, обязательно надо поучаствовать...

Собственно, как мы и обещали в начале, редакция специально для вас и исключительно в ознакомительных целях перевела несколько комиксов с одного любопытного сайта.

Несовершеннолетним читателям читать ниженаписанное и переходить по указанным ссылкам настоятельно не рекомендуется!



Знакомьтесь, Трази Купер, австралийка, мультипликатор, иллюстратор и писатель. Яркий пример того, что ржачные и похабные комиксы с сиськами могут делать не только бородатые мужики в клетчатых рубашках, заляпанных пивом. Воспитана свободой 70-х (понятное дело, свободой капиталистической, а не коммунистической), что наложило определенных отпечаток на ее мировоззрение. В 1993 году она приложила свои художественные и писательские таланты к созданию серии комиксов [Platinum Grit](#), описывающих злоключения бедного ученого, чье семейство старательно скрывает от него немало весьма мрачных семейных тайн.

При помощи своего лучшего друга и потенциальной невесты он не столько распутывает клубок загадок, сколько все глубже в них увязает. Все это приправлено определенной долей эротики и различными шутками, смешными и не очень.

Но полностью развернуться она смогла совсем недавно, когда в паре с актером, аниматором и писателем Дугом Бэйном (с которым вела знакомство еще с 12-го эпизода Платинового Песка) они запустили серию комиксов [Oglaf](#). Изначально комиксы планировались как сугубо порнографические, но нормально работать над ними не получилось – очень быстро серьезная задумка превратилась в откровенный стеб над стереотипами фэнтези, впрочем, сохранив за собой рейтинги NSFW (Not Safe For Work, что означает «если вас запалят за просмотром этого на работе – могут ввалить») и NC-17 (детям младше 17-ти лучше не смотреть). В почти сотне серий досталось и классическим сказкам, и героическим варварам, и рыцарям без страха и упрека, и даже ролевым играм.

Изначально серии были короткими – на одну-две страницы, но постепенно стали появляться и «многотомники», достигающие восьми-десяти страниц. И если в коротких сериях, как правило, фигурировали персонажи, больше нигде не появлявшиеся, то более крупные вещи хоть и демонстрировали какой-то законченный сюжет, но сами по себе являлись лишь частью общего, глобального сюжета.

Самым крупным из таких «долгостроев», почти романом, стали злоключения паренька Айвэна (или Ивана? В оригинале - Ivan), который стал учеником Госпожи в надежде овладеть тайными знаниями. Его жизни, полной мучений и издевательств со стороны самой Госпожи и ее гостя, Сандовала, посла Ксоана, посвящено больше всего историй.

Все комиксы, к сожалению, исключительно на английском языке, но с парочкой переведенных редакцией мы и предлагаем вам ознакомиться.



1



2



Близкие контакты третьей степени. Кукарач Четвертак

Все-таки интервью с людьми, пусть даже на таком дилетантском уровне, как у нашего журнала – штука очень интересная. Вроде видишь человека на каких-то мероприятиях, читаешь на форуме, рисуешь себе какой-то образ, а потом вот так вот пообщаешься поближе – и оказывается, что, как и всегда, человек куда глубже и многограннее, чем ты думал.



В этот раз отлавливать жертву для интервью мы отправились на висящий в космосе заброшенный орочий Халк. Не спрашивайте, почему – вот так вот оно получилось. Побродив немного по коридорам, мы услышали позвякивание каких-то железяк и невнятное, но очень оптимистичное и бодрое напевание под нос какой-то песенки. Подобравшись поближе, мы обнаружили орка, который что-то деловито и увлеченно паял на заваленном проволокой и всяким хламом столе. Мы не стали изображать из себя инквизицию, и просто вышли из укрытия и сказали «Привет». Орк нам обрадовался, напоил грибным чаем и желудевым кофе, рецептом которого так и не поделился, как мы его не уговаривали, и рассказал немного о себе.

Получилось небольшое не то интервью, не то монолог, которое мы вам и представляем.

+ + + Архивы Ордо Ксенос + + +

Доступ только для авторизованных пользователей.

Введите ваш идентификационный код:

<*****>

подтверждено

Добро пожаловать, Инквизитор.

Введите тему запроса или связанную ссылку:

> Четвертак, Кукарач. Личные данные.

загрузка данных [||||||||||||||||||||||||||||] 100%

загрузка завершена

> +++ Начало записи +++

> Объект: Четвертак, Кукарач (Матусевич Максим)

> Дата рождения: 0.756.982.M2.

> Образование: Высшее законченное, БНТУ, специальность «Технологии безопасности». После окончания работает по специальности с переменным успехом.

> Карьера: Прошел путь от простого грота до старшего спаннербоя. Готовится к собеседованию на должность мека. Профессию любит и считает правильной – защищать людей от воров и пожаров.

> Характер: нордический, безбашенный. Идейный энтузиаст и некропатриот, принципиальный гоблин, природный шляхтич, припанкованный этно-анархист. Холерик. Не женат.

> +++ Конец записи +++



- Ну что ж, Расскажи-ка тогда, как ты вообще с варгеймами связался? С чего все началось?

- Началось всё, естественно, с Великого и Ужасного Пророка Горка и Морка, Любимца Императора, Победоносного и Непобедимого Варбоса Кэба – Властелина кубов. В далёком 2004 году, когда будучи зелёным и необстрелянным гротом я только пришёл в ролевые игры, на помещении Дома Серебряного Единорога

повстречал Его. А надо сказать, что на тот момент меня давно уже мучил вопрос – почему же, все-таки, оркогоблины зелёные? Знаком с ними я был только по серии стратегий **Warcraft** (там я их и полюбил), где данный вопрос раскрыт не был. И вот, путём напряжения всех мыслительных усилий ответ был найден – да они ведь грибы! Желая поделиться открытием, радостный прибежал я на клуб, где увидел достойнейшего Кабания раскладывающего какие-то картонки с до боли знакомыми зелёными рожами. Это был настольный карточный Вархаммер. Так моя открыл для себя прекрасный мир 40К.

Но какой жестокий облом! Оказывается – всё уже придумано до нас!

Придя домой, я скачал из интернета Флаф-библию и углубился в чтение: там было всё, что мило сердцу простого советского гоблина – империи, орки, превозмогания, большие пушки, вечно живой ~~Император~~ Император, борьба за светлое будущее и «весь мир в труху». Ого – а в это, оказывается, ещё и миньками играют!

Дальше понеслось: собрал себе колоду, начал покупать рулбуки и кодексы. Познакомился с Мордхеймом и даже участвовал в кампании. Но активно смог начать играть только тогда, когда в виду появления устойчивого потока свободных денег и доступа к интернету появилась возможность закупаться миньками. Учитывая, что ролевое моделирование так же достаточно затратное хобби (а его я склонен рассматривать как основное) – ждать пришлось долго. Сменилось две редакции ФБ и одна 40К.

Но неизбежное свершилось – зимой 2010 активно поучаствовал в кампании по Мордхейму, прошлым летом отыграл первый свой турнир, этим летом – второй, и останавливаться не намерен.



- Кроме 40к, какие еще варгеймы вызывают у тебя интерес?

- WH 40K, WH FB, Necromunda, Mordheim, GorkaMorka.

- Чем? Ведь по сравнению с ролевыми, они напоминают просто шахматы?

- В вахе больше всего привлекает бэк – в этом смысле прошу считать меня законченным флафбанни. С детства люблю книги, вырос в школьной библиотеке, поэтому ваха для меня – это, в первую очередь, одна большая история. Интерактивная книга. Хотя и спортивный подход также понимаю и принимаю – какой интерес играть, если не выигрывать? Всем победить хочется. Азарт, преодоление, борьба разумов – всё такое. Шахматы я, кстати, тоже люблю.

- И орков любишь. Они явно твоя любимая армия...

- ОРКИОРКИоркиорки!!!! И гоблины. И ИГ – потому что круче них только ОРКИ. Простые парни с ~~каланам~~ лазганами против хтонических ужасов вселенной. И огры – потому что совсем как орки, а из старого батальона и умелых рук получалась весьма вариативная расписка на 1000.

Вообще говоря – мне направлятся нестандартные бэковые расписки, и в этом смысле интересуют все кодексы. Есть мысли и по маринам, и по тау, и по вампирам ФБ. Но в первую голову хочу закончить основное, то, что уже начал.

- Имеешь интерес к коллекционированию, а?

- Скорее крайне привлекают конверсии. Чтоб такую армию собрать, которой ни у кого нету. Это, в какой-то мере относится и к распискам. Считаю, что играть можно всем и против всего – главное умеючи. Я пока не умею – но обязательно научусь.



- Сам красишь то, что конвертишь?

- Нет. Бо не умею на том уровне, на котором хотелось бы. А учиться нету времени (да и лень). В своё время пробовал, результатом остался недоволен – понял, что не моё. Разговоры о хайлайтах и проливках совершенно не возбуждают, руки дрожат. Считаю, что каждый должен заниматься тем, что у него хорошо получается – потому лучше заплачу за покрас профессионалу, выдав чёткие инструкции, что хочу получить на выходе. А сам сконцентрируюсь на конверсиях – это мне в радость, да и получается, вроде, сносно. Да и вообще говоря, к рассуждениям за количество слоёв вошей на миньках отношусь весьма скептически. Ну, так ведь на вкус и цвет товарищей нет – каждому своё.

- Что предпочитаешь: турниры или кампании и игры по фану?

- И то, и другое – и можно без хлеба. Главное, чтоб весело, интересно и задорно. А как научусь играть – вообще клёво пойдёт. Мне вообще кажется, главное - придерживаться баланса между этими двумя составляющими. Помним Главное Правило: игра должна радовать. Ежели тебе радостно, и оппонент ловит фан – то всё ок.

- Кстати насчет оппонентов. Что имеешь сказать за наше коммьюнити и ваху в целом?

- Его есть, оно могуче. Растёт и развивается. Всё здорово. Есть спортсмены, есть флафбанни – баланс соблюлён. Для гармоничного развития, на мой глаз - все нужны, все важны. Каждый для своего. И все было бы ещё лучше, если бы GW со своей цено-продажной политикой не подгадило. Ну да это их проблемы: Беларусь – территория картона, отливки льются, а e-bay спасёт всех любителей оригинальной мини.

- Какие планы по варгеймам на будущее?

- Докрасить и дособирать то, что начал. И научиться, наконец, этим играть. Счас на стапелях 5 армий: орки, ИГ, инквизиция (по демонхантерскому кодексу) – это по 40К, гоблины, огры – по FB. И несчётное количество банд по Мордхе и Некромунде. Поскольку я известный скопидом и жадина, то армии собираются методом безотходного производства, когда битс равномерно распределяется по всем отрядам с целью безумных конверсий. Чтоб двух похожих человечков в войске не было. А ведь ещё и на покрас деньгу добыть нужно.

Император помощи мне!

- Ты обмолвился, что ролевое моделирование для тебя является приоритетным хобби. Как ты заинтересовался ролевыми играми?



- Это долгая история, достойная отдельного рассказа. Если вкратце – то всё банально. Ещё в школе прочитал «Хоббита», «Властелина колец» и пропал. Подсел на Профессора с концами. Потом, как вышел фильм – понял, что пора уходить в леса. Нашёл контакты людей – и вот уже с 2004 года бегаю по играм. Имею честь состоять в «Доме Серебряного Единорога» - старейшем из существующих клубов ролевого моделирования Минска.

Занимался, опять же, всем понемногу: и тапочки шил, и фестивали проводил, всё интересно. Отдельно могу выделить коллекционирование ролей гоблинов из различных систем и миров. На данный момент переиграл уже практически всех, за исключением родной Вахи – как-то всё не получается. Потому пытаюсь

компенсировать за столом, с кубами в руках.))

Сейчас в крайне вяло текущей форме занимаюсь созданием костюма инженера Корпуса смерти Крига – но это уже скорее можно к реконструкции отнести.

Блиц:

- **последний просмотренный фильм и краткое впечатление о нем**

- «Храбрая сердцем», мульт. Добрый, годный мульт с моралью, который можно показать детям. Чего, к сожалению, не скажешь о современных диснеевских мультях в целом.

- **какую музыку слушаешь последнее время?**

- Ту же, что и всегда – дикую сборную солянку из всего. От КиШ'а до Грига. В музыке я совершенно не разбираюсь, и утаскиваю в плейлист все понравившиеся композиции, не заморачиваясь на авторство и жанрово-стилистическую принадлежность. Здоровый орочий подход, чё?

- **последняя прочитанная книга и мнение о ней?**

- Бернард Корнуэлл, Артуровская хроника («Король зимы», «Враг божий», «Эскалибур»). Замечательные книги, великолепный перевод. Крайне рекомендую. Весьма оригинальное и интересное переложение артуровского цикла, простое, понятное и близкое. Тронуло.

- **последняя понравившаяся миниатюра?**

- Комиссар ИГ с силовым кулаком и книжкой – любовь всей моей жизни. Его зовут В. И. Конев. Он безмерно красив, пафосен и вместе с тем – в меру неформален. Кто знает, что он так вдохновенно декламирует, жестикулируя фистом? Полагаю, что стихи собственного сочинения: про любовь, морковь, кровь и батьку Императора. Что ещё способно так поднять боевой дух подразделения, как не комиссар-графоман, отжигающий стоя на башне бэнблэйда!



С этого парня, кстати, началась вся история моего полка ИГ, 13-го Сводного, который, даст Император, я когда-нибудь дособирую и докрашу. Когда у полка появится свой оркестр – он будет дирижёром.

- **ассоциации со словами: GW, Ваха, кубы?**

- Кабаний – великий и ужасный!

- **Отлично. Хочешь добавить еще что-нибудь от себя?**

- Читайте «Варгазм»! Стрелковые огры одобряют! А если серьезно – то крайне польщён тем, что удостоился интервью в сём издании. Большая честь, которой, на мой глаз, моя не вполне достоин. Благодарю за оказанное доверие – постараюсь в ближайший год подтянуться, докраситься и соответствовать.

Спасибо за внимание.



Галерея

В этот раз мы решили дать редакционной команде художников отпуск, и поэтому сегодняшняя Галерея целиком и полностью составлена из работ, присланных нашими читателями.

Приятного просмотра! ;)

Здесь могла
быть
фотография
вашей
миниатюры

И здесь тоже

А здесь даже две



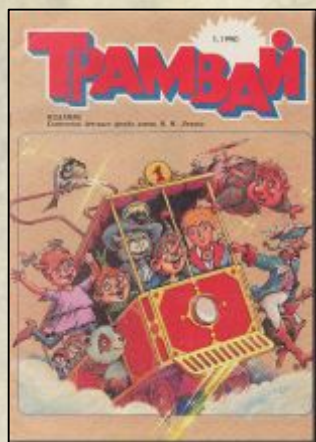
Что происходит со старыми вещами? С теми, которыми мы пользовались тогда, давно, в детстве, в школе. Неужели они вот так просто исчезают? Попадают сначала в коробку, затем коробка оказывается на балконе, или в подвале, а то и вовсе на свалке. И все – вещей нет. И ладно, когда речь идет о чем-то действительно не нужном. А если это была игра? Пусть даже и простой «Морской Бой» - но игра, в которую рубились с друзьями, еще не знавшими приставок и компьютеров?

Открою маленький секрет. Такие, нужные вещи, никогда не исчезают насовсем. Даже если картонки и бумажки, из которых они состояли, давно истрепались, расползлись и были сданы в макулатуру или выброшены – сами игры никуда не делись. Они бережно хранятся людьми в чердачках их памяти, лежат там, в уголке, дожидаясь момента, когда хозяин вспомнит про них, заглянет под крышу, сдует пыль и прикоснется еще раз. Пусть даже всего лишь мысленно.

Вот для таких игр и сделан наш «Чердачок». Здесь мы будем вспоминать, как оно было, без 3D-ускорителей, двухъядерных процессоров и постоянного подключения к интернету. И, быть может, даже давать играм второе рождение – ведь любую интересную идею можно доработать, усовершенствовать и использовать снова.

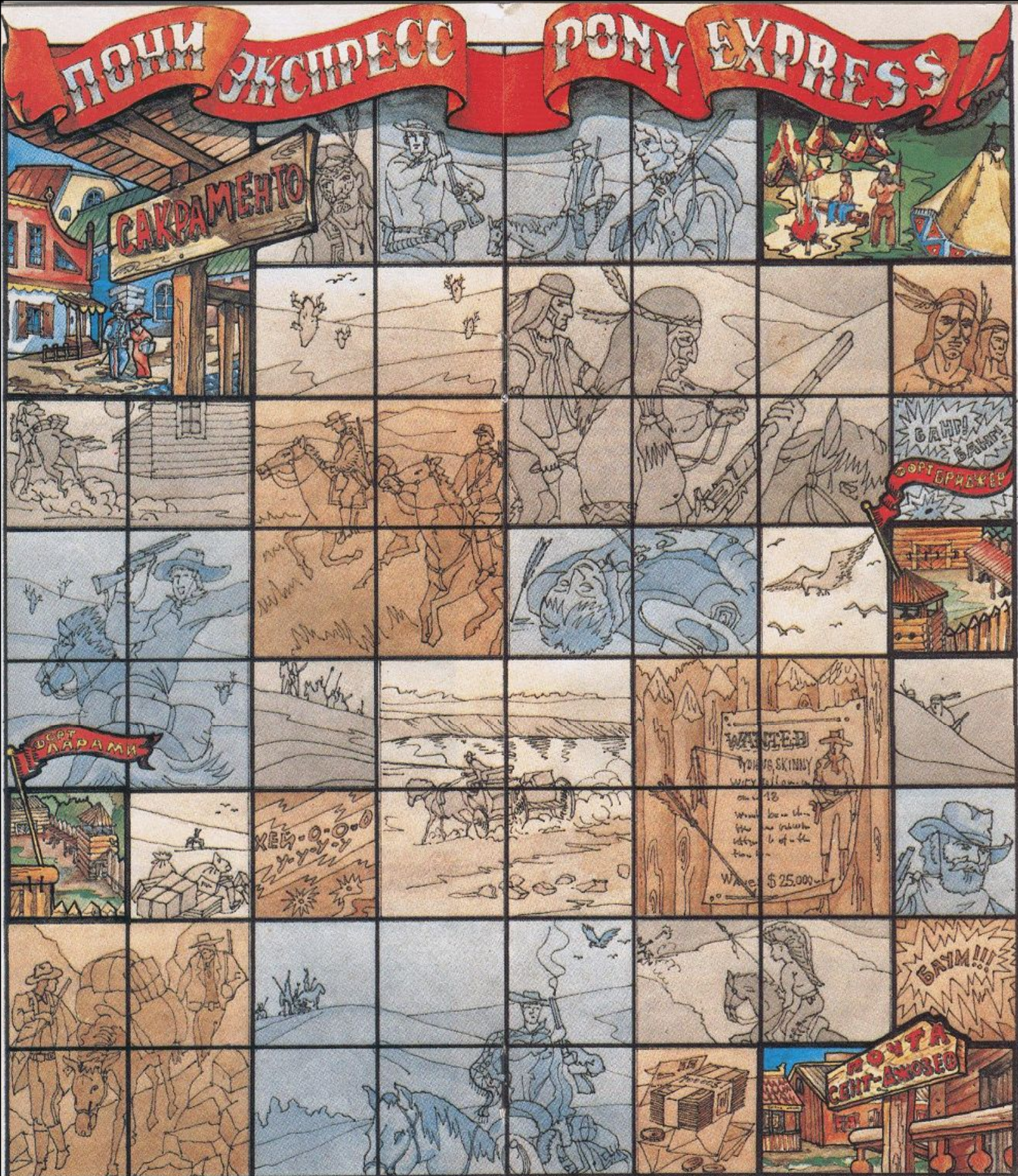
В этом номере мы сдуем пыль с двух коробок.

Первая коробка – она и не коробка вовсе. Просто в далеких 90-х выходил один хороший детский журнал, «Трамвай», в котором, помимо рассказов, стихов и общеразвивающей информации для детей младшего и среднего школьного возрастов периодически публиковались игры и правила к ним. Некоторые были простые, некоторые были вариациями «го», пашек и шахмат, некоторые были ни на что не похожи, но менее интересными от этого не становились. Одна из них - «Пониэкспресс». Все правила уместятся в два абзаца и, в общем-то, полностью изложены под игровым полем.



Вторая коробка – это уже коробка настоящая, с Игрой внутри: полноценным игровым полем, миниатюрами, оригинальной механикой и даже предысторией. «Боевые Роботы» - классический пример множества хороших идей, зажатых в рамки финансов и возможностей.

В общем, добро пожаловать на наш запыленный чердачок.



Правила игры «ПОНИ-ЭКСПРЕСС»

Почтальон, двигаясь ходом шахматного коня, должен добраться из Сент-Джозефа в Сакраменто, миновав сначала Форт Ларами, а затем Форт Бриджер (останавливаться в них необязательно). Два индейца, двигаясь по очереди от «стоянки индейцев» ходом шахматного слона, стремятся подстеречь почтальона, но не имеют права заходить в города и форты.

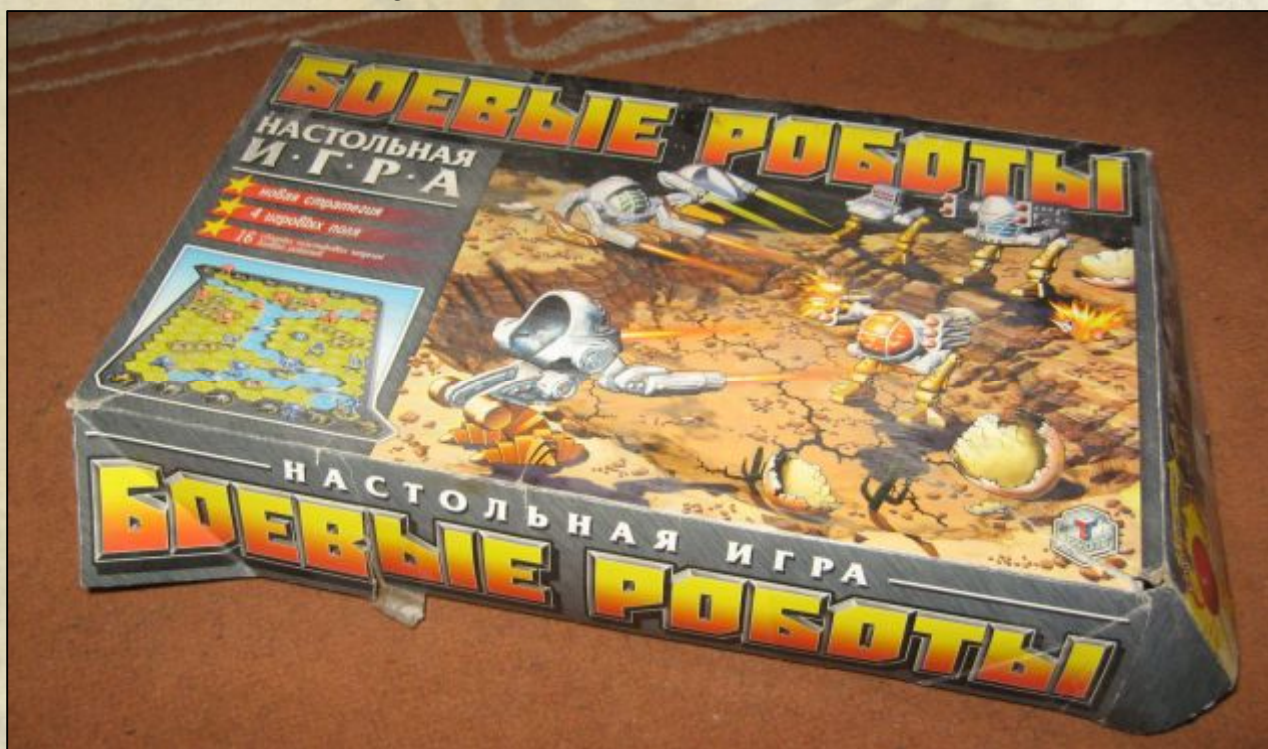
Противники ходят по очереди; начинает «Пони-экспресс». Если почтальон встает на клетку, которая «простреливается» индейцами (шахматными слонами), или оказывается в их становище, он проигрывает. Если же индеец попадает «под обстрел» почтальона (шахматного коня), он снимается с поля.

Игру «Пони-экспресс» придумал и нарисовал В. ЧИСТЯКОВ

Автор: Ковган "Gekotanheir" Александр

Фото автора

Думаю, что все мы помним старые добрые времена, когда не было быстрого интернета, спутниковое телевидение было уделом немногих избранных, а что-то интересное приходило из-за «бугра» довольно редко. Подозреваю, что не меня одного в 90-е годы зацепили книги серии Battletech и анимации в духе Трансформеров и Макроссов. Согласитесь, что тогда почти каждый мальчишка мечтал получить в свои руки хоть какого-то боевого робота. Но ВТ и MW до нас тогда еще не добрались, а китайские трансформеры были, как правило, жутко дорогими. И каково же было счастье одного из бредивших роботами мальчишек (т.е. меня), когда в киоске он увидел коробку с настольной игрой «Боевые роботы» от российской компании «Технолог» по удивительно низкой цене.



Неделя без булочек в школе – и заветная коробка в руках. Прямо возле киоска была сорвана упаковочная пленка, а руки перебирали литники для сборки шестнадцати боевых машин! Пробегая домой, скоростная сборка, ознакомление с правилами – и в бой. Помню, тогда мы с друзьями могли просиживать за этой игрой вечера напролет. Потом коробка с игрой была отправлена под кровать и со временем я о ней забыл. Однако, кануть в лету роботам не дал переезд – настолка, покрытая плотным слоем пыли, была обнаружена спустя 10 лет... и вот сейчас решил посмотреть на игру новым, так сказать, взглядом, повидавшим много как отечественных, так и зарубежных проектов.

Итак, что мы имеем: довольно большая коробка содержит четыре картонных игровых поля, литники с деталями для сборки двух армий, правила игры, шестигранный кубик и брошюры-памятки по возможностям каждого из роботов. Рассмотрим каждый пункт отдельно.

Набор содержит карты четырех планет, которые напечатаны на достаточно плотном картоне и представляют собой поля, расчерченные на гексы четырех типов: равнина, горы, реки и болото, каждый из которых имеет свои свойства. Рисовка простая, но приятная; цветовая схема не напрягает и не отвлекает. Однако, разнообразие хромает: первые две планеты содержат помимо равнин реки и горы, вторые – болота и горы. Хотя, как показывает практика, на каждой планете приходится придумывать свою тактику.



Цель игры – захват Космопорта, находящегося в центре карты и представляющего собой особый гекс. Для захвата необходимо поставить на него одного из роботов.

Согласно правилам, после броска на инициативу игроки по очереди ходят своими армиями. Сперва выполняется передвижение всех роботов, потом стрельба. Тип местности сильно влияет на оба этапа хода. Так, вода замедляет передвижение роботов, горы заставляют идти в обход, а болота и вовсе лишают возможности двигаться. При этом вода и болото являются еще и опасными типами местности. Если при попадании в робота, находящегося на равнине, он должен просто отойти на гекс назад, то стоящий в реке или болоте – тонет, покидая поле боя. Каждый робот может продвинуться за ход на один гекс в любом направлении.



Учет точности стрельбы ведется при помощи броска D6 и специальной маркировки гексов – на каждый из них нанесена цифра, которую необходимо выбросить на кубике для попадания. Чем ближе гекс к космопорту, тем больше на нем цифр. Таким образом, имитируется уменьшение точности с увеличением дистанции.

Также набор содержит доты – специальные пластиковые гексы, которые можно устанавливать на поле, закрывая цифры. Своеобразная имитация бункеров, войдя в которые роботы становятся неуязвимыми, сохраняя при этом возможность стрелять.

Самое интересное – сами роботы. Их есть шесть разновидностей в пяти классах. Набор комплектуется двумя армиями по шесть машин, которые различаются лишь цветом. Моделями этих роботов не назовешь, скорее это фишки. Разочаровывают пустоты на «спинах» роботов, в остальном же все в

порядке: фишки изготовлены из полиэтилена и состоят из небольшого количества деталей, что делает сборку простой, а ее результат – трудноубиваемый даже для детей, которые и являются целевой аудиторией игры.

Согласно правилам, каждый из роботов уникален по своим способностям, поэтому стоит рассмотреть их подробнее.



Солдат. Вес 10 тонн. Легкая и ни чем не выдающаяся основа армии. При наличии нескольких наборов можно на предельный тоннаж набрать основательный зерг. В деле не особо полезен, но все же имеет право быть включенным в армию. Солдаты есть двух видов, но характеристики все равно идентичны.

Минометчик. Вес 25 тонн. Способность – стрельба через горы. Учитывая наличие этих самых гор на трех картах из четырех, является чуть ли не самым полезным роботом, имеющим возможность стрелять откуда угодно и куда угодно.



Ракетносец. Вес 25 тонн. Способность – производит два выстрела за ход. Весьма полезен, когда противник входит в зону Космопорта, где гексы отмечены тремя цифрами.



Снайпер. Вес 25 тонн. Способность – при необходимости к результату броска на точность можно добавить одно очко. Если бы можно было еще и отнимать – был бы на вес золота. А так вполне хорошая машина, но ничего особенного.



Броненосец. Вес 35 тонн. Способность – тест на пробивание брони, позволяющий остаться на месте после попадания противника. Казалось бы, незаменимая единица в армии для прорыва к заветной цели, но на деле мало отличается от остальных. Или мне просто фатально не везло.

Особенности роботов прописаны в правилах и на специальных стилизованных памятках.

Отдельно стоит упомянуть о краткой легенде игры. Тут благодарность «Технологу» за то, что умудрились придумать игру про сражения боевых роботов, в которой не пропагандируются убийства. Хитро написанная легенда утверждает, что людям к 25 веку надоело уменьшать свою численность путем ведения войн, а все споры, не подлежащие решению дипломатическим путем, решаются с помощью схваток отрядов беспилотных роботов. Согласитесь, что играя с ребенком, лучше дать ему почитать что-то подобное, а не бэк хаоситов или кого-нибудь еще из вселенной WH40k. ;)

В итоге получаем добротную сделанную настольную игру с продолжительностью раунда 20-40 минут, которая может стать достойным кандидатом на должность убивания небольших промежутков времени. Несмотря на почтенный возраст, коробку с этой игрой все еще можно встретить в некоторых online-магазинах.





КОНКУРС

Несмотря ни на что, редакция не оставляет надежды разбудить в читателях энтузиазм и желание хоть как-то активизироваться. Мы, конечно, более чем уверены, что практически никто не будет участвовать в этой викторине, а те, кто будут – не осият ее, поскольку тут нет привычных дюймов, бросков кубика, тафнеса 6 и спортхаммера, но чем Абаддон не шутит? Вдруг не перевелись еще у нас кутузовы и суворовы?

В 989.М41 варбосс Снагрод, Поджигатель Чарадона, возглавил крупный Ваааагх в секторе Локи, в результате которого родной мир космодесантников ордена Кровавых Кулаков был полностью уничтожен. Одной из планет, оказавшихся на пути волны зеленокожих, был ничем не примечательный Скариус. Орки высадили на планете небольшой контингент из представителей различных кланов и довольно быстро захватили основные города, вплотную подавшись к столице, обороной которой командовал полковник СПО Герхарт Шваббс, человек с гибким, пытливым умом и немалыми талантами стратега.

Он отправил разведчиков в сторону приближающейся орочьей орды с целью собрать максимум сведений о враге. К сожалению, вернулись далеко не все, и поступившие данные были обрывочными и неточными. Однако, сопоставив всю имеющуюся информацию и тщательно проанализировав ее, Шваббс сумел разгадать намерения орков и в соответствии с этим выстроить грамотную оборону, продержавшуюся почти неделю. В итоге, правда, орки все равно захватили город, а голову Шваббса насадили на самый высокий шпиль здания Министорума, но факт остается фактом – взять столицу с наскока нападавшие не смогли.

Вам предлагается повторить интеллектуальный подвиг полковника Шваббса и из разрозненных кусочков составить полную картину.

В атаке принимают участие шесть кланов орков: Goffs, Evil Sunz, Blood Axes, Snakebites, Bad Moons, Death Skullz. Их возглавляют шесть варбоссов: Старый Хрог, Снаффрог Чоппа, Наздрег Кровавый Кулак, Хурюк Чорны Зуб, Грязьгул Бигфут и Грода Два Пальца. Они планируют следующее: отвлечь защитников ложной атакой по скоростному шоссе; пробраться по канализационной системе внутрь городских стен; захватить электростанцию и обесточить защитные системы города; взять под контроль склады с оружием и припасами; захватить морской порт и космопорт, чтобы перекрыть возможности для отступления или поставки помощи. Такой вот da cunning plan.

Из подсмотренного и подслушанного разведчиками известно следующее:

- 1) Наздрег и Грода атакуют порты.
- 2) Хурюк – правильный орк, а не какой-то там Blood Axe или Death Skullz. Снаффрог тоже не Death Skullz, и не собирается атаковать никому не нужные склады.
- 3) Грязьгул Бигфут и Старый Хрог не любят ни море, ни камуфляж.
- 4) Goffs будут атаковать порт.
- 5) Наздрег любит жетый цвет, но ненавидит сквиггов и гротов.
- 6) Грязьгул, Старый Хрог и самые богатые из орков не собираются атаковать электростанцию.
- 7) Тот, кто будет атаковать космопорт, заявил, что если туда припрется кто-нибудь из Snakebite, Blood Axe или Death Skullz, он самолично отправит их в космос хорошим пинком.
- 8) Старый Хрог и Blood Axes считают глупым атаковать по скоростному шоссе.
- 9) Босс Evil Sunz договорился с теми. Кто будет атаковать электростанцию, чтобы они притащили ему парочку больших аккумуляторов для его магабагги.
- 10) Босс Snakebites угощал Снаффрога грибным пивом, и рассказал ему, что его парни предпочитают старые добрые традиции и не будут избегать хорошей драки, пытаясь захватить какие-то дурацкие склады или шастая, как гроты, по канализациям.
- 11) Тот, кто атакует морской порт, любит красный цвет.
- 12) Хурюк, Грязьгул и босс Death Skullz отказались от диверсии в канализации.

Ваша задача, на основании поступивших разведанных установить, какой варбосс принадлежит какому клану, и куда будет направлена его атака.

Например: Варбосс Большая Тушка – Гоффы – электростанция.

Ответы (если вы, конечно, справитесь, в чем есть серьезные сомнения.. хехе..) присылайте в виде писем на электронный адрес редакции: wargazzm@mail.ru с заголовком «Викторина». Первый приславший правильный ответ получит приз. Итоги викторины будут подведены в следующем номере.

Почтовый ящик



Свершилось, свершилось, свершилось! В один прекрасный день из открытого почтового ящика упал долгожданный конверт. Не плотная посылочка с материалами статьи, хоть и редкая, но желанная, а обычный бумажный конверт с надписью от руки «В редакцию журнала Wargazzm».

Ну, конечно, ящик был не железным, хоть и почтовым, а письмо не бумажным, хоть и настоящим. Тем не менее, его ценность от этого меньше не стала – ведь если в редакцию приходят письма, значит, редакция трудится не впустую, а журнал интересен людям. А глядя на пример одного человека, за написание писем могут засесть и другие.

В этот раз нас порадовал наш постоянный читатель **Sot**, уже отметившийся на страницах предыдущих номеров несколькими материалами. Вот что он написал:

Здравствуйте.

Недавно увидел ролик о Геймс Воркшоп (цеха офис, художников, фотографов). Такое предложение – почему бы вам не начать писать о людях, которые там работают, в ГВ, Пиратах, других компаниях? Статья о МакНиле получилась хорошей, почему бы не написать о других работниках? Например, небольшую заметку про еретика Бена Каунтера. Почему еретика? Потому что я, как дурак, купил его книгу «Битва за Бездну». Такая ересь! Так что напишите про него что-нибудь, мол, живет там-то, ходит в такой-то магазин за молоком в такое-то время. А потом, когда будет время и место, можно будет написать хорошие большие статьи про Дена Абнетта, Свалоу и других.

Sot

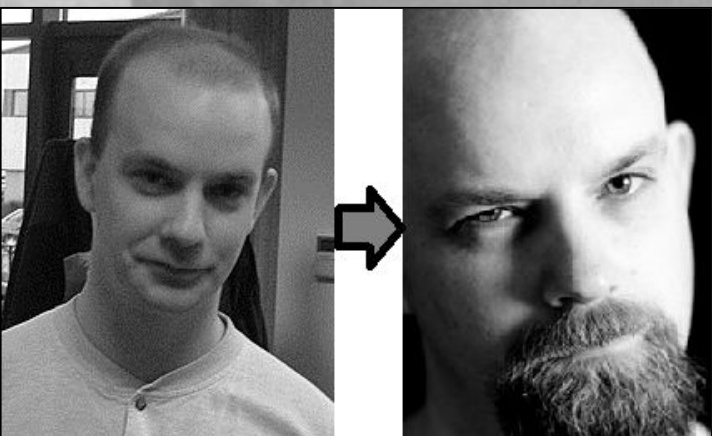
В принципе, мысли о статьях, знакомящих читателей с известными авторами или сотрудниками известных компаний, возникают в редакции довольно часто. Во втором номере мы уже рассказали про Сэнди Митчелла, а в третьем – про Грэхэма Макнейла, авторов книг Черной Библиотеки и сотрудников **Games Workshop**. Правда, интерес читателей к такого рода материалам отследить довольно проблематично ввиду отсутствия с их стороны хоть какой-то реакции на эти самые материалы, поэтому они и появлялись на страницах от случая к случаю.

Поэтому сегодня мы с радостью выполняем просьбу нашего читателя и делимся с вами теми крупицами информации, которые нам удалось собрать о Бене Каунтере.

Собрать удалось немного.

Бен Каунтер – один из якобы популярных авторов Черной Библиотеки. Где и когда родился – неизвестно. Историк по образованию со специализацией по древней истории. В настоящий момент проживает в Англии, где-то в окрестностях Портсмута. Судя по отсутствию конкретных координат – трезво оценивает плоды своей писательской деятельности и догадывается, что в семи случаях из десяти поклонники к нему придут отнюдь не за автографами.

Помимо писательской деятельности весьма активно увлекается варгеймами, играет и красит. В активе имеет минимум одного Золотого Демона. Был замечен в связях с ролевыми играми. Периодически мелькает в любительских постановках местного театра. Является секретарем Гильдии создателей комиксов и пишет сценарии для британской серии комиксов «2000 AD».



В определенный период жизни изменил имидж с типичного студента-неудачника на типа брутального мужика.

Писателем мечтал стать с самого детства. По его словам, немалое влияние оказали на это желание книги Роберта Хайнлайна, Иена Бэнкса и Альфреда Бестера, а одной из самых любимых книг Каунтер называет «Сирен Титана» Курта Воннегута.

В свободное от учебы и работы время активно заваливал спамом почтовые ящики различных издательств, пока в итоге не задолбал издательство **Black Library**, и те не опубликовали рассказ Каунтера «Кровь демонов» (**Daemonblood**) в журнале **Inferno!**. Потом было еще несколько рассказов, и в итоге Бенни осмелел настолько, что пришел в издательство лично и предложил написать роман. Чтобы отвязаться от очередного фанатичного подростка, Библиотекари махнули рукой и согласились. Так появился «Испивающий души» (**Soul Drinker**). Они еще не знали, что это было только начало...

Библиография Бена Каунтера

Романы:

- 2002 Испивающие души / *Soul Drinkers*
- 2003 *Daemon World*
- 2003 Чаша скорби / *The Bleeding Chalice*
- 2004 Серые рыцари / *Grey Knights*
- 2005 Алые слезы / *Crimson Tears*
- 2006 Адепты тьмы / *Dark Adeptus*
- 2006 Галактика в огне / *Galaxy in Flames*
- 2007 Война ордена / *Chapter War*
- 2008 Битва за бездну / *Battle for the Abyss*
- 2008 Молот демонов / *Hammer of Daemons*
- 2009 *Hellforged*

Рассказы:

- 2001 *Daemonblood*
- 2001 *Hellbreak*
- 2002 *Defixio*
- 2002 *Wods of Blood*
- 2010 *Twelve Wolves*
- 2011 *The Second Sun*



Приложение. Письма в бутылках

Сегодня «Письма в бутылках» выйдут в немного непривычном формате – не в середине выпуска, а в самом конце, в качестве приложения. Это обусловлено, в первую очередь, объемом размещаемого текста, который нам как-то не хотелось пускать в качестве отдельного файла-дополнения. Возможно, когда-нибудь, жегда если Варгазм станет солидным глянцевым журналом, мы перейдем на бесплатные DVD-приложения с кучей бонусов и вкусоностей, ну а пока что все собранные материалы хранятся в одной кучке, плотно уложенные в походный рюкзак pdf-формата.



Первое «письмо», неожиданно для нас, оказалось тем, что сам автор, Константин Фисунов, назвал «фанфиком» по игре «Звездный Десант». Переломный момент войны, освобождение планеты от сил форсеров, солдатская дружба, победы и потери, без которых не обходится ни одна война – вот, что такое «На острие копья». Рассказ служит неплохой иллюстрацией к краткому обзору «ЗД», который мы сделали в начале журнала, и довольно точно отражает суть этого варгейма – постоянная, безкомпромиссная война в мире не такого уж и далекого будущего.

Вторым «письмом» являются главы из романа «Псы городских окраин» Алексея Брянцева, о котором мы уже упоминали в редакционном вступлении. Хорошая, интересная вещь, просто и без лишнего пафоса описывающая кусочек войны на Армагеддоне глазами простых солдат. Местами смешная, местами трогательная и грустная история без начала и без конца. Персонажи, нарисованные редкими штрихами, буквально оживают после нескольких абзацев, и забыть их уже невозможно. Настоятельно рекомендуем к прочтению не только фанатам мира Warhammer 40.000, но и просто любителям хорошей, качественной литературы, которой сейчас не так уж много.

Третье «письмо» также написано Алексеем, но теперь он переносит читателя в пронизанный интригами Старый Свет мира Warhammer FB. История Охотника на Ведьм, спустя много лет вновь столкнувшегося со своим старым врагом, местами напоминает комиксы, такие как «Байки Десятихвостой кошки», местами вызывает очень тесные ассоциации с историей одного магистра, замеченного в мордхеймской кампании «Здесь Ведьм(ы) жгут», хотя его история писалась до знакомства со «Всеми сторонами проклятого света». Все тот же авторский стиль, напоминающий скупые мазки кисти, воссоздает пропитанную колдовством и тьмой атмосферу, в которую приятно погрузиться, распутывая клубок загадок и интриг.

Надеемся, вы не пожалеете о протаченном на прочтение этих «писем» времени, равно как и о траффике, потраченном на их скачивание.

На острие копья фанфик по ИС «Звездный десант»

Автор: Фисунов Константин aka Kuntar



*14 августа 23.. года по единому календарю.
Планета Аттон. База корпуса «Локи».
6.00 по местному планетарному времени.*

Утро четырнадцатого августа по единому календарю, началось для бойцов седьмого батальона недавно сформированного корпуса «Локи», как обычно.

- Батальон, подъем!

Солдаты, повскакивав с коек, ринулись в душевые, стремясь первыми оккупировать раковины и кабинки. Десять минут на все про все, и ненавистная для многих утренняя зарядка.

Младший сержант Иноков с отрешенным видом добривал скулы. Корни предков проявляли себя в виде сурового характера и необычайно быстро и густо растущей иссиня-черной щетины. Необходимость бриться два раза в день серьезно раздражала.

- Эй, Костик, не дуйся! – Второй командир отделения и лучший друг Инокова, младший сержант Барбенко ощутимо шлепнул его по спине мокрым вафельным полотенцем. – Хочешь, я тебе новейший антиволосной крем подарю? И будет солнце по утрам светиться ярче и дружелюбнее!

В душевой раздались смешки.

- Как был ты дураком, Барбенко, так дураком и сдохнешь! – Иноков, морщась, потирал спину. Смешки в душевой сменились дружным хохотом.

- Батальон, выходи строиться на развод. Форма одежды номер шесть. Полная экипировка с оружием!

Солдаты корпуса оделись меньше чем за минуту. Спустя десять минут, бойцы «Локи» уже стояли на корпусном плацу, сверкая черно-голубыми доспехами. Строй тихонько гудел.

- Ребят, это еще что за новость? Построение. Без зарядки. Да еще в полной боевой. Неужели наступление? – Барбенко опасливо посмотрел по сторонам, и почти заговорщическим шепотом продолжил, - А еще я слышал, что сюда тэянки придут. Представляете, целый корпус девченок! Свежее мяясо!

- Отставить разговоры! Равняйся! Смииирна! Равнение на середину! – высокий и широкоплечий старший офицер с седыми волосами строевым шагом подошел к комкору. – Господин генерал-майор, личный состав корпуса «Локи» на утренний развод построен! Начальник штаба корпуса подполковник фон Реенфорт!

По флагштоку медленно, под гимн Диктатуры, поднималось знамя бригады – золотое полотнище, в центре которого на фоне стилизованных лепестков пламени виднелось черно-белое копьё Локи.

Новый корпус был сформирован чуть более четырех месяцев назад. Из них три месяца корпус дислоцировался на планете Аттон. Подразделения располагались в новом военном городке, общей площадью около полутора квадратных километров. Обустроенные казармы, два офицерских общежития, четыре столовые, два кинотеатра, информаторий, цифровая библиотека, отдельный плац, и даже огромный полигон в тридцати километрах от городка – все, что было нужно для комфортной жизни и службы солдат и офицеров. От ураганных ветров и постоянных перепадов температуры, городок защищал современный силовой купол, генераторные башни которого были расставлены по периметру. Однако все прекрасно понимали, что во время войны подобная идиллия не могла продолжаться вечно. Это и тревожило больше всего. Никто не знал, для чего они здесь.

Гимн Диктатуры отыграл. Перед строем, заложив руки за спину, замер средних лет комкор. Смутное узкое лицо, будто бы высеченное из гранита. Глубокие морщины между бровей и в уголках глаз. Гладко выбритая голова. Генерал-майор Джекоби Айсрейн – легенда войск Диктатуры. Ветеран боев на Сибири и Гефесте. Один из наиболее опытных высших офицеров армии.

- Солдаты, сержанты и офицеры! Не буду скрывать, командование планирует крупную наступательную операцию. Возглавлять наступление будем мы. – По рядам солдат прокатился рокот. Наступление! Восторг и страх. Гордость и беспокойство. Теперь многое становилось понятно. – До наступления осталось около месяца. Но до этого нам всем придется серьезно поработать. Сегодня начинаются крупные учения. Цель – отработка боевого взаимодействия с бронетанковыми и бронепехотными частями. Бой, в тесной связке с авиацией и артиллерией. Нам оказана огромная честь! Мы первая часть нового типа. Мы – ударно-штурмовой корпус. В девять часов в учебном корпусе номер три – общее офицерское совещание. Если вопросов нет, то личный состав в распоряжении командиров подразделений.

- Внимание! Батальон, напраааво! Прямо шагооом, марш! – Седьмой батальон зашагал к своей казарме.

Построившись поротно, батальон замер по стойке смирно. Перед строем стоял командир батальона, подполковник Жошэ Санчез, более известный по кличке «Самбреро». Историю этой клички не знал никто. Видимо, это как-то

связано с его этнической принадлежностью. Однако, несмотря ни на что, за глаза его звали только так.

- Командирам подразделений организовать получение оружия и боевых патронов. Ориентировочно через пять часов выдвигаемся на полигон. – Ротные и взводные быстро бегали пальцами по сенсорным клавиатурам своих электронных планшетов. – Старшинам организовать выдачу индивидуальных автономных комплектов минимум на трое суток. Вопросы? Объявления? Если вопросов нет, то по рабочим местам.

Тремя месяцами ранее.

7 мая 23.. года по единому календарю.

Земля. Генеральный Штаб объединенных войск Диктатуры.

10.15 по общеземному времени.

Сто четырнадцатый этаж здания Генштаба. Огромный и светлый конференц-зал. П-образный стол из черного олимпийского сталистого дуба. За ним - двенадцать высших офицеров. Во главе стола – коренастый пожилой мужчина с погонами высшего маршала-координатора.

- Господа генералы. Начнем совещание. Основная тема – итоги оборонительных боев нашей армии и возможности летнего контрнаступления. – Один из влиятельнейших людей Диктатуры, Джордж Майклфорд, пристальным взглядом обвел присутствующих. – Докладывает начальник аналитического отдела, армии генерал-лейтенант Якобсон. Прошу вас, Стэн!

Из-за стола поднялся слегка полноватый блондин с круглым лицом и постоянно бегающими глазами.

- Спасибо, маршал! Как показали позиционные оборонительные бои, новые корпуса, сформированные по плану «Шторм» показали себя с самой лучшей стороны. Старое оружие и броня были заменены на более новое и совершенное, что позволило значительно уменьшить наши потери от оружия форсеров. Однако армии по-прежнему не хватает большей огневой мощи. В войсках до сих пор не появилось аналога форсеровской плазменной мортиры. Исходя из этого, нами было принято решение о насыщении корпусов тяжелым оружием. Полевая артиллерия. Танки. Бронескафандры. – Генерал подошел к голопроектору, на котором появились структурные схемы стандартных воинских корпусов. – Ранее подразделения с подобным вооружением формировались отдельно и единообразно. Теперь же мы предлагаем ввести их в общую структуру корпусов.

Схема на голоэкрane стала меняться. Заметно усложнились линии-связи, добавились структуры. Несколько присутствующих генералов недоверчиво хмыкнули. Началось негромкое обсуждение.

- Позвольте, господин маршал? – Из-за стола встал молодой генерал в полевой форме тяжелой бронепехоты. – А как при интеграции новой техники и вооружений, простые солдаты будут с ней взаимодействовать? Те же танки, как мы знаем из уроков истории, наиболее эффективны именно при поддержке пехоты. На отработку совместных действий потребуются месяцы и специальные полигоны. На это есть время?

- Спасибо, Георгий Игоревич! – Высший маршал-координатор кивнул и повернулся к Якобсону. – Вы можете ответить на вопрос? Я считаю его вполне справедливым и уместным.

- Конечно, могу. – Схема на голоэкрane сменилась на гербовое изображение: серо-черное копьe на фоне стилизованных лепестков пламени. – Это эмблема только что сформированного корпуса «Локи». Мы взяли на себя ответственность за его комплектование. Особенности. В этот корпус набран условно неблагополучный контингент...

- Уголовники? – перебил высший маршал-координатор.

- Нет. Это воспитанники государственных детских домов, рабочие на предприятиях с особо опасными условиями, люди, потерявшие при вторжении форсеров родственников и любимых. В общем, люди, у которых в нашем мире, до этого момента, не было будущего. Новый корпус расквартирован на Аттоне. Под них выделена 3-я тренировочная база. Именно «Локи» будет первым подразделением, куда в массовом порядке станет поступать тяжелая техника и вооружение. И именно они начнут отрабатывать взаимодействие между новыми родами войск.

Голоэкран потух. Высший маршал-координатор подошел к окну и стал задумчиво рассматривать лежащий далеко внизу городской пейзаж. Мегаполис утопал в зелени. На несколько этажей ниже пронесся красный флаер одной из последних моделей.

«Неужели это и есть наше будущее? Идиллия и достаток, граничащие со сводками с фронтов... Неужели это никогда не закончится? Звериная суть человечества».

Майклфорт резко развернулся лицом к присутствующим.

- Что может нам доложить генерал-полковник Саусофф? – Среди генералов тут же встал сухощавый и высокий мужчина, лицо которого от левого виска до правого уголка губ пересекал уродливый шрам. – Прошу вас, Марк! Именно вы курируете военные производства и все финансовые потоки в сфере ВПК. Так что, мы вас слушаем.

Саусофф не торопясь, вытащил из-под стола небольшой кожаный чемоданчик бежевого цвета. Взвизгнула молния, и на стол легли стандартные листки пластобумаги. Генерал откашлялся, и в зале раздался его тихий, немного дребезжащий голос:

- Мы заключили более 40 различных контрактов. Корпорация «Тяжелая машинерия и стройтехника Гефеста» заявила, что при данных мощностях, они могут поставлять до четырехсот танков «Варвар» различных модификаций в год. – Саусофф медленно перевернул лист пластобумаги. – С авиацией проблем возникнуть не должно. Несколько различных кампаний, ранее специализирующихся на гражданской авиации, гарантировали выполнение заказов любых объемов и сроков. Однако с проектом «Катафракт» возникли небольшие сложности. Правда, надеюсь, что временные. «Ниоба Армор Индастриз» заявила, что может удовлетворить лишь половину нашего заказа. Для решения проблемы нужны значительные финансовые вливания.

- А мы не можем найти другую кампанию?

- К сожалению, нет. Многие собственные разработки «НАИ» - уникальны. Но запрос о выделении дополнительных средств уже послан в соответствующие

структуры. В ближайшие месяцы вопрос будет решен. Относительно остальных вооружений, все идет согласно плана. Особенно хорошо показала себя новейшая экзоброня **MBSL12A2**.

- Спасибо, Марк! – Джордж Майклфорт сел обратно за стол. Хитровато осмотрев присутствующих, высший маршал-координатор достал из кителя огромную сигару. Блеснула карманная гильотинка, и уже через пару секунд по залу разлился терпкий запах дорогого табачного дыма. – Что же, я даю добро! Сегодня вечером у меня еженедельный доклад Диктатору. Там и подниму этот вопрос. Но, уверен, в ближайшее время у нас появится первый ударно-штурмовой корпус. Сопровождение окончено. Господа генералы!

Настоящее.

14 августа 23.. года по единому календарю.

Планета Аттон. 12-й тренировочный полигон.

14.10 по местному планетарному времени.

Миниатюрный голомонитор перед глазами. Координатная сетка с отметками целей: зеленые – свои, красные – противник. Мягкая подкладка новейшего бронекостюма «Катафракт» приятно сжимала обнаженное тело офицера-оператора.

Командир взвода тяжелой пехоты старший лейтенант Степан Пухляков тестировал все системы катафракта.

«Оружейный комплекс - норма».

«Система целеуказаний - норма».

«Система дальних и ближних сенсоров - норма».

«Термоплазменный генератор - норма»...

Когда тестирование закончилось, Пухляков, выбрав взглядом иконку «Взводный канал», вышел на связь:

- Богатырь-главный на связи! Доложить о готовности.

- Богатырь-второй на позиции. Все системы в норме.

- Богатырь-четвертый на позиции. Все системы в норме...

Когда доклады от всех пятерых подчиненных наконец-то поступили, лейтенант вывел на взводный канал карту учебного полигона.

- Значит так, хлопцы, наша цель – группа зданий на окраине городка. Она помечена золотистым ромбом. Задача – пройти с боем по маршруту, и уничтожить все силы условного противника, пытающиеся прорваться на помощь своим, оказавшимся на острие удара наших основных сил, - Пухляков отметил на голокарте толстой пульсирующей линией маршрут движения взвода. – Работаем аккуратно. Мимо нас и птичка не должна проскочить. Прикрывает нас первый, третий и четвертый пехотные взвода роты «Опоссум 9». Вопросы?

Вопросов у бронепехотинцев не возникло. Взвод катафрактов двинулся на позиции форсеров.

Вокруг, до самого горизонта раскинулась бесплодная каменистая пустыня грязно желтого цвета. Мощные порывы ветра, раскачивающие даже тяжелые бронекостюмы, поднимали в воздух тучи пыли. Видимость была отвратительной.

Если бы не сенсоры и фильтры, то можно было бы вообще не заметить небольшой железобетонный городок, располагавшийся буквально в километре от точки сосредоточения войск корпуса «Локи».

Планета Аттон – прибежище религиозных фанатиков и разного отребья со всех уголков Диктатуры. Планета-полигон, сочетающая в себе идеальные условия для обучения войск в условиях Сложных миров. Именно сюда попал молодой старлей, родным миром которого был Эброн.

Пухляков сверился с картой. До предполагаемых позиций форсеров оставалось менее пятиста метров. Левее, танковые и пехотные части уже вступили в бой на окраинах городка. Все шло по плану.

- Внимание! По простым форсерам и джамперам работать только «Крестовым походом» и рейлганами. Ракеты беречь для био-танков.

До городка осталось триста пятьдесят метров.

Вспышки плазмы и хаотичные очереди из стрелкового оружия отозвались глухой, дикой болью в душе взводного.

Эброн. Зачем он перебрался со своей семьей на эту треклятую планету? А как все прекрасно начиналось. Молодой и перспективный преподаватель истории Степан Пухляков, получил приглашение в Эбронский Планетарный Университет – один из престижнейших вузов во всей Диктатуре. Вполне естественно, что Степан с радостью принял предложение. Вместе с ним через портал приехали его молодая жена и двое маленьких детей. Двадцатисемилетний мужчина души не чаял в своей трехлетней дочке и полуторагодовалом сыне. Эти радостные события случились ровно за год, до начала восстания на Халикте.

Во время форсеровского вторжения на Эброн, Степан Пухляков был в служебной командировке на Ниобе. Узнав о боях за планету, он всеми правдами и неправдами ринулся за своей семьей. Он опоздал. Транспорты с беженцами, на которых спасалась его семья, не доехали до портала всего пятьдесят километров. Еще сорок минут, и все были бы спасены. Но нет. На них выпали два звена форсеров.

Выжившие рассказывали, что форсеры не щадили даже грудных детей и беременных женщин. От погибших людей, оказавшихся под кинжальным огнем плазмы, остались лишь угли. Семья Пухлякова официально была признана пропавшей без вести. Но все прекрасно понимали, что скрывается за такими формулировками.

Записавшемуся добровольцем в местное ополчение Степану, не удалось долго повоевать. Во второй же свой бой он был серьезно ранен в живот и грудь, и отправлен в госпиталь на Атлантис. После длительного лечения, Пухлякова отправили в реабилитационный центр на Земле. Там Степан записался в проект по быстрому нейрообучению на различные воинские профессии. Ему повезло. Пухляков получил звание лейтенанта и попал под программу «Пилот Катафракта».

Вскоре лейтенант получил предписание в формирующийся корпус «Локи». И вот он уже участвует в масштабных учениях. По легенде учений, войска форсеров, разгромив оборонительные заслоны у портала, смогли прорваться и захватить крупный населенный пункт. Корпусу была поставлена задача – освободить населенный пункт и полностью уничтожить прорвавшиеся отряды форсеров. Впервые в учениях принимают участие многочисленные

подразделения танков, артиллерии и тяжелой бронепехоты. Более получаса городок бомбила авиация.

От воспоминаний и размышлений, лейтенанта оторвал пришедший по внутривзводному каналу доклад:

- Командир, вижу на периферии многочисленные отметки врага. Предположительно пехота форсеров.

- Принято! Всем, формация – уступом вправо. Огонь без команды.

Форсеров, точнее их голографические учебные фантомы, стало видно и невооруженным взглядом. Около двух звеньев противника спешно передвигались к эпицентру сражения, разыгравшегося в центре города.

Гулко застучали тяжелые пулеметы, и сразу же три фигурки форсеров замерли среди развалин. Соответствующие красные метки потухли на тактическом голоэкрane. В сторону катафрактов полетели первые плазмоиды. Форсеры быстро рассредоточившись по развалинам, открыли шквальный ответный огонь.

- Маневрируем, хлопчики! Вычислите и подавите мортирщиков, - в лобовую броню ударил луч ионного ружья. Сложные тренировочные датчики показали восьмидесятипроцентное пробитие брони. – Богатырь-четыре, подавить позицию снайпера! Ты в более выгодной позиции.

След от выстрела рельсовой пушки протянулся ко второму этажу одного из полуразрушенных домов. Через секунду дом скрылся в облаках цементной пыли и бетонного крошева. Очередной красный маркер исчез с монитора.

Грохот нескольких пулеметов иногда прерывался гулким хлопком одного из рейлганов. Через шесть минут от форсеров не осталось и следа. Пехота прикрытия даже не успела поучаствовать в бою.

Неожиданно, один из катафрактов замер на месте, а через секунду... рухнул «лицом» вниз. Явно сработала учебная автоматика, фиксируя критические повреждения.

- Это зверь! На два часа! – Пухляков быстро переключился на кумулятивные ракеты, периферийным зрением отмечая передвижение био-танка противника. – Концентрация на операторе!

Несколько ракет сразу вонзились в «Зверя», мгновенно сорвав башню оператора, и буквально вбив краба обратно в развалины. Конец всем попыткам био-танка вернуть себе устойчивость, положил дружный залп рельсовых пушек и оставшихся ракет, перерубивший ноги и пробивший его лобовую броню. Все было кончено.

Лейтенант Пухляков перешел на общий канал связи:

- Молодцы! Но не расслабляемся. У нас еще весь город впереди, - на тактический голоэкран пришла измененная обстановка боя. – Внимание! В двух кварталах от нас танки наткнулись на джамперов и завязли. Пехота на зачистку зданий. Богатырям – за мной. Работаем...

15 августа 23.. года по единому календарю.

Планета Аттон. База корпуса «Локи».

19.50 по местному планетарному времени.

Обстановка в местном клубе для сержантского состава, была как всегда непринужденной. В относительно небольшом помещении громко играла музыка, слышался постоянный звон бокалов, а от табачного дыма, казалось, можно было потерять сознание. И так каждый вечер. Отдых младших командиров только поощрялся.

В самом центре клуба стояли сразу несколько сдвинутых столов, за которыми восседала шумная кампания из двадцати человек. Столы были завалены разными закусками. Напротив каждого из гуляющих стояло минимум по две уже пустых пивных кружки, и по одной разной степени наполненности.

- Ну, как я того форсягу со снайперки снял? У него аж ноги выше головы подлетели! – Старший сержант Теодор Бракс, сделав несколько больших глотков пива, расплылся в широкой белозубой улыбке. – Классно мы их всех разнесли. Слышал, больше четырех сотен перемолотили...

- Ага, ноги у него взлетели! Фантомы при смерти просто исчезают, - Бритый наголо здоровенный мулат, с петличками медика задорно хохотнул. – Ты хоть при правдоподобнее, Тэди!

По залу громыхнул дружный смех.

- Эй, Костик! А ты что такой загадочный сидишь? Сколько обезьян завалил? – Бракс всячески пытался отвлечь всеобщее внимание от своей персоны.

- А он грудью плазму из мортиры словил. Так что от него лишь подошва и осталась, - вечно веселый Барбенко хлопнул своего друга по плечу. Константин Иноков лишь кисло улыбнулся в ответ. – Не расстраивайся, дружище! Вчера был не наш день. Вчера на поле правила бал тяжелая броня...

- Ээээх, меня тоже грохнули. Этот долбаный прыгун, прямо таки растерзал со своих пушек.

- И ты, Йоззи, не расстраивайся, - Все присутствующие встали и дружно сдвинули кружки. – Пусть лучше мы будем погибать только на полигонах. А после настоящих боев, мы бы всегда пили все вместе пиво в подобных клубах!

- За друзей!

- За Диктатора!

- За Единого, что б нас... - Выкрикнувший младший сержант тут же получил подзатыльник от соседа.

- Что?

- Не богохульствуй.

По залу снова прокатился дружный смех.

Хлопнула входная дверь клуба, и на пороге появились восемь крепких коренастых парней в черно-серой полевой форме. Осмотревшись, они неуверенно двинулись к барной стойке.

- Это кто такие? – Барбенко внимательно осматривал незнакомых сержантов. – Я такую полевку в первый раз вижу.

- А вот мы сейчас у них и спросим. Или сами расскажут, - Йоззи Благович отставил пустую кружку и повернулся к подошедшим сержантам.

- Ребят, разрешите присоединиться? – Первым заговорил широкоплечий шпате́н, на лице которого выделялся просто огромный нос.

- Да, присоединяйтесь! – Иноков, с подчеркнуто дружелюбным видом, указал на стол. – Только стулья притащите.

- Ага! И давайте знакомиться. Я – Серега Барбенко, - весельчак хлопнул носатого по плечу, и указал на друга. – Этот зануда – Костик Иноков. Заместитель командира взвода. Эти – Тэди Бракс, Йоззи Благович и Рапш Мкартма. Соответственно, лучшие в корпусе пулеметчик, снайпер и медик. Остальные сами представятся.

- Я – Рудольф Вельтман, - носатый сержант пожал руку Барбенко. – Заместитель командира взвода шагающих танков. А это...

Через десять минут, после того как все перезнакомились, на столе появилось в два раза больше пива.

Новые сержанты оказались танкистами. Пилотами шагающих танков «Варвар», из 37-го танкового полка. По словам Вельтмана, в армии планируется новая структура подразделений. Помимо простых пехотных корпусов, которые будут значительно усилены артиллерией различных типов, будут созданы и ударно-штурмовые корпуса. Первый пробный – корпус «Локи».

В каждый ударный корпус добавляется танковый полк и артиллерийский дивизион. В каждый пехотный батальон добавляют одну роту тяжелых бронескафандров «Катафракт» и один танковый взвод. Так же к корпусу прикрепляются две штурмовые эскадрильи.

- Так, а вы откуда? С каких планет? – танкист, по имени Джон Уитакер, уже заметно поднабрался. – Мы, вот, с Гефеста. Полжизни под землей. Рады отсюда убраться...

- Понятно. Работяги! Ну а здесь собрались почти все воспитанники интернатов Земли, хех, - Барбенко усмехнулся. – Вон, и мы с Костиком. Пятый интернат мегаполиса Великий Хабаровск.

Присутствующие за столом уже заметно захмелели. Кто-то дремал лицом в пустых тарелках. Кто-то философствовал с соседями. Несколько человек даже начали петь гимн Диктатуры.

- Нда, труженики вредных производств и сироты... - Уитакер посмотрел на Барбенко мутным взглядом. – Теперь мы уж точно надерем форсерам задницы. Мы особые. Не то, что какие-нибудь доходяги с Сибири...

В следующую секунду танкист от мощного удара в лицо отлетел вместе со стулом к соседнему столику. Старший сержант Благович с побагровевшим лицом попытался броситься следом, но его уже держали за руки Мкартма и Барбенко. К Уитакеру подскочил и помог подняться Вельтман.

- Ты, мразь! Да ты хоть был на Сибири?! – Благович яростно пытался вырваться. – Тварь ты тыловая! Там такие люди гибли...

Танкисты, сбившись в плотную группу и заслонив ничего не понимающего Уитакера, угрюмо смотрели на разбушевавшегося снайпера. Теодор Бракс побежал улаживать проблему с барменом и старшим клуба. Вперед вышел Иноков.

- У Благовича на Сибири погибли отец, мать и младший брат. Он сам чудом выжил, после того как форсеры полностью уничтожили полк местного

ополчения. — Когда Костя волновался, то говорил почти шепотом. — Не стоит так говорить о других солдатах. Все сейчас выкладываются по-полной.

- Мы извиняемся. Уитакер не знал. - Рудольф Вельтман, поддерживающий своего невезучего сослуживца, мрачно продолжил. — Мы всё понимаем и должны уйти. Еще раз извините...

После ухода танкистов, шум и веселье в клубе вскоре продолжилось. Благович успокоился и тихонько потягивал молочный коктейль из высокого стакана. Остальные так же продолжили свое общение. Однако даже Барбенко перестал постоянно смеяться и подшучивать над другими.

- Нда. Чертова война. Так нельзя. Иначе мы все вскоре станем зверями. Будь проклят фон Хайнц, - Иноков резко встал, и направился к выходу. Никто не стал его останавливать. Бессмысленная, по сути, ссора, оставила горький привкус у всех присутствующих.

*Декабрь 23.. года по единому календарю.
Планета Шип.*

Форсеры вторглись на Шип полтора месяца назад. Атака на оборонительные позиции Диктатуры в корне отличалась от всех ранее зафиксированных. Производили её, судя по эмблемам и тактическим знакам, опытные подразделения ветеранов. Но, по словам выживших, все форсеры первой волны были вооружены старым оружием. А у некоторых даже химерин на теле стал отслаиваться. Биотанки были в таком состоянии, будто их через десятки боев провели, а починить забыли. Выглядели части вторжения ужасно.

После того, как первая волна атакующих взяла порталы на Фрио и Рахонавис под свой контроль, на Шип стали прибывать новые части. По данным разведки, эти форсеры напротив, были прекрасно оснащены и отлично вооружены. Судя по эмблемам, это были недавно сформированные боевые подразделения.

Дальше начались вообще не объяснимые вещи. По неизвестной причине наступление форсеров вглубь планеты остановилось. Яростно и опытно сражающиеся ветераны остались стоять на своих позициях. Более того, по непроверенным данным, всплыли совершенно невероятные события. Говорили о том, что повсеместно вспыхивали сражения между самими форсерами. Разведка Диктатуры сбилась с ног, пытаясь проверить эти слухи. Однако вскоре, несмотря ни на что, вторжение на планету продолжилось. Но развивалось оно уже без участия ветеранов.

Несмотря на все усилия и проявляемый героизм, корпус «Дракон» не смог остановить наступление форсеров. Понеся большие потери, солдаты Диктатуры вынуждены были отступить вглубь планеты. Высшее командование приняло решение о переброске на Шип корпуса «Локи».

В начале «Локи» удалось отбросить форсеров, но уже через неделю корпус завяз в тяжелых боях. Основные сражения развернулись за немногочисленные города. Особенно кровопролитные бои развернулись за столицу планеты, город Берггарден. Командование войск Диктатуры готовилось к мощному контрнаступлению.

23 декабря 23.. года по единому календарю.
Планета III. Линия обороны войск Диктатуры.
11.40 по местному планетарному времени

Вокруг расстился крайне унылый ландшафт. Степь с невысокой жухлой травой. Разбросанные по степи крупные и мелкие каменные глыбы. На самом горизонте виднелись чадающие руины очередного разрушенного авианалетами небольшого поселка.

Вот уже более трех дней активные боевые действия не возобновлялись. Старший лейтенант Степан Пухляков сидел у своего раскрытого «Катафракта», и задумчиво курил сигарету. Долгожданный отдых.

Над головой с протяжным воем периодически проносились снаряды. Артиллерия вела тревожащий огонь по передовым позициям форсеров. Ребята из взвода, кто не нес дежурство, даже умудрялись дремать, несмотря на постоянный грохот и взрывы.

Завибрировал назапастный коммуникатор. Костя с глухой тоской посмотрел на браслет. Его вызывал ротный, что уже не обещало ничего хорошего. Вызов пришлось принять.

- Стёп, я жду тебя через пять минут на командном пункте. Комбат собирает всех офицеров, - командир роты капитан Ляхов как всегда говорил слегка заикаясь. – Кстати, увидишь своего дружка Бруле, тоже зови. Он почему-то на вызов не отвечает. Увижу, изнасилую гада!

- Принял. Иду уже.

Через пять минут Пухляков и Бруле зашли на КП батальона. Все офицеры уже собрались, и ждали только их. Комбат сразу же начал совещание.

- Господа офицеры, у меня для вас две новости. Как всегда – хорошая и плохая. Хорошая – временная скука и жизнь в окопах скоро закончатся. Плохая – начинается наше масштабное контрнаступление. Есть еще и третья – очень плохая. Все начнется уже сегодня вечером.

Командир батальона подошел к голоэкрану и вывел на него стратегическую карту. Взяв специальную указку, он продолжил, указывая объекты на экране:

- Задача нашего батальона следующая. Точечными ударами прорвать оборону форсеров на линии Фройндхане-Боннхафе, с последующим выходом на оперативный простор. Оттянуть на себя как можно больше форсеров. – Масштаб карты изменился. – Ближайшая цель – захват крупного населенного пункта Нойерайн. Более подробные указания и боевые приказы получите позже на личные коммуникаторы. Вопросы?

Как ни странно, но вопросов ни у кого не возникло. Началась обычная рутина: доведение приказа до подчиненного личного состава, пополнение боеприпасов, загрузка сухпайков и прочее. Уже к вечеру войска стояли в полной готовности на позициях и ждали, пока закончится артподготовка.

Привычная уже координатная сетка с отметками целей перед глазами. Маршрут передвижения и базовая формация загружены. Все системы протестированы. Резкий зуммер – подтверждение на начало атаки. Термоплазменный генератор на максимум. Пора.

- Работаем стандартно. Все как на учениях. С богом, хлопцы!

Катафракты рванули вперед со всей возможной для себя скоростью. С флангов их обтекала пехота. Позиции форсеров озарились вспышками плазмы и ионными выстрелами, но тут же были буквально проглочены мощными взрывами. В бой вступили орудия танков и артиллерия. Войска Диктатуры рвались вперед.

Вот и окраина городка. Все видимое пространство в огромных воронках. Изредка попадаются тела форсеров. Из-под одного из завалов торчал панцирь уничтоженного «Зверя».

Судя по тактической карте, основное сражение разгорелось на правом фланге.

Удар в корпус. Система выдала отчет о прямом попадании из плазменного карабина. Второй удар. Не страшно. А вот и форсер. Легкий поворот корпуса и выстрел из рельсового орудия. Снаряд отбросил форсера к стене, оторвав ему левую руку и разворотив грудную клетку.

- Ищем мортиры. Кранчез, уйди вправо. Судя по телеметрии, у пехоты проблемы. Поддержи их огнем и возвращайся в строй.

Бой все больше и больше набирал обороты.

За спиной осталась уже половина города. Подразделению Пухлякова удалось даже подбить одного «Зверя» и одного «Берсерка». Правда потеряли Азара и шесть пехотинцев. Их накрыл двойной залп из плазменного разрушителя «Зверя». Взводный внимательно следил за телеметрией со шлемов впереди идущей пехоты. Однако появление группы джамперов стало для него полнейшей неожиданностью.

Атака форсеров была стремительна и беспощадна. На глазах Пухлякова, идущий впереди катафrakt Фрэнка Дохерти как будто наткнулся на невидимую стену. Он замер, а через мгновение завалился вперед. Ударившись о землю, катафrakt раскололся на несколько неравных частей. Попытавшегося вылезти Фрэнка разорвало залпом штурмовых плазменных пушек.

- Всем! Они бьют резонансными орудиями! – Степан переключился на канал пехотного командира, чьи солдаты взаимодействовали с его катафрактами. – Капитан, здесь наша броня бесполезна. Обеспечьте «стену огня», или мы тут все ляжем!

Пухляков проводил одного из джамперов очередью из пулемета. Казалось, что форсер ушел. Но вдруг он вздрогнул, немного опустился, а затем резко врезался в стену дома. И так ослабленная многочисленными попаданиями стенка обрушилась, погребя под собой джампера.

Чуть впереди упал еще один форсер, пробитый навывлет из рельсового орудия. Последний из подчиненных Пухлякова, капрал Аретино, уже пятясь, стрелял в следующего джампера. Линейные пехотинцы отсекали и добивали еще парочку детей эволюции.

Внезапно голоэкран с картой моргнул и потух. Еще через долю секунды вырубилась все остальные системы «Катафракта» Степана. Огромный бронекостюм так и остался стоять вполоборота с поднятым вверх пулеметом. Его накрыл выстрел из резонансного орудия – проклятья для любой крупной бронированной цели. Сознание катафракта помутилось, и он «вырубился», повиснув на ремнях.

Придя в себя, Пухляков попытался открыть «Катафракта», но ни одна из полуавтоматических застежек не сработала. Зато старлей увидел, что от лобовой грудной брони откололся солидный кусок. Немного напрягшись, Степан руками смог выломать еще один кусок. Затем еще один. Броня крошилась как пережженная глина. Минута, и Пухляков вывалился из «Катафракта» на покрытие улицы.

«Нда, интересно, сколько же я был в отключке? И почему ушли пехотинцы?».

Вокруг замерла неестественная тишина, прерываемая лишь далекими выстрелами и глухими взрывами удаляющегося боя. Степан осмотрелся. Неподалеку, метрах в тридцати, прислонившись к стене, стоял «Катафракт» Аретино. Его броня была пробита минимум в шести местах. Даже легендарная прочность бронекостюма не спасла от кинжального огня штурмовых плазменных пушек. Всюду валялись тела линейных пехотинцев.

«Твою мать! Вот попал!», - Пухляков осторожно двинулся вдоль стены. — «Взвода больше нет. Войска ушли вперед. Надо бы к своим выходить, да вот только в полевой форме много не навоюешь».

Степан осмотрел труп одного из линейных пехотинцев. Головы у него не было. Явно прямое попадание плазмы. Мгновенная смерть. Зато костюм был целехоньким. Причем новейшей модификации — экзо-броня MBSL12A2. Рядом валялся автомат «Козырь» без магазина.

Десять минут возни, и Пухляков уже застегивал последний магнитный захват. Походив по улице, Степан нашел три полных рожка к автомату, две простых и одну подствольную гранату. Найден был и целый шлем подходящего размера, но взводный решил его не надевать, просто пристегнув к поясу. Пристегнув рожок к «Козырю», старлей медленно двинулся обратно к своим прежним позициям.

Через полчаса Пухляков вышел к разрушенным передовым укреплениям форсеров. Теперь предстоял лишь долгий и нудный марш-бросок по полю, и Степан решил немного передохнуть на первом этаже ближайшего полуразрушенного дома. Это была большая ошибка.

Едва Пухляков, согнувшись, вошел в дом, как тут же получил мощнейший удар в левую часть корпуса. Отлетев к противоположной стенке, Степан больно приложился головой. Из всех сил стараясь удержаться в сознании, бывший катафракт увидел надвигающегося на него огромного чернокожего форсера, с кровавой культей вместо левой руки. Однако, ему явно вполне хватало и одной правой.

- Кто это к нам пожаловал? Жалкая ошибка эволюции, - Форсер сплюнул кровью. — Жаль, что ты умрешь быстро. Я просто сломаю твою хрупкую шейку. Или может быть сначала раздробить тебе конечности?

Степан попытался оттолкнуть форсера ногами, но тот легко их отбил. Пальцы форсера сомкнулись на шее Пухлякова. Черный гигант поднял старлея одной рукой как пушинку, и прижал к стене. Уже проваливаясь в темноту, Степан что есть силы ударил кулаком в челюсть форсера. Брызнула кровь, и взводный рухнул на пол.

Раздался душераздирающий булькающий рев.

«Ни хрена себе!» - подумал Пухляков. Он совершенно забыл, что когда одевал броню, автоматически провел весь комплекс по её активации. Сказывалось

пройденное нейрообучение. Вместе со всеми системами, Степан включил и экзоскелет.

У форсера отсутствовала нижняя челюсть. На грудь, в осколках костей, свисал конвульсивно дергающийся язык. Гигант ревел, разбрызгивая кровь.

Степан был опарашен не меньше форсера. Чисто интуитивно, Пухляков начал шарить вокруг себя руками. Пальцы наткнулись на приклад «Козыря»... Спустя секунду, помещение озарила вспышка автоматной очереди. Пули, разворотившие грудь форсера, прервали его мучения.

- Твою мать!!! – Пухляков вытер проступивший на лбу пот, и стал растирать горло.

Отдышавшись и немного придя в себя, Степан встал и медленно вышел из здания.

Снова осмотревшись, старлей на ватных ногах двинулся через перепаханное взрывами поле. Через сорок минут он вышел на остатки асфальтированной дороги. По ней ехали бронетранспортеры с прицепленными орудиями, и шли колонны линейных пехотинцев. По обочине, не торопясь, шагал «Варвар». Один из БТРов остановился. Хлопнул открывшийся люк, и из него высунулся молодой белокурый парень.

- От своих отстал, бедолага? Чё такой грязный? – Механик-водитель дружелюбно хохотнул. – Давай подкину. На фронт ведь едем. Дааа, задали мы этим ублюдкам форсерам!

*24 декабря 23.. года по единому календарю.
Планета Шип. Руины города Шварцфорт.
13.20 по местному планетарному времени*

Отряд линейных пехотинцев осторожно двигался вдоль левой стороны полуразрушенной улицы. Периодически над их головами проносились штурмовики, и вскоре впереди раздавались многочисленные взрывы. Обратно, к сожалению, возвращались не все самолеты.

- Штурмовка. Полезная, черт возьми, вещь! Мне нравятся эти ребята, - негромко высказался рядовой Согулия.

- Ага. Ты только базарь поменьше! А то плазма в рот залетит, - Младший сержант Иноков настроился на канал взводного. – Командир, нам еще долго топтать? Что-то я не вижу даже следов форсеров.

- Вот это и плохо! – движущийся впереди колонны командир взвода лейтенант Ренненкампф поднял вверх левую руку со сжатым кулаком. – Внимание! Вижу два подбитых БТРа. Именно здесь прервалась связь с отрядом «Гета 5». Крутим башкой на триста шестьдесят градусов.

В подтверждение худших опасений, в воздухе зашипели выстрелы из ионных ружей. Сразу же упало несколько бойцов. Один из рядовых, стоящих рядом с Иноковым, резко дернулся и завалился назад. Выстрел из плазменного карабина срезал ему голову.

- Рассредоточится! Это засада! – Лейтенант вел ураганный огонь по оконным проемам верхних этажей одного из передистоящих домов. – Всем внутрь домов.

Координаты точки сбора я уже сбросил на ваши... Твою мать! На ваши личные боевые коммуникаторы.

Иноков и еще пятеро солдат бросились в пролом ближайшего дома. Быстрее! Еще быстрее! Черeda завалов, полуразрушенных лестничных пролетов, снова завалы... Прижаться к стене. Передохнуть. Снова бросок. На тактическом экране зажглась синим точка сбора.

Бой на улицах разгорелся нешуточный. Слышался хаотичный стрекот «Козырей». Реже «стучал» пулемет. Скорее всего «Крестonosец». Из-за глушилок форсеров полностью вырубилась взводная связь.

Иноков осмотрелся. Он, и его спутники находились в небольшой полуразрушенной комнатке, обильно засыпанной различным мусором. Единственное окно было наспех заколочено толстыми потемневшими досками. Через щели пробивалось местное солнце, в лучах которого искрились пылинки, поднятые бойцами. В дальней стене находился выход, перегородженный остатками «вечно живой» панцирной кровати.

В щели между досками осторожно заглядывал боец с сильно поцарапанными наплечниками. На правом плече у него висел рельсовик «Буран». В метре от него, прислонившись спиной к стене, сидел громила с пулеметом на коленях. Его левая рука судорожно пыталась отсоединить крепления шлема. Еще двое солдат нерешительно топтались посредине комнаты. Буквально на расстоянии вытянутой руки, на одном колене стоял еще один солдат. Быстрыми и резкими движениями он пытался приладить к своей снайперке сошки.

«Так, ну с рельсой явно рядовой Круз. Пулеметчика, судя по комплекции, звали Роберто. Фамилию хоть убей не помню. Снайпер, скорее всего Дрож. Кажется, его зовут Мишель. А вот кто эти два орла в середине комнаты...».

Иноков постучал прикладом по своему левому наплечнику, привлекая внимание. Включив внешнюю связь, младший сержант прокашлялся:

- Шлемы отстегнуть! – Конечно, это было строжайше запрещено уставами, но до абсурда тоже не стоило доходить...

Через несколько секунд каждый из присутствующих держал шлем в руке, и внимательно смотрел на Инокова.

- Чудно. Прекрасно пробежались, - Константин повернулся к двум незнакомым рядовым. – Представьтесь для начала! Я так понимаю, вы из другого подразделения?

- Так точно, господин сержант! Рядовой Кашвили. Четвертый взвод шестнадцатой роты, сэр! – На младшего сержанта с благоговением уставился черноволосый парень с орлиным профилем.

- Рядовой Ипр. Четвертый взвод шестнадцатой роты, - тихий голос резко контрастировал с пунцово красным, полноватым лицом второго солдата.

- Чудно! Остальных я знаю. Честно скажу, влипли мы серьезно. Скорее всего, нашего отряда уже нет... - Иноков сделал паузу и осмотрел присутствующих. Все в разной степени старались сохранить самообладание. – Но это совершенно не отменяет наших боевых задач. Мы будем постепенно продвигаться по этим развалинам вглубь кварталов, и уничтожать всех встречающихся форсеров. Особое внимание к снайперским позициям. Они располагаются на верхних этажах. Это – наша основная текущая цель. Вопросы?

Бойцы молча смотрели на Константина. Вопросов не возникло.

- Я так понимаю, здесь все новички? Можете не отвечать. Я сам все вижу. Значит, работаем так. Делимся на две группы. Первую возглавляю я. Во главе второй – рядовой Круз. Вот этот парень с рельсой. Сначала на этаж заходит моя группа. Вторая группа прикрывает. Затем меняемся. При контакте не паниковать. «Шумного» огня нам не нужно. Стараться бить точно на поражение. Замыкающими групп идут соответственно рядовой Дрож и рядовой Кашвили. Вопросов нет? Замечательно. Шлемы пристегнуть! Выдвигаемся. Следить за жестами ведущих.

Через несколько минут обе группы остановились на одном из этажей. Двигающийся впереди Круз поднял кулак. На улице, судя по непрекращающемуся грохоту, вновь начался серьезный бой. Несколько раз здание содрогалось от попаданий чего-то тяжелого. Но не это насторожило ведущего. Чуткие микрофоны шлема уловили на этаже явное жужжание плазменных карабинов и отрывистую речь форсеров. Изредка шипело ионное ружье.

«Снайпер и группа прикрывтия. Они о нас не знают. Более того, они нас и не ждут. Уверенные сволочи! Что же, постараемся отомстить за наших парней».

Иноков протиснулся вперед. Ткнул кулаком в нагрудные пластины Круза, Роберто и Кашвили, давая им жестом команду, чтобы следовали за ним. Остальные получили приказ прикрывать. Бойцы медленно двинулись вдоль узкого и захламленного коридора.

Неожиданно в коридор из одной из многочисленных комнат выглянул форсер. Все решали мгновения.

- Огонь!!! – Таиться уже не было смысла, и Иноков включил внешние динамики. – Гранаты в проем!

Младший сержант открыл шквальный огонь из автомата, но форсер уже отскочил из коридора внутрь комнаты. Следом залетели две гранаты. Грохнул двойной взрыв. Весь коридор заволокло цементной пылью.

Неожиданно вперед вырвался рядовой Ипр, и сразу же ринулся внутрь комнаты.

- Стой, придурок!

Но было поздно. Мгновение спустя тело Ипра выбросило обратно в коридор. Его практически изрешетили плазменным карабином.

Кашвили бросил в комнату еще одну гранату. Сразу после взрыва туда одновременно ворвались Иноков и Роберто. Комната была средних размеров. Судя по раскрошенным взрывами тяжелому деревянному столу и шкафу для посуды, здесь, скорее всего раньше была чья-то столовая. Два больших окна прекрасно освещали помещение.

Из небольшой ниши, располагающейся в конце экс-столовой, и в облаках пыли просто незамеченной в первые, мгновения, выскочил серокожий форсер с плазменной пушкой. Однако очередь из тяжелого пулемета «Крестonosец», выпущенная практически в упор, буквально переломила тело «солдата эволюции» и отбросила его на одну из стен.

В комнату ворвались оставшиеся бойцы. Рассредоточившись, они нервно водили стволами своего оружия. В комнате живых форсеров не осталось. На подоконнике, свесившись по пояс в окно, висела снайперша. Очевидно, еще первые две гранаты превратили своими осколками в мясной фарш её спину. Второго форсера гранаты разорвали на три неравные части. Повсюду на полу

валялись фрагменты тела и третьего врага. Скорее всего, именно он выглянул в коридор, и практически «принял» гранаты на себя.

- Нда, это мы удачно зашли! – Круз пнул ногой валяющийся рядом плазменный карабин с обрубком руки. – Не ждали они нас...

Иноков прислонился к остаткам дверного косяка. Неожиданно, рядовой Дрож громко хохотнул, и направился прямо к нему.

- Смотрите, сержант, что я нашел.

У него в руке лежал шипастый металлический шар, диаметром около двадцати сантиметров. Периодически по его окружности пробегали голубоватые всполохи.

- Ух ты! Ёлын дрын! Вот уж точно удачно зашли! Так это же наша с вами «глушилка»! – Иноков взял устройство и положил посредине комнаты. – Прости-прощай, малыш.

Приклад «Козыря» трижды опустился, прежде чем шар раскололся и начал искрить. Тотчас ожили тактические мониторы в шлемах. А спустя еще секунду, на общей волне раздался незнакомый низкий голос:

- Неопознанный отряд солдат, назовите себя! С вами говорит майор Ризор. Командир четвертого пехотного батальона. Повторяю...

- Здравия желаем, майор! С вами говорит младший сержант Иноков. Первый взвод двенадцатой роты. Седьмой батальон. Со мной еще четверо солдат. Мы всё, что осталось от отряда «Гета 9».

- Мы очень рады за вас, ребята! Но как вы там очутились? Вы сейчас почти на триста метров в глубине позиций форсеров...

- Да уж так и очутились... Мы постараемся выйти к вам.

- Нет! – Майор перешел на закрытый канал. - Мы сейчас контратакуем форсеров на этой улице. У вас прекрасная позиция. Поддержите нас огнем, ребята! Кстати, это не вы случайно сломали «глушилку»?

- Понял вас. И... Да. Случайно мы. Ладно, ждем начала. Надеюсь, свидимся, - Иноков повернулся к своим бойцам. – Всем отключить внешние динамики. Переход на частоту 17-бис.

Иноков жестом подозвал всех к себе:

- Так, вы все слышали! Есть шанс отыгаться. Дрож, занимай позицию у окна. Цели – любые форсеры. Но старайся поймать снайпера. Я – прикрываю. Роберто, ты спускайся на этаж ниже и поддержи наших огнем оттуда. Прикрывает тебя Капвили. Круз, ты дуй на лестничный пролет. Там не должна пройти ни одна мразь. Всё, поехали!

Бойцы бросились на свои позиции. Капвили немного отстал.

- Жалко Ипра. Хороший был парень. А погиб глупо... - солдат направился к выходу.

- Эй! Нам нужно жить! А Ипр хотел умереть! Он был нежилец. Сразу видно, - Иноков подошел к бойцу и хлопнул по плечу. – Не бери в голову. Помни лишь одно – нам надо жить. Хотя бы и для того, чтобы мстить. Кому надо...

Через час с небольшим, Иноков, в закопченной броне стоял перед майором Ризором. Вблизи он оказался достаточно полным человеком средних лет. Его броня так же носила следы попаданий от оружия форсеров, так что в личном мужестве майора не приходилось сомневаться.

- Молодец, Иноков! Я уже послал запрос о твоём награждении. Но у меня к тебе есть и другая отличная новость, - Ризор хитро улыбнулся, а затем громко засмеялся. - Радуйся, сержант! Не одни вы выжили из отряда. Вон, видишь тот завал. Так вот за ним сидят четверо твоих сослуживцев по несчастью.

Иноков поспешил к указанному завалу. А ему навстречу уже шел как всегда довольный Барбенко. Его лучший друг. Друг, которого, он думал, уже потерял навсегда.

- Живой, черт ты везучий! – Сержанты крепко обнялись.

- Живой. А ты как? Как выжил-то?

- Как-как? Каком! Пойдем воооон к той баррикаде. Там и поболтаем. Кстати, Тэди Бракс тоже выкарабкался. Сейчас вон вместе с еще двумя пацанами за завалом дрыхнет. А я как знал. Тебя ждал. – Барбенко улыбнулся во весь рот. Но улыбка тут же мгновенно исчезла. - Рап Мкартма погиб.

- Как? – Иноков застыл как вкопанный.

- Он командира на себе тащил. Ну, лейтенанта Ренненкампафа. Их из мортиры накрыли. Только зола и осталась. Всего три метра не дотащил...

- Черт, твари! – Иноков сжал кулаки. – Ничего. Сейчас мы отдохнем чуток, и дальше продолжим их резать. Ладно, пойдем еще поговорим у твоей этой баррикады.

Но дойти до неё им было не суждено. Раздался воющий звук, и... Баррикаду, состоящую из перевернутых остовов сожженных БТРов, мешков с песком и обломков железобетонных плит, буквально смело лавиной огня вместе с почти десятком солдат. На улице разносился неприятный скрежет, чередующийся с тяжелым грохотом.

На общей частоте раздался панический вопль:

- Био-танки! Это «Звери»!

Новый залп чудовищного по мощи плазменного разрушителя «Безжалостность» снес половину одного из домов. Иноков и Барбенко, контуженные взрывами, почти на четвереньках поползли к нагромождению каких-то полуржавых конструкций. Вокруг метались солдаты. Воздух прошили многочисленные заряды плазмы и ионных ружей. В бой вступила пехота форсеров.

- Блях-муха! Да что же это за день такой сегодня! – Барбенко пытался вжаться спиной в щебень. Иноков подсоединил к «Козырю» очередной рожок с патронами. – Костик, что делать будем? Этих зверят даже рельса не всегда берет.

- А мы сейчас шайтан-трубу найдем, и пощекочем их брюшка, - Иноков осторожно высунулся из-за насыпи. – Ёпрст, на улице уже три краба. Ох и влипли же мы с тобой, Серый! Кажись, отвоевались...

- Ага. Кстати, из переносного ПТРК мы эту живность только раздрочим. Они и так далеко не песня, а в состоянии крайнего возбуждения – вообще ужас.

- Шутник, бл! Где здесь укрыться? Хоть пехоту пощиплем.

- Туда, - Барбенко указал на почти целое здание в начале улицы. – Там крайний раз оперативный штаб находился... На счет три. Три!!!

Друзья бросились к новому укрытию. Воздух вокруг них сразу же завыл от потоков плазмы.

- Аааа!!! Твою мать!!! Твою мать!!! Твою мать!!!

С первого этажа ударили пулеметные очереди. Им вторили редкие свистящие хлопки рельсовых орудий. Двоих сержантов прикрыли огнем засевшие в здании защитники. Оба друга с ходу запрыгнули в одно из окон, чуть было не придавив стоявшего там стрелка.

- Осторожнее! Форсеры не грохнут, так свои придавят, - неизвестный солдат помог Инокову подняться и хлопнул по плечу Барбенко. - Со спасением. Лишние люди нам не помешают. Идите прямо вглубь здания. Командир там. Если что, спрашивайте, вам подскажут.

После торопливой прогулки по комнатам, сержанты нашли импровизированный штаб. Командовал здесь достаточно молодой на вид подполковник. Его каштановые волосы под раскрас земного леопарда покрывали пятна седины. В данный момент он, склонившись над голокартой, что-то показывал двоим офицерам. Оба были одеты в уже знакомую полевую форму танкистов. Первый - незнакомый мужчина со звездами капитана. А второй...

- Рудольф! Дружище, ты что здесь делаешь? - Барбенко скосил глаза на две лейтенантские звезды на погоне. - Офицер? Поздравляем. Ты к нам с подмогой?

Лейтенант Вельтман радостно улыбнулся:

- Привет, ребята! Рад, что живы. Я пока за командира взвода. Вот, недавно присвоили...

- Так, я конечно рад за вас. Рад, что увидели знакомых. Но давайте к делу, лейтенант, - «пятнистый» подполковник взял сенсорную указку. Вельтман, смущенно, как бы извиняясь, пожал плечами и повернулся к карте. - Мои люди смогли связать боем био-танки в двух кварталах отсюда. Но долго они не продержаться. Им нужна немедленная помощь. К тому же, как я вам и указал ранее, наш участок наиболее выгодный для массированной контратаки. Мешают лишь крабы. Вы сможете их устранить?

- Конечно! Это наша работа, - второй танкист, остролицый капитан, повернулся к Вельтману. - Код «три красный». Начинаем через минуту.

- Отлично. Расчистите нам дорогу, и мы сломаем этим уродам хребет. - Подполковник проводил взглядом обоих танкистов и повернулся к Инокову. - Так, а это кто? Сержанты? Что ж, дуйте к выходам. Там формируются штурмовые отряды. Присоединяйтесь. Сейчас начнется шоу.

Барбенко и Иноков, переглянувшись, затрусили в указанном направлении. Кивком поздоровавшись с остальными солдатами, они прижались к стене. Вместо автоматов, обоим выдали «Бураны» - более эффективное против бронечелей оружие. Через проломы открывался отличный вид на улицу. И там действительно начиналось шоу.

Форсеровские «Звери» как раз подошли еще на квартал ближе. Уже можно было даже рассмотреть шипы на панцире био-танков. Зверюка хищно поводила клешнями с вибро-пилой. На спинах покачивались башни, в которых под надежными энергополями скрывались стрелки-операторы. Несокрушимая мощь. Но, как известно, на каждую мощь всегда найдется мощь еще большая.

Ведущий «Зверь» уже забрался на насыпь, за которой недавно скрывались два сержанта. Вдруг раздался невыносимый грохот, постепенно сливающийся в один нестерпимый гул. Автоматические пушки. Башню с краба просто снесло. А через мгновение, и его самого буквально вбило в идущего сзади собрата.

По зданию раздался гул ликования и даже редкие аплодисменты.

- Ох ни черта себе! Смотри, Кэс, наши прут! – Барбенко стукнул Инокова по плечу, и указал рукой на другой конец улицы.

А там было на что посмотреть. По разбитому дорожному покрытию, между домов шагали «Варвары». Напоминавшие своими обводами хищных птиц, вестники смерти. Смерти форсеров. Вновь загрохотали пушки. В сторону форсеровских чудовищ, оставляя инверсионный след, понеслись ракеты. «Варвары» все больше набирали скорость.

- Внимание! Передовые «Звери» уничтожены! – Внутри шлемов раздался голос подполковника. – Вперед, ребята! Это наш шанс! Полная зачистка.

Из домов хлынула пехота. Грохот орудий. Море плазмы. Уверенная поступь шагающих танков. Полосы ионных выстрелов. Казалось, посреди улицы разверзся вулкан.

Через десяток минут сумасшедшего штурма, солдаты Диктатуры замедлили темп. А в некоторых местах даже были вынуждены залечь, подавленные встречным ураганным огнем противника. На улице уже горели два «Варвара». Однако здесь же валялись и остатки еще двух крабов. «Первый рывок» стал иссякать. Любая ошибка могла повернуть всё вспять.

- Брандеры! Всем – заградительный огонь! Огонь! Огонь!

Из переулков вылетело сразу же несколько форсеровских модулей. Несущие в себе огромный заряд сжатой плазмы, стальные шары при удачном прорыве, могут легко превратить всю улицу в настоящий ад. Даже танки навряд ли выдержат взрыв сразу нескольких «Звездных штурмов».

В воздухе выросла стена огня. Несколько модулей, дымясь, рухнули на землю. Но три смогли проскочить, и неумолимо неслись к позициям войск Диктатуры.

Вспышка и волна нестерпимого жара. Сдетонировал первый брандер. Два дома, находящиеся рядом с эпицентром взрыва, плавились, будто были из воска, а не из пластбетона. Еще один брандер развалился, срезанный очередью из скорострельной пушки.

А последний модуль неслись прямо на самое большое скопление солдат. Еще мгновения, и более чем от тридцати человек останутся только сплавленные куски брони...

Зрение Инокова выхватывало эпизоды боя лишь фрагментами. Время будто замедлилось. Мозг как фотоаппарат делал «моментальные снимки».

Снимок. На пути брандера из неоткуда вырастает сильно поврежденный «Варвар».

Снимок. Брандер пытается обогнуть шагающий танк.

Снимок. Пилот буквально бросает своего «Варвара» навстречу модулю.

Снимок. На броне танка красной краской нарисовано «Fanny J. Wietaker» и огромный фаллос.

Вспышка, поглотившая танк.

«А ведь это был Уитакер. Он спас тех парней, и всех нас. Покойся с миром, парень...».

Промелькнувшая мысль исчезла в реве команды:

- В атаку! За Землю! За Единого, мать вашу!!!

Над головами пронеслись штурмовики, и позиции форсеров потонули в море огня и взрывов.

- Ну, твари, держитесь! Мы еще повоюем, - прорычал сквозь сжатые зубы Иноков, и уже привычно бросился навстречу вспышкам плазменных карабинов. Рядом бежал Барбенко. И еще один незнакомый солдат. И еще. И еще. Еще десятки. Еще сотни...

Над развалинами развивался закопченный флаг Диктатуры. Все было кончено. Город взят.

Константин Иноков сидел на куче битого пластбетона и просто курил. Рельсовое орудие и шлем лежали у ног. Усталое, покрытое кровью и грязью лицо. Пустые глаза.

Тихонько подошел, и сел рядом Барбенко. Молча посидев несколько минут, он достал мятую сигарету и тоже закурил. Ветер трепал редкие пучки серовато-зеленой травы.

- Был в полевом госпитале. Туда Вельмана привезли. Он до последнего наших огнем прикрывал. Даже когда джамперы появились. Они его резонаторами по винтикам разобрали. А потом плазмой... У него только туловище и голова остались. Лицо так обгорело, что стало похоже на смеющуюся маску клоуна. Маску смерти... Но врачи сказали, что жить будет... Суки...

Константин сплюнул. Посмотрев на тлеющий огонек сигареты, он повернулся к Барбенко:

- Победа. Скажи, Сергей, разве она стоит жизни стольких людей? Разве стоит она жизнью Тэди Бракса, Раша Мкартма или Уитакера? А кому теперь нужен обрубок, в который превратился Вельман? - Иноков с силой бросил окурок. Закинув руки за голову, он лег на спину и невидящим взором уставился в облачное небо.

По щекам вечного весельчака и балагура Барбенко катились слезы.

Декабрь 23.. года по единому календарю.

Планета Шип.

Ударно-штурмовой корпус «Локи» блестяще выполнил задачу по освобождению планеты от сил форсеров. Меньше чем за две недели был восстановлен контроль за порталами на Рахонавис и Фрио. На время отдыха и пополнения корпуса «Дракон», порталы взяли под охрану несколько батальонов «Локи».

Форсеры понесли колоссальные потери. Погибло более полутора тысяч солдат-эволюции. Уничтожено девяносто три био-танка «Зверь». Шесть единиц были захвачены. Если раньше из каждых десяти форсеров погибало в среднем двое, то сейчас из десятка выжило не более трех-четырех..

Среди подразделений Диктатуры зафиксированы максимально низкие потери с самого начала войны. Меньше всего потеряли авиационные эскадрильи и артиллерийские дивизионы.

При подходе к порталам, части форсеров-ветеранов обнаружены не были. По всем признакам они отошли обратно на Рахонавис и Фрио.

Совершенно секретно

**Входящий №6789-о-в.
Совету Координаторов.
Январь 23... года.**

Настоящим докладываю, что в ходе военной операции на планете Шип новый ударно-штурмовой корпус «Локи» выполнил все поставленные перед ним задачи максимально эффективно и с наименьшими потерями.

Новая структура корпусов видится наиболее перспективной.

Прошу дать разрешение на формирование еще четырех корпусов подобного типа: «Цезарь», «Жуков», «Перун» и «Хеймдаль». Места формирования и расквартирования соответственно планеты Земля, Циклон, Гефест и Атлантис.

Высший маршал-координатор.

Совершенно секретно

**Исходящий №78003-о-в.
Высшему маршалу-координатору.
Январь 23... года.**

Ваш запрос рассмотрен и удовлетворен.

Формирование ударно-штурмовых корпусов «Цезарь», «Жуков», «Перун» и «Хеймдаль» разрешается. Места формирования и расквартирования утверждены.

В кратчайший срок создать не менее четырех авиационных полков с использованием всех новейших достижений в военных разработках.

Предоставить список всего необходимого для выполнения этих задач.

Совет Координаторов.

Псы городских окраин (главы из романа)

Автор: Алексей Брянцев

Мир цвета хаки

Упругость бронелиста под пальцами... Уголок открытого пространства, через который в палату проник воздух города – едкий, от которого немного слезятся глаза и першит в горле. И треугольник этого чудовищного города-улья, смутная паутина улиц, иглы небоскребов, спокойные линии имперской архитектуры и везде он – распятый орел...

- Док, а, док...

Бзынь... Лист, подожав, опять встал на место, закрыв город от глаз и пощадив легкие...

- Да, Талли...

- А ты за что здесь, док?

- Как и все, Талли, – перешел улицу в неположенном месте... Скажи лучше, как ты себя чувствуешь?

- Значительно лучше, док, уже больше не отрастают крылья и не хочется в небо... так что можно снять ремни, док, я не хочу в небо, пусть оно такое бесконечное и пустое, пусть оно прозрачное и там нет железок и камня, пусть оно...

- Я понял, Талли...

Пшик-чпок. Новая доза лекарства послушно вошла в тело привязанного к койке.

- Эх, Талли, Талли, сколько раз говорили всем – не меняйте коктейль, не перебарщивайте с обскурой...

- Но док... У меня все нормально, и небо...

- Спать, Талли, спать... Время между приступами все больше и больше... Еще два дня в стационаре и ты вернешься в строй...

- Зачем в строй? Там нет неба, там одни камни, железяки и эти зеленые, я хочу....

Эфрам вздохнул и отошел от впавшего в полусон-полузабытьё солдата. Еще один, решивший, что с него хватит... Ничего... Еще пара сеансов, потом – почитать на сон грядущий «Книгу для поднятия боевого духа начинающего Имперского пехотинца» и этот «малыш с ружьем» - так ветераны называют призывников – готов снова встать в строй... Мелкий воришка, шестерка, самое главное приключение в жизни была украденная в магазине бутылка амасека... И он здесь.. На этих улицах Армагеддона... Врач вздохнул, автоматически поправил знак оффицио медикус на рукаве и пошел по палате, осматривая больных и вспоминая тот день, когда он сам покинул Савлар.

Так... это у нас Ларри... Приникающее ранение в область живота... Сепсис удалось не допустить, идет на поправку. На животе останется шрам, но в этом надо винить не его, врача, а того орка, который в качестве оружия использовал не нож, а какой-то ржавый кусок железа, да еще и поворочал им, после того, как проткнул

гвардейца, попав под пластины бронежелеза. Пришлось складывать живот из рваных лоскутов, удаляя грязь, ржавчину и кусок острия...

Итак, его отъезд с Савлара...

Бам! Бам! Бам!

- Достойные сыны Савлара! – обратился к ним губернатор, желая сказать напутственную речь сидевшим в трюме корабля солдатам.

- Заткнись, идиот! – крикнул кто-то и запустил в губернатора шлемом. Но голограмма лишь на мгновение исказилась, а потом вернула губернатору прежний лоск и голос продолжал:

- Сегодня знаменательный день, ибо все вы, как один, в едином порыве и горящими сердцами и с именем Императора на устах...

Эфрам не слушал. Он привалился на вещмешок и закрыл глаза, пытаясь понять по болевым ощущениям – сломаны ли у него ребра или нет. Конвоиры не отказали себе в удовольствии пройтись прикладами по «Безумному доку».

Так... это у нас солдат номер 234. Полк и роту установить не удалось. Даже непонятно – из местных он, или из кadianцев, или из наших, савларцев. Вся левая половина его тела была сплошным куском фарша, когда его принесли – парень попал под гусеницы варрртракка – одной из тех машин, на которых разъезжают орочьи бойзы... Идентифицировать его пока не удастся ни по идентификационной татуировке – она осталась вместе с рукой на гусенице, ни по наколкам – сейчас все колют на теле профиль Комиссара Ярика и орлов Императора... Сам он пока ничего не помнит – обычное дело, шок... Пришлось взять анализ ДНК и отправить запрос в Департаменту Мониториум... Ждем ответа, парень... Одно из двух – если ты достоин, то тебе дадут имплантанты и обратно в строй, или переведут на штабную работу...

...Да ...конвоиры тогда постарались на славу – посмотрев в документах, кого они сопровождают, старший отдал приказ, его завели в ближайшую подворотню и стали просто бить. Они закрыл голову руками, упал, свернулся так, чтобы не отбили почки – лупите по мягким тканям, синяки пройдут – но один все же попал прикладом точнехонько по ребрам, и показалось, что он слышит треск. Или показалось... Один из его тогдашних конвоиров встретился Эфраму уже здесь, на Армагеддоне. Его привели...

Пик-пик-пик...

Ага... Вот и Воскрешатель... Единственный на его медпункт... И бесконечно огромное тело огрина на нем... Как только удалось впихнуть солдата трехметрового роста в этот стандартный аппарат.. Но ведь удалось.. И ведь состояние стабильное... И ходит к нему его сержант, проверяет... Посидит рядом, посмотрит с полчаса, потом подойдет, уронит ладонь на плечо и скажет:

- Дока, ты это... давай.. маладца...

И уйдет, помахивая Потрошилкой...

Итак, сидел он тогда в приемном пункте, отбирал новичков...

- Сэр-док! – голос снизу и от двери. Реджинальд, и так ростом с метр в башмаках и каске, умудрился сидеть на табуретке, отчего выглядел совсем крошечным. Сейчас он смотрел на экран и нервно теребил ремень своей длинной лазерки.

- Сэр-док! – снова обратился он к Эфраму, - Там Урод пришел... Пускать?

- Урод? Какой урод? – задумчиво переспросил врач, подходя ближе и смотря на экран.

- А... Псайкер... Понятно.. Нет, нет, Реджи, я отправлял к ним сообщение насчет девочки... Пускай его...

Рэтлинг кивнул и нажал кнопку, открывающую обитую бронелистами дверь и сделал вид независимый и скучающий, хотя еще сильнее начал тереть ремень своего ружья уже поближе к спусковому механизму. «Ружье же в два раза длиннее его, - подумалось Эфраиму, - И как только он...»

- Меня зовут... Мой регистрационный номер.. Лицензия... Вот разрешение на проведение тестирования..., - псайкер говорил, а врач с интересом его рассматривал. Никогда не видел таких как он вблизи... Крути под глазами, желтый цвет белков, зрачки размером с игольную головку, пергаментная бледная кожа с чешуйками отмершего верхнего слоя... Н-да... Наличествуют явные признаки сердечно-сосудистых заболеваний. Плюс еще явно больная печень... Интересно – это врожденное или...? Борьба с опасностями варпа явно не проходит даром... Еще и нервная система – часть лицевых мышц явно плохо работает... Интересно, сколько ему лет...

- Двадцать четыре, но это не имеет никакого отношения к делу, - вернул его в реальность псайкер, - Итак, где девочка?

- Да, да, - кивнул Эфрам, - Девочка... Пойдемте... она в карантинном боксе... Дело в том, что ее привели солдаты – сказали, что она стояла, положив руки на подбитую машину орков, и что-то бормотала...

- Интуитивная попытка использовать Машинное Проклятие... Любопытно... Пши-клац. Дверь в бокс открылась. Девочка сидела на койке и играла с солдатской каской, несколькими тряпками и парой полосок бинтов.

- Ну вот, - сказал Эфрам и нерешительно посмотрел на псайкера. Тот кивнул и взмахнул рукой с тонкими пальцами, синей паутиной вен и незалеченными язвами экземы.

- Когда будет нужно, я вас позову, - повернувшись к девочке, - Здравствуй, как твои дела?

Пши-клац...

И сразу – громы и молнии в общем отсеке:

- А я ей говорю – детка, ты не смотри, что я с Савлара, у меня...

Да. Так и есть. Сержант-ветеран Харольд Три Собаки. Во всей красе – в грязной форме с не по уставу закатанными рукавами, в бронежилете, на котором тускло краснеют аж три Кровавых Медальона, с гирляндой ороших ушей на груди, с неположенным «адским пистолетом» Кантраэль АМП-7 на боку, в стоптанных сапогах, на каждом из которых по ножнам, с пиломечом, лежащем на согнутой руке-протезе, с длинной змеей челки слипшихся от пота и грязи волос, с татуировкой игральных карт и костей на обеих щеках и с неизменной сигарой, скрученной из Палочки АО, во рту.

- Хай, Док! – рывкнул он, - как твои клизмы? Как пациенты – не разбежались еще? Пойдем, поговорить надо по душам, три собаки мне в печень!

После чего направился прямо к кабинету Эфрама, покачивая призывно тюком, в котором что-то гремело и болталось.

Врач вздохнул, поймал сочувствующий взгляд Реджинальда, пошел, по пути посмотрев еще на одного пациента – рядового Дарси. Парень отвечал в своем

взводе за «скороварку», и, как и полагается, в одном из боев, когда ему приходилось прикрывать атаку, мельтаружье перегрелось и взорвалось. Но взводу удалось отступить, укрепиться на заранее подготовленных позициях и отбить прорыв орков. Поэтому парню дали Кровавый медальон и новые руки. Сейчас рядовой сидел и сосредоточенно тренировался – пытался взять правой рукой камешек. Получалось не очень – железные пальцы еще плохо слушались, двигались хаотично и никак не желали сомкнуться на краях камня. Но Дарси старался, хотя по лбу лениво катилась капелька пота.

- Смотри, не напрягай сильно руки, - покачал головой Эфрам, - А то разойдутся швы...

- Я в порядке, доктор, - серьезно кивнул солдат и продолжил свое занятие.

Хлоп...

Эфрам пошел в кабинет и с силой закрыл дверь – замок барахлил...

- Итак... Святая империя! Неужели... - врач на ставших деревянными ногах подошел к столу, не в силах оторваться от того предмета, что лежал на нем, - Скажи мне, Харольд, что это – не сон...

- Хочешь, док, я тебя стукну? – сержант-ветеран улыбался так, что сигара готова была выпасть из его зубов, - Да, док, да. Это что ни есть самая настоящая полевая аптечка Апотекхария Черных Храмовников, любимейших сынов Императора нашего, да будет он бесконечен на Золотом Троне...

При упоминании имени Императора оба сотворили знак Аквила.

- Ты уж извиняй, док, но эмблему и номерок я стравил кислотой – кто знает.. Так что – бери и пользуйся.. Мы с ребятами решили, что тебе нужнее...

- А... А владелец? – Эфрам замер над прибором.

- Не беспокойся, Док, - бывший владелец дальше от нас, чем Император. А то, что не приварено и не искажено варпом, то принадлежит честному солдату... Так что – бери и пользуйся...

- Я.. Я не знаю, что и сказать.. Теперь, с этим прибором...

- А ты и не говори ничего, - Харольд сделал затяжку, задержал дым, после чего с силой выпустил к потолку, - Мы же в понятиях, так что – пользуйся...

После чего стал методично выставлять из вещмешка баллоны для химингаляторов.

Эфрам хотел было что-то сказать, но на столе загорелся сигнал – значит, к ним везут раненного.

- Ты это... Ну, сам все знаешь, - кивнул врач Харольду в сторону прикрытых простыней баллонов у стены, - Наполняй, для тебя с числом 17-099. То, что вы любите...

Хлоп...

Дверь кабинета закрылась, Эфрам уже бежал к открывшейся входной двери.

- Быстрее! – орали оттуда и глаза резанули смазанные куски пламени на камуфляжах вошедших. Штурмовики. Только этого не хватало...

Врач подбежал и упал на колени перед расprostертым на грависилках телом.

- Что? – спросил он, включая анализатор.

- Неполадки с гравишутотом... Жесткое приземление, - голос бил по сознанию, в то время как глаза и руки делали свое дело... Так... Множественные внутренние повреждения.. Так... Сердце... Пульс...

- Его надо в воскрешатель, а мой занят, несите его в соседний пункт, он в соседнем квартале, сейчас покажу по карте, - Эфрам начал готовить смесь лекарств и витаминов, которые позволили бы раненному выдержать новую транспортировку, но тут ощутил холод стали на шее и услышал:

- Значит так, ты, савларский пес, сейчас ты выкинешь этого нелюдя из воскрешателя и положишь туда нашего боевого товарища... и если он умрет...

- Хотел бы напомнить вам, - Эфрам говорил и продолжал готовить смесь, стараясь не обращать внимание на укол острия, - Что особым эдиктом Императора нашего, да будет он бесконечен на Золотом Троне, объявлено, что огрины и рэтлинги не есть суть порождения варпа и не результаты мутаций от хаоса, а следствие естественной эволюции...

- Еще раз повторяю, и делаю это в последний раз, - голос штурмовика стал бесцветным, какой бывает у людей перед тем, как они начинают убивать, - Ты, савларская собака, ты, вор и наркоман...

- А еще мы убийцы, - новый голос был глухой и неразборчивый, такой голос бывает, когда говорят через респираторную маску.

Эфрам почувствовал, как холод стали ушел с его шеи и обернулся. Напротив штурмовиков стоял ветеран-сержант Харольд Три Собаки. На его лице была маска хим-ингаллятора, а в руках – «адский пистолет» и пиломеч.

- Значит так, звездные мальчики... Нам всем жаль вашего товарища, но воскрешатель уже занят. Поэтому док сделает ему укольчик и вы бегом-бегом понесете его в другой пункт. Это говорю вам я, ветеран-сержант особого Савларского 354 полка Харольд Поксон...

Пшик-чпок. Эфрам убрал впрыскиватель в карман и сказал, не смотря на штурмовиков:

- У вас десять минут. Потом никакой воскрешатель не поможет...

Тишина...

- Хорошо... Но мы запомнили тебя, док. И тебя, ветеран-сержант.

Тишина. Щелк-щелк... Загудел генератор грависилок. Хлоп...

Тишина...

- Абалденный коктейль, док, ребята будут благодарны, - Харольд стянул маску, вставил сигару в зубы и улыбнулся, - А насчет этих игрушечных солдатиков ты не беспокойтесь... Они больше говорят, чем делают.. Но если что, ты номер моей инфодошечки помнишь... Ладно... Бывайте, братцы...

Хлоп...

- Кхм..., - а... это псайкер.

- Да?

- Это поразительно! – Эфрам удивленно посмотрел на псайкера. Тот был возбужден – глаза блестели, на щеках появился румянец, - Это просто поразительно, доктор! Девочка – феномен! У нее сопротивляемость варпу – девяносто семь процентов! Вы не представляете.. но у нее нет идентификационной татуировки.. Ну вы понимаете – война уже много лет идет, не все структуры Министериума на Армагеддоне функционируют в полной мере... Такое случается... Пойдемте, пойдемте скорее, надо ее сертифицировать на предмет генной чистоты и немедленно отправлять в Адептус Астра Телепатика...

Пши-кляц...

Карантин. Эфрам диктует на инфодощечку начало процедуры сертификации генной чистоты:

- Объект... пол... приблизительный возраст...

Девочка послушно разделась и лежит на койке.

- Стоп... А ботинки? Девочка, сними, пожалуйста, ботинки...

- Мне мама не разрешает их снимать.

- А мы разрешаем... Сними...

- Вот...

- Да... Итак... Антропометрические данные объекта соответствуют стандарту за исключением наличия дополнительного, шестого пальца на левой ноге...

- Доктор...

- Не имею права...

- Нет...

- Нет, ей не будет больно...

- Я знаю... Я о другом – можно мне остаться с ней до конца?

- Да...

Пшик-чпок. Доза лекарства послушно вошла в тело ребенка.

- Жжет...

- Не бойся, девочка, все хорошо... Сейчас все пройдет и мы полетим с тобой в Адептус Астра Телепатика. Там хорошие дяди.. Помнишь я тебе рассказывал? Там очень красивая дорога – вся желтая, по краям фонтаны и деревья, а на деревьях...

Пши-кляц... Дверь карантина закрылась...

Эфрам пошел в свой кабинет, сел за стол, достал сигарету из палочки ЛО и закурил, втягивая наркотический дым в легкие. «Персонал Оффисио Медикус предупреждает, что употребление сигарет из палочки ЛО может вызвать дыхательные болезни и повреждения легких...». Врач закрыл глаза.

Наверное, он заснул. Потому что не слышал, как хлопнула дверь его кабинета. Потому как не услышал звук отодвигаемого стула. И когда холодный голос произнес:

- Слава Императору...

Эфрам не сразу понял, что произошло. А потом открыл глаза и увидел обезображенное лицо комиссара Райфа со скопом вместо левого глаза.

- Слава Императору, - врач сотворил знак Аквила на груди.

- Я провел молитву и беседы с пациентами, - комиссар внимательно смотрел на врача, - Я вижу, что твоё лечение тел столь же успешно, как и моё излечение душ... Рассказывай, солдат, как прошёл твой день...

И Эфрам начал рассказывать, смотря на комиссара и в который раз удивляясь ему. Райф был единственным комиссаром, который выжил в савларском секторе Армагеддона. Все остальные, несущие волю Императора, не возвращались. И не у всех были следы от ран ороющих оружий. Многих находили с аккуратными прожженными отверстиями, которые оставляет выстрел из стандартного лазерного ружья... А Райф входил и выходил, и даже проводил полевые казни мародеров, которых поймал на месте преступления. И все равно оставался живым...

- Труп кремирован?

- Что?

- Труп искривленной девочки кремирован?

- Еще нет.

- Я хочу ее видеть.

Хлоп.

Пши-кляц...

- Да, действительно. Факт воздействия варпа на лицо... Давайте вашу инфодошечку, я сделаю пометку о том, что казнь одобрена... Кстати.. Что за прибор я видел у тебя на столе, солдат? Мне кажется, что это – аптечка апотекхария адептус астартес... Напоминаю тебе, солдат, что имперские гвардейцы не вправе пользоваться снаряжением достойных сынов Императора, коими являются Космические десантники, именуемые адептус астартес... Пусть даже это не обычные имперские гвардейцы, а уроженцы планеты Савлар... Что скажешь?

- Я не знаю, что это... Валялось...

- Так убери.. Чтобы на глазах не валялось...

Комиссар развернулся, отчего полы его двубортного кожаного пальто театрально распахнулись.

- Удачи тебе, солдат. И пусть вера в Императора будет с тобой вечно...

Пши-кляц...

Эфрам вернулся в палату – надо было совершить еще один обход. Но к нему подошел Реджинальд. Рэтлинг был взволнован и даже немного напуган. Он передал переговорное устройство.

На экране было лицо ветерана-сержанта Харольда Три Собаки. Изображение дергалось – наверное, гвардеец говорил на бегу.

- Беда, док... Кто-то приоткрыл фронт, и теперь бурнаши прутся прямо к тебе... Мы с ребятами идем на помощь, ты это.. Продержись...

Пши-кляц-бум... Пши-кляц-бум... Пши-кляц-бум...

Дверь карантина никак не могла закрыться – створка наезжала на тело распростертого в проеме орка и откатывалась назад, потом снова возвращалась, билась о преграду и опять – назад...

Эфрам сидел на полу, положив руку с лазерным пистолетом на койку, на которой по прежнему лежало тело мертвой девочки-мутанта. Все. Похоже, этот был последним... Врач вздохнул, закурил, встал, положил пистолет в кобуру, проверил, все ли медицинское снаряжение цело – все нормально, он особенно боялся за анализатор, все-таки упал грудью с прикрепленным прибором на пол, уклоняясь от... Ногой сдвинул тушу орка и направился в палату – искать живых...

Последний поезд на небо

- Папа? – голос пробился через пустоту сна. Открыл глаза. Увидел склонившееся, светящееся как у Святой Селестины, лицо Маришки. Нет, не святая, просто так падают лучи лампы. Или дети – святые? И подошла неслышно, он и не заметил, хотя обычно просыпался от шуршания мусора за окном.

Святая. Стоит в своей ночной рубашке, оставшейся по наследству от старшей сестры – на плече заплатка – переминается с ноги на ногу, мерзнет, но стоит. И называет папой.

- Папа, там у тебя лампочка красным мигает.

Конечно, звук на волне можно убрать, но световой сигнал отключить все время забываешь. Осторожно, чтобы не разбудить Анну, взял, потрогал Маришку по волосам, благодарно улыбнулся и прошлепал к снаряжению. Так и есть – мигает. А на дисплее надпись: «Беда, шеф».

Да уж, беда. Вся рота ... у казармы – нет, они наверное пытались изображать сначала строй, но потом разбились по кучкам, курили в кулак, украдкой..... И вообще вели себя крайне расслабленно. У стены стояли трое – в одном исподнем. Кто же это? – Ага – Сивый, Маркус и тот новенький, с татуировкой. Стояли и смотрели на мальчишку в комиссарском пальто с красным воротником, который что-то вопил, показывая на кучу барахла у своих ног. Что он там говорит? Мародерство? Расстрел? Ну-ну... Сейчас посмотрим.

Ребята заметили меня, оживились, лыбы раздвинули, зашушукались. Подбежал Рэтс, торопливо взмахнул рукой в приветствии, засеменил рядом, зашептал на ухо. Новый комиссар? Распоряжением самого командующего вооруженных сил комиссара Я.... Ну-ну... Посмотрим.

Обычно тут, на Армагеддоне, нельзя определить с какой планеты тот или иной человек. Со временем, все мы, и крючконосые смутлокожие талларцы, и бледнокожие низкорослые кадианцы, и загорелые голубоглазые катачанцы, и мы, темноволосые и темноглазые савларцы, - все рано или поздно становимся похожими друг на друга. Наверное, из-за глаз – одинаково усталых и подернутых пленкой безразличия.

И только выходцы с Терракса не менялись. Их можно было увидеть издалека и в любой толпе. Их надменно поднятый подбородок, их всегда чистая и опрятная форма, их начищенные до блеска сапоги. Вот и сейчас – новенький комиссар – терраксианец. И только слепой не увидел бы этого.

- В то время, как доблестные сыны Империи проливают кровь в неравной борьбе против зеленой угрозы, нависшей над всем нашим миром, освещаемым светом воли бессмертного Императора, который покоится на Золотом Троне, да будет прославлено его имя и деяния в веках... - комиссар на секунду зашнулся и видимо, потерял мысль. Но сосредоточился и продолжил:

-... некоторые, недостойные носить имя людей, совершают акты мародерства, не гнушаясь....

- Мы – савларцы, - слушать порядком наскучившую пропагандистскую чушь надоело.

Комиссар осекся и повернулся. Совсем малец – розовые щеки, густые ресницы, как у девушки – этак скоро в ползунках будут в строй вставать.

- Мы – савларцы, - интересно как это ощущать холод дула автоматического пистолета у своего лица? Наверное, не очень приятно. Но комиссар не дернулся. Он стоял и смотрел мимо зрочка дула мне в лицо.

- Мы – савларцы, - повторяю, - И мы здесь потому, что нам разрешено брать все, что не прибито или не приварено. Посмотрите приказ командующего вооруженных сил комиссара Яррика за номером 076 от 17-го числа. Там ясно написано: «Ввиду крайне низкого уровня экипированности савларских полков, разрешается использовать в качестве дополнения к арсеналу трофеи, взятые на поле боя, за исключением случаев запретных и непроверенных технологий».

Комиссар закрыл на секунду глаза. Казалось, он сдался. Но нет... Открыл, посмотрел внимательно и сказал упрямо:

- Каким образом золото и химические препараты наркотического характера имеют отношение к доукомплектации арсенала личного состава?

Упрямый...

- Золото нужно, чтобы закупать боеприпасы и оружие, а химические препараты необходимы для того, чтобы поставлять смеси для хим-ингаляторов. Чтобы нормально дышать на нижних уровнях.

Ребята уже давно не символизировали построение. Они обступили нас плотной толпой и внимательно слушали. Кто-то, судя по голосу - Твердый, принимал ставки: выстрелю я сейчас, или комиссар погибнет смертью храбрых в первом бою. Сивый, Маркус и этот новенький в татуировках уже давно подобрали свои вещички, оделись и стали среди остальных – поняли, что все закончилось, и они не отделаются легкой смертью.

Всем все уже было ясно, но комиссар все еще хотел сохранить лицо. Он внимательно посмотрел на меня и сказал:

- Сержант, угроза комиссару оружием есть серьезное преступление.

Упрямец... Все они, палачи, такие.

- Рэтс, - кричу. Протиснулся сигнальщик наш через толпу, показал улыбкой фиксы.

- Составляй донесение. Текст такой: «Довожу до Вашего сведения, что откомандированный в наше подразделение для поддержания высокого боевого духа комиссар был найден недалеко от места базирования, убитый руками проклятых зеленокожих. Скорбим по сему поводу и берем на себя повышенные обязательства в уничтожении зеленых врагов нашей славной империи».

Комиссар дернулся. Пробрало, мальчик? Ну-ну...

- Лучше отправить донесение со следующим текстом: «Откомандированный в наше подразделение для поддержания высокого боевого духа комиссар успешно прибыл на место базирования, проверил экипировку и арсенал личного состава. Нашел и первое, и второе на достаточно высоком уровне».

Рэтс посмотрел на меня.

- Посылай второй текст. Он мне больше нравится! – я убрал пистолет, закатал рукав, подставляя идентификационную метку под луч идентификатора. Комиссар повторил мой жест, после чего сотворил знак Аквила и представился:

- Эльза Фрэй, комиссар.

Император милостивый! Мало того, что палач, так еще и женщина.

Ребятки расползлись по казармам – если руины трех зданий можно назвать казармами. Лениво матерясь, прошел патруль. Из дота слева донеслась унылая мелодия – опять Мга сегодня у автопушки дежурит.

Мы остались вдвоем посреди площади с местами убранными кучами мусора. Посреди дота, что в официальном донесении об устройстве места базирования я называл громким словом «плац».

Вдвоем. Мужчина в грязной, местами зашитой форме, неуставных сапогах, снятых со штурмовика, в неуставной броне и с совершенно неуставным оружием. И женщина, одетая по уставу, в отутюженном галифе и с начищенными до ослепительного блеска пуговицами, нагрудным знаком и прочими безделушками, которые выдаются за успешную службу. Считай – за убийство.

- Пойдемте, комиссар, я покажу Вам вашу комнату.

По дороге она заговорила. Так бывает со многими после пережитого стресса. А простоять даже пять минут с пистолетом у лба, зная, что этот пистолет может выстрелить – это, согласитесь, стресс.

- О Вас много говорят, сержант. Говорят, что вы мародер, что Вы живете с женщиной из местных. Ходили непроверенные слухи о том, что Вы поддерживаете nepoзвoлитeльнe кoнтaкты. И не только с контрабандистами, но и с врагом. Рассказывают, что Вы – безжалостный убийца и талантливый стратег. Болтали даже, что Вы остановили прорыв малой орды Босса Тзагга, вызвав его на поединок и убив голыми руками...

- Все это правда, комиссар. Все, кроме одного – я не убивал Тзагга голыми руками. Я вырвал его горло зубами. Вот Ваша комната.

Я отдал комиссару комнату лейтенанта Варги. Все равно старшего офицера к нам пришлют ой как нескоро, а сам я заселяться туда не хотел. Во-первых, и так большая часть моих вещей у Анны, во-вторых, в общих казармах привычней, а в-третьих... Не важно, что в-третьих. Не хотел и все тут.

По дороге в казарму меня остановил Сивый.

- Что тебе, расстрелянный? – спрашиваю.

- К тебе там пришли мелкие друзья, - сказал, после чего натянул маску, вдохнул газа и ушел, пошатываясь. Спасибо не сказал, но я и не ждал. Если вести списки, сколько раз кто кому в нашей роте спасал жизнь, так ведь никакой бумаги не хватит.

Мелкие друзья пришли? Странно. Но пойдем, поговорим. Я зашел в первое попавшееся помещение, свистнул и показал два пальца. И вышел - знал, что за мной последуют двое солдат из менее пьяных или накутившихся обскуры.

Так и есть. Грохочут сапогами. Кинул взгляд через плечо – Зверобой и Анжей. Отлично. Теперь можно и с мелкими друзьями пообщаться.

Мелкие друзья были на месте и занимались любимым делом – дрались. Но когда мы спустились в подвал, зеленая куча мала распалась, и на нас уставилось шесть пар хитрых, красных глазок, пять ржавых стволов и один не менее ржавый тесак.

Революционный комитет гроттов. В полном составе. Значит, случилось что-то очень важное, если эти зеленые уродцы приперлись сюда всей толпой.

Так и есть. Вперед выступил самый толстый из них – по-моему, Гракк, и сказал, важно отставив в сторону ногу в рваном башмаке:

- Революционный комитет гроттов решительно приветствует тебя, мерзкий людишка!

Опять началось....

- И вам привет, маленькие зеленые ублюдки, - говорю, - С чем пожаловали?

Из подвала мы вышли молча. Я отстегнул флягу, сделал большой глоток, передал ребятам. Сам закурил.

- Значит так, Анжей. Собирай ребят, объявляй жребий на 10 голов. И пришли ко мне Малыша. Зверобой, ты – давай к Сопатому, а потом к Бонке. Формируйте груз. Все. Плюс, скажи Сверкающему Психу, пусть готовит Большую Маму с десятью сигналами. Давайте, ребята, времени мало. Мы должны успеть.

Зверобой и Анжей кивнули и затопали прочь. Я раздавил окурочек и собрался было тоже идти, как увидел Взболтанного. Он явно направлялся ко мне.

Поговаривали, что дома он был несанкционированным псайкером. Но попался в руки инквизиции, после чего подвергся прочистке мозгов и оказался здесь. Врут, конечно. От инквизиции так просто никто не уходил.

Но боец он был отменный и ради одного этого все терпели его манеру общаться: подойти, сказать что-то и уйти, не отвечая на вопросы. И кричать по ночам. Взболтанный, что и говорить. Так вот, подошел ко мне, посмотрел своими пустыми глазами. Сказал:

- Она не комиссар.

И все. Ушел. Одно слово – взболтанный.

Внутри комната почти не изменилась, хотя в ней теперь жила женщина. Обычно помещение, в котором хотя бы пять минут находилась женщина становилось.... Уютным что ли... Но это был не тот случай – только баночка тонального крема (помню, мать замазывала таким синяки, которые оставались после ссор с отцом) – и все. Больше ничего. Сама комиссар сидела за столом и читала.

- Кхм... Сэр... То ест, мэ..

- Да?

Смотрит очень внимательно. Изучающе. Как ты сказал, Взболтанный: «Она не комиссар»? Но почему же ты так решил? Что же тебя смутило? В ней самой, или в ее поведении? Или ты на самом деле псайкер, который умудрился обмануть даже инквизицию? Так. Надо подумать.

Не комиссар... Почему? Кажется, она вела себя как опытный палач – пришла, увидела трофеи, отсутствие видимой дисциплины и поставила к стене троих для показательной казни. Потом вступила в перепалку со мной, но сдалась под угрозой смерти. Вот. Отступила! Поставила свою жизнь выше воинских идеалов и заветов Императора. Вот оно. Значит, ты все же не комиссар, мэ. Но кто ты?

- Сержант, я Вас слушаю!

- Мэм, я просто зашел проверить, удобно ли Вы устроились. И нет ли каких пожеланий.

- Спасибо, все в порядке. А по поводу пожеланий... Я хотела бы осмотреть казармы.

- На предмет?

- На предмет высот воинского духа и благоустроенности личного состава.

- Мэм...

- Да?

- Не думаю, что это хорошая затея.

- А Вы не думайте, сержант

- Есть, сэр! То есть, мэм

Пока я шел к казармам, в голове моей все окончательно сложилось — и ее странное поведение, и тональный крем на столе, и желание устроить обыск.

Сестры Битвы, ищейки и убийцы Святой инквизиции. Рыскающие в поисках ереси и выжигающие ее беспощадным огнем. Фанатички с вытатуированными на щеках геральдическими лилиями. Значит, там, наверху, решили проверить нас на причастность к ереси. И если хоть малейшее подозрение закрадется в голову нашему лже-комиссару, здесь появятся Боевые Сестры на своих покрытых иконами и священными текстами транспортах. С неба посыпятся сверкающие мальчишки на парашютах. Как раз то, что мне нужно.

Я вбежал в казарму — махнул рукой на подскочившего Малыша — потом, потом... Нашел Умника. Хвала Императору — он был еще более менее в сознании.

- Умник, сосредоточься! До орков Армагеддон пытались захватить служители хаоса. Когда это было?

- Это было в 444 году, - Умник прикрыл глаза и заговорил отрывисто, копаясь в воспоминаниях, - Предавший легион пожирателей миров. Поклоняющиеся богу Хаоса Кхорну... Под предводительством Ангрона, демонического... В решительной схватке...

- Довольно!

Кхорн, говорите?... Бог Крови и безумия? «Череп к трону Бога Крови!» — так кажется? Будут вам черепа!

Малыш был бледен.

- Сержант, Вы не можете...

- Могу! Повторяю, возьми своих людей, составь списки и оповести жителей соседних кварталов. Твоя задача — вывести из зоны предполагаемых боевых действий всех гражданских лиц, особенно имеющих отношение к нашему подразделению. Все. Это приказ! Вернетесь, когда все кончится. Или лучше вообще не возвращайтесь.

- Но...

- Это — приказ! Выполняй, или я тебя пристрелю прямо тут и запрещу дневальным соскребаать твои мозги со стен в назидание всем.

- Что-то очень большой груз сегодня.

- И плата, соответственно, больше.

- И людей много
- Я должен быть уверен, что груз дойдет до места назначения.
- А что это за цилиндр с кнопками? Опять бомба? Ты по-прежнему мне не доверяешь?

- Разумеется. Ни тебе, ни твоим людям
- Я расстраиваюсь.
- Ты получаешь за это деньги, и немалые
- Я понимаю. Но между партнерами должно быть и доверие.
- Возможно, но не на этой планете.

Контрабандист ушел, а я еще раз порадовался, что в команду, которая полетит с ним, попал Взболтанный. Может он и не псайкер, но все же...

Конечно, во время проверки она нашла потайную комнату. Посмотрела на кучу черепов на полу, на размалеванные краской стены, на топоры и черные свечи. Потеребила задумчиво нижнюю губу, потом приказала:

- Выйдете все! Сержант, останьтесь!

Все вышли. Эльза прошла по периметру комнаты, прикоснулась к красному жуку на стене – стилизованному изображению знака бога Хаоса Кхорна. Посмотрела на свои пальцы и сказала:

- Краска свежая... Зачем Вам это надо, сержант?

Зачем все это мне вообще надо? Станный вопрос. Я сам его задаю себе лет десять. Или больше? Наверное, больше. Наверное, с того момента, как я убил первого человека. Еще там, на Савларе. Не помню, кого и почему я убил. Наверное, сестренка очень просила есть и я вышел на улицу. Помню только сам момент – я держу неожиданно скользкую и теплую рукоять ножа и спрашиваю себя:

- Зачем мне все это?

Я достал палочку Ло, положил ее в ставший вялым рот. Зажег, вдохнул наркотический дым.

- Из достоверных источников стало известно, что на нашем направлении планируется прорыв основных сил Большого Ваагха, вероятно присутствие самого Газгулла Тракки. Анализ ситуации показывает, что вероятность прорыва составляет 100%, и в этом случае неминуемы жертвы среди мирного населения и угроза уничтожения основных сил.

- А вызвать поддержку?
- Шутите? Мы – савларцы. Никакой помощи не будет.
- Что ты хочешь от меня?

Станный вопрос. Обычно его задают мужчины.

Я протянул руку и стер грим с ее щеки. Геральдическая лилия.

- Обвинения в ереси. Прибытия карательного отряда с поддержкой штурмовиками и тяжелой техникой.

Эльза снова затеребила губу.

- Ты все время говоришь: «мы – савларцы». И действительно: вы - савларцы. Никто сюда не придет. Будет простой точечный орбитальный удар.

- А ты?

- Мной можно пожертвовать. Моя жизнь стоит дешевле денег, которые потратили бы на горючее.

Они прошли без единого выстрела, как мы и договорились. Толпа под красными флагами, в рванье, вооруженные ржавым, перетянутым проволокой и тряпками оружием. Последним шел самый толстый из них – по-моему, Гракк. Он обернулся и сказал:

- Революционный комитет гроттов решительно прощается с тобой, мерзкий людишка.

- Прощайте, мелкие зеленые ублюдки, - говорю.

- Это и есть Ваш источник информации?

Обернулся. Эльза была при полном параде – в черненых доспехах, в плаще с алым подбоем. Я не хотел отвечать. Тем более, что показались передовые силы Вааагха.

Сестра Битвы достала небольшой передатчик, оценивающе посмотрела на противника, после чего нажала комбинацию кнопок.

- У нас пять минут, сержант

- Тогда давай проведем их с толком, - я вскинул к плечу лансган, и меня уже не мучил вопрос – зачем. Я знал теперь, зачем все это.

Бриллиантовые дороги

Папа! Они все умерли – и большие страшные, и маленькие смешные, и Малыш, и тетя, которая не плачет. И даже мама. Они все умерли. Папа, приди и забери меня отсюда....

- Малыш, а почему деревья качаются? – Маришка смотрела на него своими чистыми глазами. Деревья? Откуда тут, на Армагеддоне деревья? Раньше были – в городских парках, на аллеях возле домов. Зеленые. Стройные. Качающиеся и шелестящие листвой. А сейчас стоят перекрученные, почерневшие, мертвые... Страшные, как и все в этом умирающем городе.

- Так почему деревья качаются?

Малыш перебросил ремень лансгана повыше на плече, окинул взглядом колонну бредущих беженцев. Ничего, нормально идем. Серый – в начале, Панда – замыкает. А я курсирую из хвоста в голову и обратно. Все как предписывает устав. Но почему такое странное чувство как будто он – кролик, который бежит в желудке удава – еще живой, но...

- Малыш, ответь же... - Маришка требовательно дергает за рукав. И приходится отвечать:

- Потому что ветер дует.

Неосознанное, родившееся где-то в глубине сознания, чувство опасности. Похожее на крысу, которая рылась в помойке и краем уха слышала шуршание целлофана – но не такое, какое бывает от порыва случайного ветра. А приглушенное, какое случается, если кто-то сминает эту обертку, наступив на нее

сверху. Например, кошка. И вот крыса насторожилась, она уже не думает о пище, поводит маленькими ушами-локаторами, ощущая...

Шум моторов. Вот что это такое. И не надо надеяться на чудо – нет. Это не доблестные имперские гвардейцы на боевых транспортных машинах. Это – враги, чудом прорвавшиеся, чудом оставшиеся в живых.

Зеленокожие на своих искореженных мотоциклах и багах, собранных из металлолома. Вопящие, размахивающие чоппами и пулялками. Которые сомнут жалкую колонну беженцев, превратив ее в кровавое месиво. Потому как здесь только женщины и дети. И трое солдат.

- Сбор в хвосте колонны, - отдал приказ Малыш и повернулся к Маришке.

- А почему ветер дует? – глаза ребенка по-прежнему чисты.

- Спроси у мамы, она знает.

Колонна проходила мимо, один человек за другим. Она вилась бесконечной очередью и казалось, что все горожане решили пойти в магазин и купить себе... Не важно что, но купить. Интересно, в этом городе еще остались магазины?

Серый и Панда уже стояли и смолили палочки Ло.

- Нормальный день сегодня, - Малыш тоже взял сигарету и вдохнул наркотический дым.

- Ничего так, - кивнул Серый, оценивающе оглядывая улицу.

- Значит так, братья-савларцы, предлагаю расположиться следующим образом...

Гул моторов становился все яснее.

Людишки все шли и шли. Их было много и они все не кончались, как зуботычины у Большого Парня. Вот один из людишек подошла к стене и взялась за грудь. Она была вся такая бледная, а вторая был маленький людишка, она все дергала бледную за край одежды и говорила маленьким голосом:

- Мам, а мам, а почему ветер дует? Ну скажи, мам, а то Малыша я спросила: «Почему деревья качаются?», а он сказал: «Потому что ветер дует...»

Человечишка большая стала совсем бледной и прислонилась к стене. А маленький человечешка продолжала говорить:

- Тогда Малыш сказал: «Иди к маме и спроси у нее, почему ветер дует». И вот я пришла к тебе. Скажи, почему ветер дует? Мам?! Ну скажи, скажи! Почему ты молчишь?

Человечишка большая уже не стояла. Она осела совсем и глаза закрыла.

Остальные людишки уже ушли, а эти остались. И девчонка все теребила женщину и спрашивала у нее, отчего ветер дует. Но женщина не отвечала.

Тогда из подворотни вышли пятеро низкорослых зеленых уродцев в красных тряпках и со ржавым оружием в руках.

- Революционный комитет гроттов решительно приветствует тебя, жалкий людишко, - сказал самый большой из них.

Боли как таковой не было. Уже. Просто казалось, что нервы вытащили из тела и растянули по поверхности мира, приколов булавками для удобства.

Малыш открыл глаза. Навстречу ему мчался город – дом за домом, квартал за кварталом. Повернув ставшую стеклянной шеею, Малыш увидел, что он

прикреплен к изогнутому листу ржавого железа. И этот лист двигался, сминая мусор и битый кирпич.

Трофей. Он, Малыш, трофей, который орки, взявшие его в плен, прикрепили к своей машине. Малыш продолжал ворочать головой, пытаясь осмотреться, но машину тряхнуло на выбоине, и боль растянула веревки его нервов до бесконечности.

- Революционный комитет гроттов не может дать ответ на твой вопрос, мерзкий людишко.

- Но почему? Я спросила у Малыша: «Почему деревья качаются?». А он сказал: «Потому что ветер дует». А когда я спросила: «Почему ветер дует?», он сказал, чтобы я спросила у мамы. А мама не ответила мне. Она вообще молчит. И вы тоже ничего не говорите. Ну скажите мне...

- Революционный комитет гроттов не считает, что в интересах всемировой революции входит ответ на твой вопрос, мерзкий людишко.

- Но...

- Хватит! Революционный комитет гроттов считает, что находиться тут небезопасно. Пошли, мерзкий людишко.

- А мама?

- Мы возьмем ее с собой. Революционный комитет гроттов нуждается в белковой пище.

Эх, сестра, сестра. Заканчивается это маленькое приключение под названием жизнь. Но не расстраивайся, потому как после смерти душа твоя найдет упокоевание и ангелы шепнут твое имя Императору, что бессмертен на своем золотом троне. А не это ли наивысшая радость – провести дни свои, искоренив ересь и убивая врагов человечества, а в конце славно умереть. Умереть и знать, что...

Стоп, сестра! Разве мертвые чувствуют запах? Ни с чем не сравнимый запах горелой плоти, как человеческой, так и плоти ксеноса. Кому, как не тебе, сестра, знать эти запахи. Ты раздувала ноздри в ожидании их, когда нажимала на спуск своего огнемета. Только, сестра, тебе нравился этот запах, а не то, что ты уничтожала врагов? Может, стоило поделиться этой мыслью с Матерью? А потом снять доспехи, сбрить свои волосы и закрыть лицо красной маской, одеть вериги и цепи, взять в руки двуручный меч и присоединиться к кающимся сестрам, которые столь же слабы в вере? Или уже поздно и душа твоя, сестра, сейчас взвешивается на весах, твои поступки посчитаны и слова проверены, и найдена червоточина. И имя твое не шепнут ангелы Императору, что бессмертен на своем золотом троне. И душа твоя...

Стоп, сестра! Разве мертвые слышат звуки? Звуки, которые порождает поле боя после того, как уже все закончилось. Не на три мгновения тишины, которые приходят после последнего выстрела. А те звуки, что начинаются потом. Этот умиротворяющий треск огня, эти затихающие хрипы умирающих, эти еле различимые шорохи падальщиков, которые собираются, чтобы урвать кусочек еще теплого мяса. Мяса. Интересно, но она не помнит вкус этого продукта. Может она его никогда и не пробовала? Всю жизнь она помнит только одно – этот питательный коктейль, эту серую массу, что на тарелке с отбитым краем и

штампом приюта, что в сверкающей миске казарменной столовой или ... транспортного корабля. Серую и пористую, как кусочек бетона рядом с ней.

Стоп, сестра! Ты видишь? А разве мертвые могут видеть?

Зеленая хмарь туманом застилала сознание, подавляя все лишнее, замедляющее скорость реакции и мешающее пищеварению.

Коротко взрывкая, он отошел от Багги, вокруг которого под присмотром Младшего копошились гротты. Держа наготове пулялку, начал обходить квартал.

«Мясо. Надо мяса. У гроттов было много мяса. Надо мясо. Есть мясо. Расти. Надо расти. Люди не растут, отчего идохнут. Тот, на лезвии Багги, сдох. Совсем сдох. Даже гротт проживет дольше. Больше. Надо есть мясо и становиться больше. Будешь сильным, будешь бить мелких и слабых. Они будут носить тебе мясо и блестящие штуки. И доки будут тебя уважать и делать разные бабахалки. А ты будешь есть и расти, и Большие Парни тоже будут тебя бояться, а ты сможешь к любому из них подойти и дать в клык. Потом ты подойдешь к Большому Боссу и будешь его бить, пока он не сдохнет. А ты станешь. Возьмешь его машины и бабахалки с пулялками и станешь есть столько мяса, что скоро...»

Кажется, она появилась ниоткуда. На самом деле – нет. Просто ее черная броня была так искорежена, что больше походила на кусок старого железа, выброшенный за ненадобностью. Да и сама она – вся в грязи, копоти и запекшейся крови – сливалась с развалинами этого города.

И она подняла болт-пистолет и сказала что-то. Но зеленая хмарь по-прежнему туманом застилала сознание, и он не понял ее. А потом зеленое стало черным.

- Тетя, а почему ты плачешь?

- Я не плачу, девочка.

- Нет, тетя, ты плачешь. У тебя глазки мокренькие. И слезки капаят. А что это у тебя на щеке?

- Этот лилия.

- А зачем она?

- Так надо, девочка.

- Тетя, а почему ветер дует? Я у Малыша спросила, почему деревья качаются. А он ответил, что это из-за того, что ветер дует. А я спросила тогда, почему ветер дует. А он ответил: «Спроси у мамы». А она не ответила. Она вообще молчала. И маленькие смешные зеленые человечки тоже не ответили. А мамы становилось все меньше. И два большие странные тоже не ответили. Они только рычали. А мамы не осталось совсем. А потом они все стали гореть как спички и кричать. Я испугалась и спряталась, а потом пришла ты, тетя. Скажи, почему ветер дует?

Мир уходил. Он сворачивался в бесконечную сверкающую ленту дороги, в конце которой ждал покой. Да, сестра, теперь жизнь окончилась точно. Осталось только одно – ответить этой девочке, после чего можно вступить на дорогу и отправиться в бесконечный путь. Скажи ей, сестра, ведь это так просто.

- Деревья качаются потому, что дует ветер. А ветер дует потому, что качаются деревья.

Папа! Они все умерли... Приди и забери меня отсюда.

Крылья

Конечно, ей опять снился этот сон. Как всегда, когда она нервничала. И опять она знала, что это — сон, и пыталась из него вырваться, но липкая черная паутина тянула назад, к этим глазам, и Крошка Ду закричала, забилась, выгнулась дугой до хруста в позвоночнике. Тотчас все закончилось. Глаза замерли и остекленели. Как всегда...

Николас Морт задумчиво крутил в руках Палочку Ло. Сигарета была плохо набита и серо-зеленые крупинки наркотика сыпались на пульт.

- Что там, кэп? — спросил Пэр.

Николас скосил глаза на помощника, потом снова уставился на экран.

- Ничего. Спят. Отсыпаются.

Пэр пожал плечами и продолжил изучать свои ногти.

- Спят, - повторил Николас. Положил сигарету в рот и закурил. — Спят. Отсыпаются.

- Ты не хочешь?... - Пэр красноречиво провел ладонью по шее, - Только представь, сколько стоит этот приз.

- Их десять. И бомба. И у каждого пульт, дающий возможность активировать..

- Газ?

- Не получится, - покачал головой Николас.

- Почему? — упрямился Пэр.

- Во-первых, они солдаты. И знакомы с правилами химзащиты. А во-вторых, посмотри. — Капитан откинулся в кресле и указал тлеющим концом сигареты на экран.

Его помощник нехотя встал с кресла, прошел через рубку и заглянул в монитор слежения. Прямо в его глаза смотрел один из савларцев с выпученными как у рака глазами и впалыми щеками. Он четко произнес что-то. Камеры слежения были старенькие и дешевые и, хотя они не передавали звуков, Пэр все понял и без слов.

- Даже и не думай, - сказал савларец, после чего отошел от глазка камеры и лег обратно на койку.

- Это Взболтанный, - Морт защелкал тумблерами, отключая одну за другой камеры слежения, - Говорят, что он — псайкер. И еще...

Остался только один светящийся монитор, на котором была видна койка с лежащей на ней непривычно маленькой и хрупкой фигуркой. Казалось, она не занимает и половины матраса.

- Это Крошка Ду. Она все детство проработала на химической фабрике. Там, на Савларе. С тех пор она почти не чувствует боли. Кто-кто, а уж она успеет нажать на кнопку, даже если от нее останется одна рука.

Николас затушил сигарету.

- Так что давай не будем искушать судьбу и просто доставим их на Савлар.

- Пять часов осталось. – Пухлый натянул маску респиратора на лицо и вдохнул газ.

- Нормально. Хоть поспать успеем, - откликнулся Радэк, пытаясь набить Палочку Ло. Получалось плохо, потому что у него не хватало трех пальцев на левой руке, и двух – на правой.

- Дай я, - тонкие пальцы с заостренными ногтями забрали бумажную трубочку и кисет.

Крошка Ду быстро и ловко набила сигарету и протянула ее Радэку.

- Кури, брат-савларец, - сказала и отошла. Хрупкая, маленькая, с ежиком белых волос.

Подошла к Взболтанному и начала ему что-то терпеливо объяснять. Тот как всегда не отвечал. Просто смотрел в пустоту. Радэк вздохнул и затаился.

- А почему ты решил, что осталось пять часов? – спросил он у Пухлого. Тот откинул маску респиратора с лица, облизал потрескавшиеся губы:

- Нас задержали три часа назад. Считали бирки, начали расследование. Пока выяснят кто мы, откуда, пока задумаются над тем, где мы были пятнадцать суток, пока проверят бумаги по отпуску, пока начнут искать сержанта и не найдут, начнут думать что с нами делать... Или отшлепать или вывести к стенке и понаделать в нас дополнительных дырок... В общем, пока они решают, что нас надо послать на передовую искупать грехи. Такова наша военно-бюрократическая машина.

- Шесть часов, - это подал голос Взболтанный. И савларцы закивали, соглашаясь. Если Взболтанный сказал – так оно и будет.

Крошка Ду открыла глаза и посмотрела в потолок камеры. До окончания срока их заключения осталось полчаса. Поспать не удалось – опять снился тот самый сон. Опять эти глаза, опять это ощущение полета. Опять это ощущение крыла, теплых пушистых перьев.

Крошка Ду с хрустом потянулась, ощущая каждый мускул. Живот свело привычной судорогой. Она встала, прошла вдоль нар. Остальные савларцы тоже проснулись и собирались, застегивали форму, рылись в вещмешках, курили, кашляли, ругались вполголоса.

Возле двери прямо на полу сидел новенький. Огромный, угловатый, в форме, давно потерявшей знаки отличия и прежний цвет от грязи и крови. Он закрыл глаза и откинул назад бритую наголо голову, выставив острый кадык.

- Кто это? – спросила Крошка Ду у Пухлого. Тот пожал плечами:

- Не знаю. Минут десять назад привели.

- Великоват он для наших. Больше похож на десантника.

- А он и не наш, - бросил проходивший мимо Взболтанный, как всегда ничего не объясняя.

Крошка Ду внимательно посмотрела на новичка. И тот открыл глаза. Глаза из сна – карие с золотыми искорками в глубине.

Дверь камеры тяжело открылась, и на пороге появился комиссар в сопровождении солдат смертоносного корпуса Крига, одетых в длиннополые шинели, шлемы с пиками на макушках и противогазы.

- Эй, палач, каковы новости? – крикнул Радэк.

- Вас надо расстрелять, вы – мусор, - отозвался комиссар, запахиваясь в свое кожаное пальто. Криговцы вскинули к плечу ланганы, взяв на прицел каждого заключенного.

- Мы – савларцы, - пожал плечами Пухлый, закуривая Палочку Ло.

- Так вот, - продолжил комиссар, - Но в районе тридцать-бис-семь-семь прорыв. Вам дается шанс искупить свою вину кровью. Вы отправляетесь в данный район с заданием защитить от возможного осквернения церковь нашего Императора.

- Искупишь кровью, как всегда, - кивнул Пухлый, - Мы и не собирались жить вечно.

Этого огромного послали вместе с ними. Смотря, как утопает в его ручищах ланган, Пухлый поинтересовался:

- Парень, а ты точно имперский гвардеец?

- Не больше чем вы, савларцы, - рыкнул здоровяк, взял лазерное ружье за ствол и забросил его на плечо как топор, - Я с Теплуса. Меня зовут Медведь.

Крошка Ду развесила на поясе гранаты и спросила:

- Вы там, на Теплусе, все такие здоровые?

- Нет, - Медведь достал из нагрудного кармана помятую палочку Ло, - Я там был самый маленький. Поэтому меня и взяли в армию. Я был единственным, кто влез в космический челнок.

- Позиция – хуже не бывает, - вздохнул Радэк. Он сел прямо на изуродованную трещинами землю позади баррикад. Вдохнул из трубки ингалятора и стал изучать взглядом храм. - Здание как здание, только черепа перед входом и надписи на церковном. Правда, Крошка Ду?

Женщина пожала плечами, проверила заряд батареи и села рядом.

- Ну да... Здание как здание.

- Это не просто здание, - покачал головой подошедший Медведь, - это символ.

Крошка Ду посмотрела на него внимательно:

- Символ чего?

- Это не важно, - мотнул головой Медведь, - Просто символ. Пустота, за которую надо умирать.

- Мудрено, - вздохнул Радэк.

- Враки, - припечтала Крошка Ду, ероша свои короткие волосы, - Ты прекрасно знаешь, символ чего эта церковь. Просто нам не говоришь. Потому, что мы – савларцы.

Медведь не ответил, отошел к баррикаде и стал смотреть вдаль:

- Они идут, - сообщил он через некоторое время.

Первую атаку они отбили легко: пара залпов, грохот автопушки, и орки развернули свои мотоциклы, собираясь отступить на безопасное расстояние, перегруппироваться и повторить штурм.

Но тут на баррикаду вскочил Медведь и закричал что-то на орочьем. Вмиг мотоциклы остановились. А потом один из орков развернул свою машину и стал медленно приближаться к баррикаде.

Крошка Ду вскинула ланган и прицелилась, поймав на мушку сперва широкую фигуру орка, а потом и его уродливую голову в ржавой каске, увенчанной рогами.

- Не надо, - положил руку на ланган Радэк, - Похоже, парень знает, что делает. Он вызвал их вожака на поединок.

Они стояли и смотрели на голову орочьего вожака, что украшала теперь их баррикаду.

- Какой редкостный урод, - вздохнул Пухлый, почесывая небритую щеку.

- Да уж, кивнул Радэк, - Они все, зеленокожие страшные, как...

- Это он о Медведе, - с ухмылкой перебила Радэка Крошка Ду. - После того, как он завалил вожака, орки отступили.

- Дак ведь это хорошо, - удивился солдат.

- Нет уж! Теперь все орки в округе знают, что тут – могучие бойцы. А самое главное в жалкой орочьей жизни – это хорошая драка. И поэтому скоро они все будут здесь.

К концу дня им пришлось отступить в здание церкви. Один за другим шли штурмы. Но савларцы пока держались. А Медведь раз за разом выходил на площадь перед церковью и возвращался с новой головой.

Крошка Ду аккуратно перематывала кисть правой руки. Удар чоппы – грубо и местами заточенного куска стали, столь любимого орками оружия ближнего боя, раздробил в кашу два пальца и отсек еще два. По иронии судьбы остался только указательный, чтобы нажимать на курок. Боли не было, но она привыкла к этому.

Подошел Взболтанный.

- Я умер, - просто сказал он. И его грудь расцвела алыми лепестками. Разрывная пуля попала ему в спину.

С треском разлетелась дверь и со звоном брызнули осколки древних витражей. Орки зеленой зловонной волной хлынули внутрь.

Крошка Ду лежала и смотрела на Медведя. Тот медленно бродил по разрушенному залу и что-то искал. Наконец нашел – кусок проволоки. Зажав пальцами широкую рану в боку, из которой хлестала кровь, он проткнул края кожи и продернул проволоку в отверстие. Снова проткнул, снова продел...

- Это было давно, - говорил он, продолжая свою своеобразную медицинскую операцию, - На эту планету спустился мой Повелитель во главе своего легиона. Но мощь его была сокрушена. И он погиб...

Крошка Ду смотрела на Медведя. Боли не было. Но и тела не было. На какое-то время мир помутнел – неверное, тело угасало, истекая кровью из многочисленных ран.

- ...теперь, когда пролито достаточно крови и отрублено достаточно голов, тайник откроется и я смогу...

- Значит ты, урод, погубил нас всех, чтобы добраться до какого-то треклятого тайника? – на Радэка было страшно смотреть: плевок огня из огнемета превратил его в сочащуюся сукровицей головешку.

- Да, - кивнул Медведь и метнул что-то в Радэка. Тот упал.

Снова стало темно. А потом темнота превратилась в оба глаза, которые внимательно смотрели на нее.

- Хочешь, я возьму тебя с собой? – голос Медведя обволакивал и успокаивал, - Ты поклянешься в верности нашему Богу...

- Я – савларка, - сплюнула кровью Крошка Ду. Рука ее, совсем чужая, поднялась к глазам, - И это тебе от меня подарок...

И крылья подняли ее и унесли от этих глаз с золотыми искорками в глубине. Прочь отсюда – к солнцу, чистому воздуху. К маме.

Лейтенанта рвало. Сержант махнул рукой:

- Ребята, выноси.

Потом достал флягу и хлебнул амасека. И чего это лейтенант так расклеился? Да, кровищи там море и тела изуродованы до неузнаваемости. А двоих, судя по останкам мужчине и женщине, вообще разметало так, как будто совсем рядом с ними взорвалась граната. Ну и что же? Всего лишь еще один бой и обычная зачистка. Вот только странно, отчего отряд оказался в храме, который давно не представляет никакого интереса для Империи?

Человек без имени

Николас Морт еще раз взглянул на экран дисплея таблички. Потом поднял глаза и внимательно посмотрел на стоящего перед ним человека. Контрабандиста не покидало чувство, что он где-то его видел. Эти глаза, этот перебитый нос, эта серьга в левом ухе. Видел. Где-то и когда-то. Но когда – не вспоминается. Странно, обычно Николас помнил всех. Но этот человек оставлял странное ощущение – как будто он смотрел на голографическое изображение на барахлящем экране – тусклое и полупризрачное. Или вспоминал человека, который давно умер. Ну и пусть с ним. Тем более, что он хорошо платит.

Контрабандист кивнул – мол, все будет, и передал коробку с предыдущим заказом. Человек, стоящий перед ним, не открывая и не проверяя содержимое, засунул ее в заплочный мешок, достал оттуда плату и молча ушел.

Странно. Морт смотрел ему вслед – ровные четкие шаги, как будто человек шел по плацу. Явно ведь военный. Но в этом городе все военные – даже дети умеют обращаться с лансганами и разбуди посреди ночи – перечислят уязвимые места орочьих дредноутов. Не показатель. И даже татуировка на тыльной стороне ладони – указательная стрелка – тоже не показатель. Да, карианцы и криговцы не большие любители украшать свои тела тату, а катачанцы редкие гости тут, на Геддоне, это скорее всего в традициях савларцев. Но ведь именно с савларцами он чаще всего и имел дело... Не показатель... Ладно с ним, пора зайти к дежурному офицеру – отсыпать причитающееся – и на шлюпку, в очередной рейс...

И только уже в шлюпке Николас вспомнил, какой покупатель брал у него товар, не проверяя – все ли привезено и должного ли качества. Но ведь это невозможно, правда? Мертвые ведь не воскресают?

В оцеплении стояли белые щиты из местных. Поэтому засуетились, воинственно замахали лансганами, при этом многие забыли включить блоки питания. Но от двух будет толк – один отошел в укрытие, взял его на мушку, а

второй обошел кругом, внимательно смотря – не один ли он. Будет толк, если не будут лишний раз геройствовать.

Но остальные вели себя столь бестолково, что не только орки, даже парочка обшившихся дрянного грибного пива гроттов смогли бы сложить их штабелями и не вспотеть.

И дело было бы совсем дрянь – он видел это в капельках пота на висках молодых, в том, как неровно ходят стволы лансганов, как они пытаются кричать на него своими ломанными голосами...

Но тут пришел сержант. Из Корпуса Смерти Кригга. В неизменной мышинового цвета шинели почти до пят, противогазе и дурацком шлеме с пикой наверху. Окинул взором происходящее, рыкнул неразборчивое и яростное из-под маски респиратора новобранцам, отчего те послушно опустили лансганы и расступились. Потом сержант махнул и ему – мол, проходи, проходи.

После чего развернулся, щелкнул каблуками, как на параде и двинулся в укрытие.

Ну, он и двинулся, думая о том, что сержанты – это все-таки основа армии. На них, а не на расфуфыренных офицерах и маньяках-комиссарах держится эта амеба в форме. На этих людях со свинными загривками и тяжелыми челюстями. На тех, кто никогда не получит стек, но всегда будет в гуще боя. Сам он трижды представлялся к офицерскому званию, но дважды не захотел, а в третий раз не так посмотрел на полкана, и... Ну а после того случая с комиссаром путь к званию был закрыт навсегда записью в личном деле. Но он и не переживал, а после того случая и даже забыл об этом.

Белые щиты стояли и смотрели ему вслед – человеку, который пересек белую черту, за которой был квартал, который позавчера оставили войска. Квартал, в который еще не зашли основные силы орков, но по улицам которого уже носились багги разведчиков и мародеров зеленокожих. Обреченный квартал.

А вот и первый подходящий дом. Ровная брусчатка перед подъездом, забор из стальных прутьев, ухоженный газон за ним и массивные ворота со знаком какого-то местного министерства. Небольшое здание, в котором все окна были целы. Островок красоты и роскоши посреди войны.

Подойдя к воротам, он услышал легкое потрескивание и его ноздри уловили знакомый химический запах – силовое защитное поле еще работало. Но с этим легко справиться. Человек достал из нагрудного кармана пластиковый прямоугольник со стершимся от частного употребления рисунком и вставил его в щель интендификатора. Механизм покорно проглотил карточку, потом осторожно вернул. Небольшая калитка приветливо распахнулась – аппарат даже не потребовал подтверждения личности. Все-таки контрабандист всегда поставляет самые лучшие товары.

Пройдя блестящими плитками, ведущими к входной двери в дом, он оглянулся. Нет, показалось. На всякий случай посмотрел на запястный сканнер движения – нет, только его след, замирающий пульсирующими красными точкам в нулевой отметке. Показалось. Но на всякий случай человек положил у порога маленького стража – крошку размером со слезу младенца, которая тотчас слилась с серым цветом плитки. Не мешает.

После чего зашел в дом.

Он никогда не любил имперскую классическую архитектуру, главным лозунгом которой было: «Готика, готика и еще раз готика!». Эти черепа повсюду, эти вспарывающие глаз прямые бесконечные линии, эти горгульи и орлы с пустыми клювами, эти мануфакторумы, похожие на базилики, и министериумы, похожие на дома. Здания, стремящиеся ввысь, к Императору, вечно живому и вечно мертвому, да будут бесконечны его дни на Золотом Троне.

Вот и это здание не было исключением – колонны, витражи, острые углы и неизменные черепа. Первый этаж, как водится в богатых домах, был отдан под разные службы – тут вам и вифлиотека, магазинчики одежды и домашней утвари, прачечная, пара закусовых, какие-то службы и киоски свежей печати. И все блестят в ожидании хозяев здания. Но где-то видны следы спешки – вон валяется чемодан, распахнутый и обнаживший бесстыдное нутро, вон оброненная детская игрушка («Пойдем, пойдем, я куплю тебе другую куклу»). Странно – они покинули этот дом явно в последний момент, хотя, скорее всего были предупреждены заранее. Нет, сидели за толстыми стенами и силовым полем до последнего момента, предупрежденные заранее и в первую очередь. Но нет, побежали в спешке, собирая лишь документы и теплые вещи для детей, выбегая на улицы под рев сирен и гул приближающейся орды. Но покинули, рассчитывая все же скоро вернуться и снова ходить в магазины, пить дорогое спиртное в барах и наслаждаться какие-нибудь экзотическими фруктами («Да, да, господин, сегодня доставлено из самого сердца Катачанских джунглей!»).

Кто знает – может, и вернутся. Может, уговорят, надавят, попросят так, что сложно отказать, и тысячи мальчиков с лансанами погибнут на улицах этого квартала, чтобы хозяева могли снова пройти по этому ковру и бросить ленивый взгляд на гобелен, на котором...

Он остановился. На гобелене несколько космических десантников в черных доспехах стояли и внимали особо мощному мужику с красивым мечом. Все это происходило на фоне огромного то ли танка, то ли транспортера. Ага. Тут и надпись. Ну конечно. Ключевой момент Крестового Похода Джерулас – Высший Маршал Лудоллусс... нет – судя по надписи – Лудолдусс объявляет, что Крестовый поход будет закончен только клинком цепного меча или выстрелом болтера. Да, да, было такое в военной истории Империи – то же город, но там люди резали людей – это было возвращение под власть Благословенного и Бессмертного мира-улья Джерулас. Чем там все закончилось – вот это не вспоминается. Наверное, особо крупной резней. Вздохнув, он подошел к лифту.

«Повезло» уже у второй двери. Датчики тепла зафиксировали контур – еле различимый, но все же контур. Вздохнув, человек снял заплечный мешок и принялся увешиваться оборудованием. Так. Датчик движения – ноль, датчик запаха – ноль, феромонный след – отсутствует. Положив большой палец на кнопку Подавителя, он вздохнул и засунул пластиковую карточку в щель рядом с дверью. И сейчас товар контрабандиста не подвел – раздался привычный «пшик-пшик» и дверь утонула в стены.

Чисто. Никого. И ловушек тоже нет. По крайней мере – автоматических. Можно заходить. Осторожно. И он зашел. Сделал несколько осторожных шагов по прихожей, переступил через вспученный чемодан («Да брось ты эти шмотки,

дорогая, я тебе вагон их куплю потом!»), прошел в залу. И тут гобелен. Что тут на сей раз? Ага. Могучий мужик в востроянской красно-золотой форме и меховой шапке сжимает героически в одной руке знамя, а в другой - не менее героически - неизменный пиломеч. Ну, тут табличку можно не читать. Сюжет стандартный: «Последний бой графа Тощенко против мерзких ксеносов». Самих ксеносов на гобелене не было, потому как присутствие Тау на Нимбозе, где и произошло столь славное сражение, доказано не было. По крайней мере, учебники сообщают, что прибывшие Черные Храмовники во главе с кастеляном Фолькером ничего не нашли. Просто - горы трупов имперцев и все. А отношения с молодой империей Тау и так не простые, посему... бла-бла-бла...

Запищал сканнер звуковых частот. А вот и он. Из средней двери - вышел, недоверчиво смотря и издавая то ли жалобные, то ли устрашающие звуки.

Здоровый белый пушистый кот. Кот террианский обыкновенный, *filicius terranium* - так, кажется, он значился в справочнике.

Человек убрал в кобуру шокер, отключил генератор ультразвука. Достал из кармана серебристый пакетик, надорвал и стал медленно приближаться, говоря что-то ласковое и пустое. Кот недоверчиво мявкнул и стал тереться о косяк двери, поблескивая желтыми глазами.

Из пакетика на пол перед котом посыпались катышки корма, в комнате запахло. Кот сперва отпрянул, но тут же замер, заводил усами и носом, принюхиваясь. Стал медленно подходить к корму. Обнюхал, скривился но, видимо, голод уже давно мучил его, поэтому животное набросилось на еду, хрустя смесью органики и витаминов, довольно заурчал.

А человек осторожно стал отступать назад, по пути прихватив стул из коричневого сплава. Заблокировав этим стулом дверь, чтобы она не могла закрыться сама, он вышел из квартиры.

На Савларе почти нет домашних животных - отвратительная экология и общий низкий уровень жизни привел к тому, что они - удел богатых и зоопарков. И поэтому тогда он не понял, что лежит в коридоре квартиры, в которую они вошли, выбив дверь, чтобы оборудовать огневую позицию. Сперва подумал - одежда, что ли, какая... Но нет. Наклонившись, он понял, что это - собака. Он видел почти такую в зоопарке. Шкура у нее свалаялась, ребра и позвоночник четко проступили, и можно было пересчитать их. Собака открыла глаз - он был мутный и безжизненный, но пошевелиться не смогла. А потом закрыла его, издав почти человеческий вздох. И умерла. От истощения.

Потом он ходил по квартире, смотрел на царапины на входной двери и представлял, как бедная собака, запертая убежавшими от орков хозяевами в квартире, бегала по этим комнатам, лаяла, скребла дверь, как она выла по ночам. А потом просто легла и стала ждать. Ждать хозяев.

Но не дождалась.

И сейчас он ходил по брошенным домам и открывал двери. Кормил ослабевших животных, при необходимости колол им стимуляторы. Но главное - он открывал двери. Чтобы у них - всех этих кошек, собак, обезьянок, хомячков, прочих гадов и птиц была возможность выжить. Добыть пищу, воду. Выжить. А не умереть от голода и жажды в запертых квартирах. Его дважды серьезно покусали

собаки-охранники, и тогда он обзавелся шокером и Подавителем - прибором, который генерировал ультразвук, воздействующий подавляюще на нервную систему большинства видов животных. В него стреляли мародеры и орки, он снова обзавелся оружием, и мог постоять за себя.

И он продолжал ходить и открывать двери.

Первый, второй и третий этаж ничего не дали. Но на четвертом сканнер уловил движение в третьей от лестницы квартире. Открыв дверь, привычно проверив на наличие ловушек коридор, он начал обыскивать квартиру. В кабинете – очередной гобелен. До чего же они любят тут гобелены! Что на этот раз? Так... Куча тараканов и имперская гвардия в кадианской форме. Наверно... А что – «наверное» – так оно и есть. «Бойня при Крепости Каркассон: 9й Кадианский уничтожает Флот Улья Скарабус». Аляповато, но внушает.

Датчики показали, что искомое – за той дверью. Кухня. Ну конечно – еду же не всю прихватили, и бедное животное крутится возле генератора холода, сходя с ума от исходящих оттуда запахов, и пытается добраться до...

...В углу, возле мойки, сидел маленький мальчик и направлял на человека лазерный пистолет...

Орк был огромен. Они вообще растут всю свою жизнь, их кожа грубеет и темнеет, превращаясь во второй панцирь, но этот был особенно огромен. Его морда была похожа на карнавальную маску из-за покрывавших ее шрамов, татуировок и ритуальных рисунков. В передних клыках были высверлены отверстия, в которые орк продел стальную цепочку с ручкой – обычно такие вещают в общественных уборных бедных кварталов, куда не устанавливают сенсорику, подогревы и обдувы – простой бак, дырка и эта ручка, чтобы прибрать за собой. Орк пыхтел, рычал и ерзал. Но тщетно. Он застрял в узкой калитке, которую открыл человек своей карточкой – это был единственный проход на территорию дома, во всех остальных местах по-прежнему работало защитное поле. Видимо, орк пытался пройти через центральные ворота, но ни его силы, ни огневой мощи его бабахалки не хватило, чтобы пробить творение Адептус Механикус. И тогда он нашел эту калитку и пытался пролезть в нее. Но не смог. Застрял.

Человек оценивающе посмотрел на орка, вздохнул, ободряюще посмотрел на мальчика, скинул с плеча мешок и стал выкладывать из него оружие. Так. Лазерный пистолет. Слишком слабый заряд для такой толстой шкуры. Разрывная граната типа ФГЗ-11435. Нет. Слишком много грязи. Болт-пистолет Адептус Астератес? Из последней поставки контрабандиста. Тот клялся-божился, говорил, что оружие будет работать как обычное, и не потребует перед выстрелом интеледификации ДНК владельца – обычно болтеры настраивались на личную ДНК или на ДНК чаптера, чтобы собрать по оружию могли подхватить во время боя из ослабевших рук... ну и так далее.

Мальчик предложил свой игрушечный пистолет, но после непродолжительного раздумья этот вариант был отвергнут.

Орк продолжать ворочаться, но силовое поле и створки держали его крепко. Он даже попытался сказать что-то на своем диком языке. Увидев болтер в руках человека он замолк. И просто смотрел на него своими багровыми глазами.

Второй и третий дом не дали результатов. Только мертвая птица в золоченой клетке и все. Мальчик шел неотступно рядом – человек вколол ему стимуляторы, но было видно, что ребенок уже устает. И тогда он решил вернуться.

Но столкнулся с мародерами.

Глаз вытек. Он чувствовал его на своей щеке. Еще были сломаны ребра и отбито что-то. Что – он пока не знал. Да и знать не хотел. Вторым глазом он видел, как двое мародеров деловито изучают содержание его мешка, а третий связывает мальчика. Изначально их было семеро. Но после короткого боя мародеров стало меньше на четверо, а у него стало на один глаз меньше. Правда, сейчас и его самого не станет.

Интересно, что они будут осуществлять – отмщение или возмездие? Ведь он убил их боевых товарищей.

Человек посмотрел на главного из мародеров.

Вот он стоит во всей красе: с закатанными рукавами, в бронежилете, на котором тускло краснеют аж три Кровавых Медальона, с гирляндой орочих ушей на груди, с неположенным «адским пистолетом» Кантраэль АМП-7 на боку, в стоптанных сапогах, на каждом из которых – по ножнам, с пиломечом, лежащем на согнутой руке-протезе, с длинной змеей челки слипшихся от пота и грязи волос, с татуировкой игральных карт и костей на обеих щеках и с сигарой, скрученной из Палочки ЛО, во рту. Брат-савларец. Который вышел на охоту, чтобы вскоре вернуться в расположение своего подразделения.

Нет, такой положительно будет осуществлять не отмщение, а возмездие. Которое есть отмщение, но совершаемое с особой жестокостью. А когда возмездие будет осуществлять такой парень...

Громоподобный рык прервал размышления человека. Все повернулись к источнику звука и увидели, как на них несется огромная темно-зеленая туша, увешанная оружием и доспехами...

Человек перехватил поудобней мальчика, который безмятежно спал на его руках и кивнул уже почти знакомому сержанту из Корпуса Смерти Кригга. Да, тому самому, в неизменной мышиноного цвета шинели почти до пят, противогазе и дурацком шлеме с пикой наверху. Тому, который командовал оцеплением из белых щитов. Сержант внимательно посмотрел на него, потом, как и тогда, рыкнул неразборчивое и яростное из-под маски респиратора новобранцам, отчего те послушно опустили лансаны и пропустили человека с ребенком на руках.

А человек шел и думал, что он теперь знает, что такое ирония судьбы. Ведь он не убил застрявшего в калитке орка исключительно потому, что представил, как эту тушу придется резать на части пиломечом, чтобы выбраться, а ему не хотелось с этим возиться... Да и обгадиться сверху до низу темной орочьей кровью.... Бррр... И тогда он выстрелил шокером. Мускулы орка рефлекторно сократились, и он просто выпал из этой калитки. А потом очнулся и пошел по его следу... И не было ни отмщения, ни возмездия.

А потом человек перестал об этом думать. Он просто шел вперед, прикидывая, в какой район он пойдет завтра, чтобы снова открывать двери.

Все стороны проклятого света

Автор: Алексей Брянцев

Южные ворота Альдорфа

«... Также довожу до сведения Вашего Высокопреосвященства, что позавчера, 23 дня месяца Сигмаризита, мне удалось выяснить местоположение известной Вам особы. Сегодня я намереваюсь посетить данную особу, дабы получить информацию касательно другой известной Вам особы. Засим остаюсь верным сыном церкви Лукаш фон Тольф, Охотник за ведьмами из Тайного Братства Сигмара...»

Лукаш встал из-за стола, прошелся по комнате, ожидая, пока высохнут чернила на желтом пергаменте. Итак, сегодня он узнает если не все, то многое. Наконец он откроет завесу тайны над этим запутанным и странным делом...

Новый день начался. На небе загорелись Моррслиб и Мэннслиб, большая и малая желтые мамы. Скагги осторожно открыл глаза и проверил – все ли на месте – не обокрал ли кто ночью, не отрезал ли кусочек его плоти, что бы утолить дневной голод. Нет, все на месте, даже мешочек с зубами по-прежнему греет впалую грудь. Вокруг просыпались и осматривались другие гоббосы – кто-то зевал, обнажая желтые зубы и показывая соседу фиолетовый после вчерашнего пива язык, кто-то поминал Горка и Морка, кто-то ругался, обнаружив, что у него украли щит, кто-то... Но Скагги не обращал внимание – он сел, скорчившись и закрывшись от остальных, открыл мешочек и посмотрел на свои сокровища. Все было на месте, все три зуба. Первый – большой, желтый, с дырочкой и сколом – он тайком подобрал после драки больших парней. Он один видел, как они дрались, а потом пришел Бааальшой черный босс и стал всех бить вырванным с корнем деревом. И попал одному большому парню по бошке – так сильно, что брызнула кровь и полетел зуб. И Скрагги видел, куда он упал. Подкрался потом, когда все ушли, оглянулся и взял – еще теплый и в темной крови...

- Саабрайсь, - начал кричать не самый Бааальшой гоблинский босс Тарги. Все должны были пойти к их знамени – палке с черепом тролля и нарисованной на ткани большой зеленой мамой. Это было знамя их толпы, к другим знаменам ходить не надо – остальные гоббосы тупые и жадные, если к ним попадешь, могут побить, обокрасть и даже съесть, поэтому чужих тоже били, обкрадывали и, случалось, ели – чтобы впредь неповадно было... Тарги орал и плевался, размахивал палкой, отчего на шее его сильно болтался кабаньей клык – предмет зависти Скрагги, но никто не пошел. На Тарги никто даже не обратил внимания – все помнили, как его побил старый шаман и он побежал жаловаться оркам. Но те его тоже побили. С тех пор Тарги никто не любил, и все знали, что скоро у них будет другой не самый Бааальшой гоблинский босс. И Скрагги стал смотреть на второй зуб. Он был кривой и старый, и Трогги, у которого он выменял этот зуб, говорил, что взял его у рогатой крысы, которую они убили у той большой кучи камней, где плохо пахло. Конечно, Трогги нельзя верить – он же из парней, которые ездят на волосатых тварях и могут смотреть на это злое солнце. Ну ладно,

он немного дал — кусок блестяшки, что отодрал у мертвого человеческого парня. И вот, третий, самый главный и важный зуб. Он едва не погиб, когда добывал его. Это случилось у больших деревьев, где плохо пахло. Старый шаман орков тогда решил всех сильно убить, но сильно думал, и бошка его сделала хрясь...

- Стать, стать, мелкие ублюдки, понос Горка вам на голову, Морк вас побери!

Скрагги суетливо спрятал зубы в мешочек, заныкал его на груди, взял щит и копьё, побежал к знамени. По лагерю ходили бааальшие злые черные парни и всех били, сгоняя по местам. Значит, действительно будет большая драка. Один из этих парней замахнулся своим кулаком на Скрагги, но тот покатился по земле, вереща и закрываясь щитом. И орк попал в бошку не самому Бааальшоу боссу Тарги, отчего тот упал. А потом долго икал и тряс бошкой.

Скрагги занял свое место в толпе — в третьем ряду с новеньким из толпы Накки. Они там дали шибок бешеным парням слишком много пива и те стали махать своими железяками по своим, после чего от толпы остался только сам Накки и этот парень. Накки убежал, чтобы его орки не съели, а этого парня отдали к ним в толпу, но его бить и есть не стали — повезло же парню, может, удачу приносит...

Наконец, они пошли. Шли долго, долго — по лесу, по полям, потом пошли к большому дому за забором. Там уже всюду шла большая драка — сверкало, бухало, бабахало, кричали на разные голоса. Все парни уже были там, рубили и тыкали человек в синем и красном. Ребята завопили, ожидая, что сейчас они победят и будут есть теплое мясо и искать всякие штуки. Но тут неизвестно откуда прискакали еще человеки в блестящих доспехах и стали рубить парней, отчего те умирали. И Тарги хотел уже дать шибок бешеным парням отвара, чтобы те взяли свои штуки и понесли бы ломить бошки человекам, а Скрагги поудобней перехватил копьё, чтобы тыкать врагов в мягкое, но тут появились бааальшие злые черные парни, и с ними Самый Грамадный Злющий черный боссище Тозгул Мозгорыз, и устроили человекам в блестящих доспехах офигительную драку. И Скрагги сам видел, как Тозгул напал на главного человека с очень блестящих доспехах и своей железякой ударил сперва ему в бошку, а потом в бочину, отчего человек упал и умер.

И все стало совсем хорошо — человеки в синем и красном стали быстро умирать и бегать, и парни стали подбирать всякие нужные в хозяйстве вещи. Но потом опять все стало плохо. Стало очень-очень темно и холодно, и в небе появились странные тени. Скрагги напугался и побежал, и все побежали.

...Бежал долго, сильно, и большие парни тоже бежали, и шаман бежал, и все бежали, бежали, пока не устали и не упали. А потом Скрагги осмотрелся и увидел, что рядом сидит не самый Бааальшой гоблинский босс Трогги и у него кишки на земле лежат. Или кто его там, где страшно ударил, или свои парни решили, что он им надоед. Скрагги не стал думать, подошел, повалил кинжалом Трогги, отчего у того упала голова, сорвал веревку, на которой был клык кабана и взял его себе...

А потом пришли большие парни и сказали, что у них теперь новый Самый Грамадный Злющий черный боссище, и зовут его Рогул Стальной Клык, и что теперь все будет хорошо, и что завтра они пойдут бить по бошкам коротышек. Устраиваясь спать, Скрагги подумал, что день прошел в целом удачно. И бааальшой злой черный парень его не побил, и в сильной драке он жив остался, и теперь у него новый зуб есть. И было таких дней еще много — в году триста

шестьдесят пять, а в високосные набегало аж триста шестьдесят семь... Но Скрагги не умел так много считать и поэтому просто заснул.

Он вошел, и мастер Лоренцо сразу понял, что это - за ним. Этот кожаный плащ, эта высокая шляпа с широкими полями, не позволяющими рассмотреть как следует лицо, эти плохо скроенные грубые сапоги, мешковатые штаны с банальным решением линии талии, эти поблескивающие из-за арабийского кушака рукоятки пистолетов... Мастера не смутило, что он сперва подошел к стойке и заговорил с Гансом, что посетитель заказал и отхлебнул пива и посмотрел вслед Грете, которая опять надела синюю юбку и светло-коричневые башмаки. И когда посетитель наконец отошел от стойки и как бы случайно приблизился к его столу, мастер Лоренцо просто сказал:

- Садитесь. Я именно тот, кто вам нужен...

И стало все совсем легко и просто.

Посетитель поставил кружку на стол, вытащил из-за кушака и положил рядом два пистоля.

- Итак, как я понимаю, вы есть мастер Лоренцо Томаззо, урожденный Виччини из Тилей? – осведомился он.

- Зовите меня просто – мастер Лоренцо, - отозвался тилеанец, - Как я понимаю, ваше имя знать мне не дано, да нам и не до всех этих реверансов и условностей. Я прекрасно понимаю, почему Вы здесь, посему слушайте...

Опять мастер проснулся в паршивом настроении – это было видно по тому, как он повязал сегодня платок на шее и по тому, на каких кольцах и запонках он остановил сегодня свой выбор.

- Хельмут, милый, – произнес он как всегда нараспев, проводя рукой странную дугу в воздухе, - Скажи, почему мир так жесток, а, милый...

Хельмут тихо вздохнул про себя. Уже три года он был подмастерьем мастера Лоренца, и все никак не мог привыкнуть к его манерам, надушенным платкам и крашеным губам. Сперва он даже опасался за себя, но мастер успокоил его:

- Хельмут, милый, - произнес он тогда, любуясь ногтями, - У меня нет глупой привычки мешать работу и удовольствие, дураашка...

Так вот. Было видно, что мастер сегодня не в духе. Он сел за свой рабочий стол – большой, высокий, из красного дерева с затейливой резьбой, стол, на котором валялись важные в его работе вещи: ножницы, иглы, рулоны ткани, куски пергамента с набросками, гусиные перья, мотки ниток, куриная косточка, пара бокалов, баночки с мазями и сосуды с благовониями. Мастер Лоренцо был известным в столице портным, хотя он сам любил называться «творцом одеяний».

- Да, мир жесток к нам, непризнанным гениям, - продолжал философствовать портной, - Ибо...

На самом деле Хельмут прекрасно знал причины плохого настроения мастера – вчера пришел хозяин дома и напомнил о долге за проживание. А денег у «творца одеяний» опять не было – он потратил их все на новые ткани и мальчиков из срамных домов.

- И еще крысы опять побывали на складе, - Хельмут попытался прервать словоизлияния мастера и свернуть на любимую тему, - Два рулона черной ткани унесли, паршивцы...

- Опять ты снова за свои фантазии взялся, - вздохнул мастер, - Я же гааварил тебе, дурашка, что не бывает крыс размером с десятилетнего ребенка, ходящих на задних ногах...

- Лапах, - послышался мелодичный женский голос.

- Что? – Лоренцо и Хельмут оглянулись на звук.

В двери стояла дама. Хельмут, хоть и жил в столице недолго - три года – мало, но уже научился отличать дам от женщин и девок. Дама была аристократка – вся в украшениях, катайских шелках, пахла приятно и у ее платья было очень хорошее декольте... Хельмут даже сглотнул.

- У крыс не ноги, а лапы, - пояснила дама, прошла вперед, села на стул для посетителей, обернулась к Хельмуту и сказала:

- Мальчик, милый, принеси мне чего-нибудь попить...

Хельмуту стало дурно от того, что такая дама говорит с ним, смотрит на него своими темными глазами и дышит на него своей грудью...

- Да, мдам, - пролепетал он и пошел. Последнее, что он слышал, выходя из кабинета мастера, это были слова «творца одеяний»:

- Лапы, ноги... Не вижу разницы, милочка...

А вечером они уже погрузились на телегу свертки тканей, закрыли мастерскую на гномский замок и выехали из города через южные ворота...

Ганс еще раз осмотрел зал. Все было тишь да благодать – пара гномов сидели и степенно наливались пивком по самые бороды, несколько солдат из городского гарнизона проедали и пропивали деньги, которые давеча выдал всем император по случаю рождения сына, тилеанец опять вешал лапшу на уши новому клиенту. Или не клиенту? Парень был явно из крутых – с пистолями, в плаще и походных сапогах. Что ему могло понадобиться у этого портного, который такие костюмы шьет, что бабам на улице срамно показаться? Грета прошла, вертя задом перед солдатами, отчего те зашумели и загоготали. Все было спокойненько и приличненько, как в самых лучших заведениях. Все же хорошо, что он решил тогда не тратить деньги впустую, а купить этот трактирчик...

Людишки глупые-совсем-есть, уши нет есть, глаза нет есть, Скарши умный-умный, сильно-ловкий, прячется-таится не видит никто-совсем-совсем. А людишки говорят-говорят-болтают, тайны много-большое-совсем. Скарши слышит-помнит, потом-затем говорить-рассказывать будет, старшие довольны-много есть, хвалить-хвалить-сильно-много...

- Говорю Вам, мастер, это была крыса. Здоровая, с десятилетнего ребенка, глаза – о, зубы – о, ходила на задних ногах...

- Лапах...

- Ну я и говорю – лапах... или ногах... Мастер... Она ткань у нас ворует...

- Гельмут... Ты – подмастерье портного, а не охотник на ведьмаков...

- Ведьм, хозяин...

- Хорошо, ведьм... Это же ничего не меняет... Перестань заниматься глупостями.... Расскажи лучше - ты сделал все замеры?

- Эээээ....

- Так... Опять... Что на этот раз?

- Ну... мастер...

- Я слушаю... Очень внимательно. В прошлый раз, насколько я помню, тебе показалось, что ты видел призрак женщины – цитирую «вся в белом, лик бледен, глаза полыхают огнем неземным и пугающим, волосы развеваются...» и что-то там дальше... Ну-с... Что на этот раз?

- Ээээ... Сперва я прошел по двору. Там опять были эти собаки...

- Да, да, помню «все белые, клыки сверкают, глаза полыхают огнем неземным и пугающим...» дальше...

- Потом прошел в склеп, там на страже стояли два воина...

- Да. «Все в белом, лики бледны, глаза полыхают огнем неземным и пугающим...» Ты в курсе, что традиционными цветами регулярной армии провинции Рейкланд является именно белый? И какой цвет лиц может быть у людей посередине зимы? Откуда тут загар? Итак... Кто там еще был бел и бледен?

- Вот вы, мастер, все смеетесь надо мной, а там такое было...

- Ну-с... Жду с нетерпением...

- Зашел я туда, а они стоят... Кости белые, в руках оружие...

- Конечно. Мастер Фринцель отлично поработал. Великолепная обработка, отличный подгон деталей – косточка к косточке... Никогда не видел такого количество отлично вываренных и собранных скелетов...

- Вот вы смеетесь... Стал я делать замеры у покойного графа... Точнее - скелета покойного графа...

- Да, да, видел я его как при жизни, так и сейчас. Еще раз мое почтение мастеру Фринцелю – это же надо было собрать скелет после того, как этот жуткий орк разрубил его от макушки до паха своим топором... И что?

- Так вот... Я точно помнил, что меч у графа был в левой руке, а сейчас ...

- Был в правой... А ты с какой стороны смотрел, Гельмут?

- То есть?

- Ну... Лево и право зависит от того, с какой стороны ты смотришь, от того, как поставлены зеркала, каково освещение, времени суток...

- Вы... Вы шутите, мастер?

- Ничуть... Продолжай... Итак...

- Так вот.. меч был в другой руке... А когда я стал делать замеры – талию, ширину плеч...

Людишки глупые-совсем-есть, уши нет есть, глаза нет есть, нюх-нет-есть, Скарши умный-умный, сильно-ловкий, прячется-таится не видит никто-совсем-совсем, нюх-острый-далеко... Он все знает-нюхает, чувствует-видит... А людишки нет есть, поэтому не знают-чувствуют-видят-есть, кто в каменной пещере есть-бысть...

Скарши нюхал-видел, потом-затем говорить-рассказывать будет, старшие довольны-много есть, хвалить-хвалить-сильно-много...

Так... Мария (Марианна) фон Оуштенброх, урожденная ля Ферт. Родилась тогда-то, там-то, мать – та-та, отец – то-то, происходят из древних бретонских родов таких-то и таких-то... имеется брат и единокровная сестра, незаконнорожденная... ну да... узнаю бретонских сеньоров... В молодости были выявлены незаурядные магические способности, но по неизвестной причине отказалась поступить на служение Деве озера... так... в свое время ее руки добивался Рауль Карштайн... Вышла замуж за Ганса фон Оуштенбаха, графа империи... Так... Детей нет... Подозревалась... Ну.. все в этом подозревались...

Во время нападения на поместье орды Тозгула Мозгогрыза после гибели мужа в поединке с вышеупомянутым Тозгулом возглавила оборону... Блистательная дама высшего света... Ежегодный бал в масках... Неподтвержденные сведения о связи с... И тут наш пострел везде поспел... Ну... Все вроде как обычно... Единственно, что не понятно, так этот тот случай с нападением на поместье, когда погиб граф... Одни говорят, что на помощь неожиданно подошел Рауль Карпгтайн со своими слугами и стражей, который возвращался в Сильванию после посещения столицы, другие – что это были какие-то гномы-северяне во главе с братьями-близнецами, третьи намекают на то, что на защиту поместья неожиданно поспели местные разбойники Ганса Красавчика, четвертые заверяли, что из земли поднялись духи бледные со взорами горящими... в общем, обычная ситуация – все все видели, но показания разнятся...

Боль... боль, выжигающая, иссушающая тело и заполняющая разум... боль... она вошла с лунным светом, высверлила зрачок и уничтожила тело и душу... и боль начала обратный отсчет времен... вот мерзкий визжащий гoblin вонзает ему жало копья в глаз, вот он падает с лошади, сбитый ударом хвоста виверны, вот он во главе со своими отборными войнами возглавляет контратаку... боль... боль... их новое поместье возле столицы, его новая должность... кто знает, сколько сил и нервов стоил этот переезд через всю империю, сколько изощренных интриг сплела его жена, чтобы он получил новую должность, сколько... боль... боль... их старый дом на границе с Бретонией, дом, опустелый и мрачный без детских голосов и легкого топота крошечных ног... боль.. боль... маленькие, блестящие черным лаком гробики, в которые навсегда ушли все трое их детей, погибшие во время черного мора, разнесенного крысами... боль... дом, дом, где всегда было много гостей, веселья, шума, радости и смеха, где играли дети и была любовь... боль... свадьба и веселье, и поцелуй, и развевающаяся флагом над поместьем простыня – это же варварство, дорогая – таков обычай, милый.... боль... случайная встреча на охоте с бретонским дворянином и его детьми – высокомерным и заносчивым юнцом – сыном и прекрасной и не по годам задумчивой дочерью... боль... боль...

Боль прошла. Пришли голоса.

- Вы уверены, что данный цвет подойдет сюда?

Запах. Клэр улыбнулась и незаметно облизала свои острые клыки. Запах... Почему люди недооценивают его значение? Вот и сейчас – в комнате, кроме нее, трое – Хозяйка, мужчина, который пахнет как женщина и мужчина, который пахнет ребенком. Запах последних двоих выдает все их мысли и мечты, Хозяйка же, как обычно, не пахнет ничем... То есть, от нее пахнет духами, но сама она не пахнет...

- Я довольна, маэстро. Вы превзошли самого себя... Такой вкус, такое потрясающее чувство цвета и размера... Жаль, что я не догадалась пригласить Вас раньше, когда они были еще живы...

- Ну, моя прелестная госпожа, заслуга в этом не только моя есть. Мастер Фринцель поистине чудо совершил...

- Да, да, но Вы... Кстати, а Ваш юный подмастерье... Мальчик, как тебя...

- Хельмунт, моя госпожа...

- Да, да... Гельмут... Вам и здесь чудились крысы, ходящие на задних лапах?

- Ногах, госпожа...

- Что?

- Они ходят на задних ногах, моя госпожа...

- Не вижу никакой разницы... Ну что...

Клэр вздохнула, подошла к окну, присела на подоконник и стала смотреть во двор, скучая... Крысы... Бегала тут одна...

Во дворе опять бродили собаки Мертвого Хозяина – здоровые злобные псы, готовые разорвать любого чужака... А люди продолжали говорить, говорить... К чему эти разговоры... Тактично отвернувшись к окну, Клэр зевнула, обнажая белоснежные клыки... Скучно...

- Итак, я поняла, какое вознаграждение вы просите, Маэстро. Безусловно, все будет вам дано. Ибо искусство ваше достойно восхищения...

- Сударыня, щедрость Ваша весьма большая есть...

- Хорошо... А вы, мой мальчик, что хотели бы?

- Эээээ...

Клэр с интересом оглянулась и смерила взглядом мужчину, который пах как ребенок... какой он глупый еще и наивный...

- Ну... Эээээ...

- Не стесняйся, тут все свои... Правда, Клэр? Говори же...

Услышав свое имя, Клэр обернулась и сверкнула зеленою глаз... Сейчас этот мужчина, который пахнет женщиной попросит...

- Я прошу одного – Вашего поцелуя, сударыня...

Да... Так оно и есть... Клэр снова провела языком по клыкам и улыбнулась...

«... Также довожу до сведения Вашего Высокопреосвященства, что вчера 26 дня месяца Сигмаризита, я посетил поместье графини Марианны (Марии) фон Оуштенброх. Со мной были Отто Бурн, отставной солдат и Влад Проштен, священник господа нашего Сигмара... Подъезжая к поместью, обнаружили мы...»

- Знаешь, Владя, сколько нужно вампиров, что бы зажечь лампу?

- Отто, сын мой, сколько раз я просил не называть меня этой отвратительной собачьей...

- Ты сказал – собаки?

- Нет, я имел ввиду...

- Собаки...

Пять тварей с белой мерцающей шерстью, впавшими боками, безумными алыми глазами и оскаленными слюнявыми пастьми...

Испуганное ржание лошадей. Треск пистолетных выстрелов. Свист мечей и глухие удары молота....

- Н-да... Вот ведь какие собачки...Мать их...

- Отто, сын мой, не...

- Да расслабься, Владя, скажи лучше, ты знаешь, сколько нужно эльфов, чтобы зажечь лампу?

- Отто...

- Тихо. Ворота...

- Угу... Кэп, вижу.. Только почему они открыты и нет никакой стражи? Все это напоминает мне...

- Смотрите, дети мои, смотрите!!! Крысы!!! Они рвут на части человека!!! Мы должны спасти несчастную душу от мук вечных...

- Успокойся, Владя, это не человек. Смотри – это рулон ткани...

Крысы. Огромные, размером с кошку. Отрывали полоски ткани от здорового рулона синей ткани и уносили куда-то...

- Вот после этого, чада мои, начинаешь верить в разговоры, что крысы обладают достаточно развитым разумом. Вот один ученый муж говорил мне...

- Пока ты не отправил его на костер, Владя... Скажи лучше, как ты думаешь, сколько гномов нужно, чтобы зажечь лампу?

- Отто... Мне иногда кажется, что господин наш Сигмар решил испытать меня и прислал тебя...

- Но-но, Владя, ты так не говори...

- Вы заметили, какое здесь запустенье? Коридоры поместья пусты, везде лежит большой слой пыли...

- Это все от того, что...

- Вот.. Опять Отто во всем виноват...

- Я не говорил – «Отто», я сказал: «от того, что»

- А вот и вход в подвал. Клинки наголо, друзья...

- Кстати, я давно хотел спросить, а вы знаете, сколько орков надо для того, чтобы зажечь... Ух ты...

- Что опять?

- Смотрите, Кэп, черепушка... Молот Сигмара мне в...

- Отто...

- Ну, я и говорю – череп. Человеческий. Смотрите – похоже, его глодали...

- Глупости какие, сын мой... Кхм.. Действительно – следы зубов... Это же надо было...

- Успокойся, Владя... Это собачьи зубы были...

Лестница вниз. Стертые пыльные ступени, покрытые темными пятнами, на них мелкий мусор – косточки, кусочки пергамента, пуговицы, монетки...

- Клэр...

- Владя, ты чего?

- То есть?

- Ты чего зовешь какую-то Клэр?

- Я не зову никакую Клэр...

- А кто тогда зовет?

- Так... Я не зову, ты не зовешь, Кэп не зовет... Значит...

- Оп-па...

Стройные ряды скелетов в некогда роскошной сине-красной форме, теперь же покрытой пылью и грязью. Посреди всего этого, прямо на полу, сидела женщина...

- Как вы думаете, сколько нужно охотников за ведьмами для того, чтобы зажечь лампу?

«... таким образом, мы обнаружили графиню в печальном виде – в рваных тряпках, бывшими некогда роскошным платьем, она сидела среди мертвых,

прижимая к груди труп кошки, которую называла «Клэр», не реагируя на наши к ней призывы и мольбы внять нам. Видимо, сознание ее не выдержало сперва потери детей от чумы, а потом и горячо любимого мужа. Ее рассудок помутился, и она отказывалась воспринимать мир таковым, какой он есть. Мы препроводили несчастную в Альдорф, где передали ее в психиатрическую лечебницу при храме Шалайи. После чего отправились в известное Вам место, дабы получить информацию касательно другой известной Вам особы. Засим остаюсь верным сыном церкви Лукаш фон Тольф, Охотник за ведьмами из Тайного Братства Сигмара...»

Надгробие на восточном кладбище.

Если бы в трактир, проломив дверь, ворвался бы воевода орков верхом на кабане, или прямо на барную стойку упала бы комета Кассандоры, то никто бы не обратил на это внимание. Но когда в помещение вошел этот юноша... нет, лучше бы упала комета. Сейчас реакция такая, как будто в яму к голодным волкам спустили на веревке кролика – сперва тишина и недоверие, осторожное принюхивание, потом... Но что станет потом, Лукаш не стал ждать.

- Наверное, вы меня ищете, молодой человек, - встал, откинул полы плаща и красноречиво положил ладони на рукояти пистолей, торчащие из-под алого кушака.

И волчья стая успокоилась. Замерла, как будто вслед за кроликом в яму спустили льва.

А молодой человек радостно распахнул глаза и с возгласом:

- Так это вы – Лукаш фон Тольф, охотник за ведьмами из Тайного Братства Сигмара? У меня к вам...

Ринулся к его столу.

Охотник вздохнул и сел. И как этот кролик вообще остался до сих пор жив в таком жестоком городе, как Альдорф? Везение, сплошное везение. А юноша тем временем подошел к его столу и сказал, наклонившись поближе (пахнуло духами) к Лукашу:

- У меня к вам письмо. Мой брат сказал...

- Сядьте, - прошепел Лукаш, - и сотворите благодарственную молитву отцу нашему Сигмару. Вы чудом еще живы. Вы вообще думали, во что одеться, прежде чем идти сюда?

- А что не так? – юноша удивленно заморгал длинными ресницами. Отчего стал еще больше похож на кролика. Белого и пушистого.

- А то, что вы одеты в катайские шелка, на шее у вас цепь с драгоценными камнями, а если продать один из ваших перстней, то можно купить всю эту таверну со всеми ее посетителями...

Юноша побелел, на глазах выступили слезы.

- Но брат сказал одеться победнее, вот я и...

Лукаш вздохнул и сказал:

- Ладно. Письмо.

- Письмо? – переспросил юноша, - ах, да, письмо... Вот...

Увидев печать на конверте, Лукаш мысленно скрипнул зубами. Надо же...

«Дорогой друг, буду рад видеть тебя у себя»

- Вы знаете, брат о вас так много рассказывал...

Все этот братец кролик трещит, не переставая... Все говорит и говорит... Лукашу захотелось ударить своего спутника, но он сдержался – пусть кто другой учит этого дураля.

Из таверны они вышли без проблем, а чтобы ни у кого не возникло желания последовать за ними, Лукаш подпер дверь костылем, который позаимствовал у спящего рядом с крыльцом калеки в замурзанном до неузнаваемости черном желтом мундире. Надо же – из самого Нульна сюда добрался. Или украл где форму...

Конечно, оставался черный ход, но пока разберутся что да как, они уже будут за пределами этого квартала. А там, дальше, и фонарей побольше, и стражники иногда проходят. Может, повезет, и он доставит этого кролика обратно в его клетку, на бархатную подушечку.

- А потом он сказал, что... - нет, положительно его надо треснуть. Но прислушавшись, Лукаш заинтересовался. Речь шла о Сильвании, а у него давно был интерес к этой провинции.

- Представляете, он говорил, что там целые деревни зомби – с виду как живые люди – ходят, что-то делают, но не говорят и кожа у них уже такого цвета, что стыдно на люди выходить, а пахнут... кстати, вы слышали – появился очаровательный аромат...

«...Также довожу до сведения Вашего Высокопреосвященства, что из агентурных данных мне стало известно, что известная вам особа из Сильвании активно занимается рекрутским набором в свою армию. Засим остаюсь верным сыном церкви Лукаш фон Тольф, Охотник за ведьмами из Тайного Братства Сигмара...»

Если младший брат походил на кролика, то старший был более похож на волка. Особенно когда он улыбнулся, показав такие острые, что захотелось предложить взглянуть в зеркало, резцы. И эти глаза – серые и неподвижные. Единственное, что оставалось неизменным на этом лице, которое ежесекундно менялось.

- Ах, Лукаш, как я рад тебя видеть!

И пожатие. Похожее на пожатие латной перчатки. Он совсем не изменился с... Да, да, именно с того времени.

Братец волк разыгрывал из себя радушного хозяина – проводил к столу с легкими закусками и вином, усадил, поинтересовался – не дует ли, завел болтовню о погоде и рассказал пару сплетен о дворцовых интригах. Но при этом глаза не участвовали в беседе – они по-прежнему оставались холодными и неподвижными, даже когда их обладатель рассказывал пикантную историю о фрейлине N и Талабеклендском графе-избирателе. Братец кролик сидел тихо и молчал. Иногда он, правда, собирался что-то сказать, но спохватывался, густо краснел и замирал, кося на брата своими большими маслянистыми глазами.

- Ты представляешь, Лукаш, такой анекдот недавно случился, - глаза брата волка на секунду потеряли неподвижность, в них блеснули искры, и охотник сосредоточился. Вот и дошли до дела.

- Так вот. Заходил я на днях ко вдове Николаса Милла, интересовался, не осталось ли чего. И прикупил одну картину – как она сказала – из старых работ художника, которые тот не хотел продавать и складывал в чулан. Картина – прелесть, называется «Восточное кладбище в лунном свете». Ну ты же знаешь – Николас был последовательным некроромантиком, его даже неоднократно проверяли по вашему ведомству, но ничего компрометирующего не нашли, и оставили в покое, тем более, что его картины пришлись по вкусу при дворе... Ну, ты понимаешь... Так вот – мы долго торговались, но я купил-таки эту картину – у меня у самого небольшая коллекция, и я давно хотел ее пополнить. А тут такая удача – неизвестная картина самого Николаса Милла... Оно того стоит. Впрочем, чего я рассказываю – давай лучше я ее покажу...

«Результаты осмотра показали следующее: на холсте размером примерно локоть на локоть изображен фрагмент кладбища. Присутствуют: два перистых облака, луна, три надгробия, череп, судя по форме – человеческий, без видимых повреждений и куст «Волчьей ягоды» с тремя ягодами. Кроме того...»

Лукаш запланировал посещение до сих пор безутешной вдовы на завтра. А пока он пришел домой, скинул сапоги, взял бутылку вина и отправился в кабинет. Бросив пару аккуратных поленьев в камин, он разжег его, уселся в кресло, зубами вырвал пробку и сделал большой глоток тилеанского красного.

В комнату, тяжело волоча заднюю лапу, вошел Убийца, встал у камина, искоса посмотрел на хозяина, лег с тяжелым вздохом.

Лукаш посмотрел на старого боевого мастифа и подумал, что братство охотников за ведьмами все больше и больше превращается в стаю псов, которые лижут руку тому, кто бросит кость пожирнее и побегут туда, куда укажет эта рука. Раньше, еще во времена его ученичества, с братцем-волком не то что разговаривать – смотреть бы на него не стали, а, учитывая его темные делишки, вообще пустили бы пулю в лоб. Но сейчас настали другие времена. И церковь, и братство вслед за ней слишком озабочены тем, что зарабатывают деньги. Лукаш вспомнил, как однажды, по делу Мордхейма, был на заседании Сигмаритского Совета в Альдорфе. Он увидел тогда жирных членов духовенства, которые думали о политике и наживе, а не о выполнении ими священной миссии, возложенной на них Сигмаром. И кому как не Лукашу было знать, куда на самом деле уходят варп-камни, добытые потом и кровью в проклятом городе.

Бутылка пустела, поленья догорали. Пес храпел во сне и скреб ногтями пол. Лукаш поставил бутылку на пол и так и заснул – в одежде, неудобно скорчившись в кресле.

«... кроме того, обращаю Ваше внимание на то, что необходимо ввести режим строгой экономии, особенно по части пороха и серебряных пуль. По последним, предлагаю заменить их обычными, свинцовыми, потому как серебро на данный момент повышается в цене в связи с известными событиями в Сильвании. Так же рекомендую сократить расходы на наем

дополнительных членов команд. Кроме того, хотелось бы поставить вопрос об уменьшении размеров компенсаций семьям погибших при исполнении долга, ибо...»

Когда Лукаш увидел до сих пор безутешную вдову, он вспомнил, как он однажды на охоте въехал в рощу и увидел стоящую на стволе поваленного дерева лису. Тот же цвет, меняющийся каждое мгновение – от соломенного до рыжего, те же темные глаза, та же грация и высокомерие зверя, который на своей территории.

Но, в отличие от той лисы, Натали Милл не стала убегать. Она отошла немного в сторону, уронила челку на свои темные глаза и сказала:

- Проходите.

После чего развернувшись, запутав воздух полами своего черного платья и неслышной походкой пошла внутрь.

Лукаш шел за ней по длинному коридору, освещенному через раз масляными лампами, грохоча своими сапогами и мельком отмечая картины, развешанные на стенах. Тема была одна – смерть во всех ее проявлениях: кладбищенские пейзажи, катафалк на ночной улице, разрушенный дом с бесстыдством печной трубы, трое повешенных на главной площади, груда черепов на выжженной земле... Смерть, смерть, смерть. Ах, да – Николас же был некроромантиком... Неудивительно, что его проверяли на сопричастность. После вот этой картины – отрубленной головы на сверкающе белой тарелки он, Лукаш, точно бы бросил Николаса на пару дней в подземелья, чтобы добрячки в кожаных фартуках...

- Бросали, – голос вдовы вывел охотника из транса, - Дважды.

- Но откуда вы узнали... - рука сама легла на рукоять пистоля – показушный жест, потому как на самом деле опасность представляла вторая рука, уже похолодевшая от стали метательного лезвия.

- Я тоже там побывала. Раз. И недолго, но до сих пор помню это движение, - Натали показала это движение – как будто рука сжимает невидимые клещи, - Меня только пугали, но такое не забывается, а Николас не любил снимать обувь – даже ваши... работники высоко оценили его талант и решили начать не с рук...

Женщина растянула алые губы в длинной улыбке, положила руку на бедро, отчего снова стала похожа на лису, и спросила:

- Мы будем говорить здесь?

Они говорили в зале. Натали усадила Лукаша в бесконечно мягкое кресло, подала вино, сама же села на маленький пуфик, взяла на руки кошку, которая фыркнула на пахнущие псиной сапоги охотника, встряхнула волосами и предложила:

- Спрашивайте.

Уже потом, на улице, Лукаш понял, что мало что запомнил из этой встречи. Нет, не так – он помнил все, но это все было не важно по сравнению с воспоминаниями о Натали. О ее руках с тонкими изящными пальцами, о ее голосе, о ее движениях, о ее....

Но кое-что Лукаш сумел-таки узнать.

«Настоятелю храма Морфа настоящим рекомендуется предьявителю сего устроить встречу с священнослужителем вышеупомянутого храма отцом Лютером. Так же предлагается оказывать всяческую поддержку и помощь предьявителю сего, в коей он будет нуждаться, так как...»

- Никогда! – голос метался по Факториуму как раскаты грома мечутся по темному грозовому небу, - Никогда! Вы слышите меня – никогда! Что бы я, Лютер Мартин Бешенный Медведь, держал ответ перед этим палачом в кожаных штанах, которые даже не всякий слаанешит оденет, да что бы... Нет, никогда это не будет! Пусть меня лучше сожрет Морк, а потом еще раз съест Горк, но никогда, вы слышите, никогда...

Лукаш улыбнулся и продолжил идти среди вделанных в стену черепов на звук голоса. Кто-то никогда не меняется. Сейчас будет говорить...

- Да вы лучше отправьте проповедовать меня в Люстрию, к этим жабомордым, чем...

Да, да. Кто-то никогда не меняется. Когда охотник вошел в Зал Церемоний, откуда доносился крик, то он понял, что отец Лютер не изменился и внешне – все то же огромное, живущее своей жизнью под темным балахоном, тело, все та же даже не рыжая, а бурая клочковатая поросль на лице, все те же бешенные желтые глаза, все те же огромные руки, в которых даже коса самого Морра выглядела бы игрушечной.

- Никогда! – крик стал оглушительным – казалось, что этим словом священник окончательно вбил в пол своего собеседника – невзрачного человечка с крысиным длинным носом и печальными темными глазами.

- Отец Лютер, помните, что настоятель этого храма все еще я, - промямлил человек, но, увидев, что Бешенный Медведь снова раскрыл свою розовую влажную пасть, поспешно закивал и затряс лапками.

- Хорошо, хорошо, я...

- Так-то вот, - рыкнул отец Лютер и обернулся. Увидев Лукаша, он улыбнулся, отчего волосы на его лице встали торчком и завопил:

- Лукаш! Старый пес! Какими судьбами? А тут у нас такая петрушка – для того, чтобы меня допросить, присылают какого-то придурка из ваших, и еще бумагу наката...

Отец Лютер замер, закрыл рот, нахмурился и спросил:

- Так это тебя прислали?

- Да, - улыбнулся охотник, - Но я не ношу кожаных штанов.

- Идиоты! – рявкнул священник, - Зачем тогда было эту бумажку присылать, я, что, не стал бы говорить с тобой по душам?

Служитель Морра развернул свое бесконечное тело к отцу-настоятелю и снова начал:

- Никогда! Вы слышите меня – никогда! Вы слышите меня – никогда! Что бы я, Лютер Мартин Бешенный Медведь, отказался бы поговорить по душам со старым боевым товарищем! Нет, никогда это не будет! Пусть меня лучше сожрет Морк, а потом еще раз съест Горк, но никогда, вы слышите, никогда...

Лукаш вздохнул. Сейчас...

- Да вы лучше отправьте проповедовать меня в Люстрию, к этим жабомордым, чем...

Да. Случилось.

- Хватит, Лютер, пойдем лучше... - охотник тронул своего приятеля за рясу. Тот моментально успокоился, погрозил пальцем настоятелю и сказал:

- Да. Пойдем...

И они пошли по длинным катакомбам Факториума – мимо ниш со скелетами, мимо вмурованных в стены черепов, а голос отца Лютера все звучал и звучал:

- Только зачем тогда прислали эту обидную бумагу? Неужели я от тебя что утаю?

- Ну ты же знаешь наших начальников – они такие формалисты и крючкотворы...

- Знаю. Именно поэтому тогда, в Городе, мы чуть не поубивали друг друга...

Наконец, они дошли до кельи отца Лютера. Бешенный Медведь порылся в шкафчике, достал пару бутылок вина, кружки и сморщенное яблоко. Разлил вино, разорвал толстыми пальцами яблоко на две половины яблоко и предложил:

- Спрашивай, чего у тебя там.

Лукаш сделал глоток вина, пошевелил его у себя на языке, проглотил, вздохнул:

- Ты отпевал Николаса Милла?

Отец Лютер скривился:

- И ты туда же... Я. Все ритуалы по полной форме, все правильно. Запечатан наглухо, даже Нагаш его поднять не сможет.

Охотник поморщился при упоминании имени отца всех некромантов, но спросил:

- А что, кто-то еще интересовался?

«... Эльза, душа моя, недавно ко мне пришел молодой перспективный юноша и сказал, что ищет встречи с тобой, не помню, по какому уже поводу, но он был очень настойчив, и, по моему скромному мнению, тебе не стоит носить бархат, потому как эта ткань не столь идет к твоему возрасту...»

Лукаш устал настолько, что не обратил внимания на карету, что стояла возле его дома. Вернее – обратил внимание, но не придал этому значения. Он лишь скользнул тусклым взглядом по черным дверцам с завешанными гербами, на черных огнеглазых коней, на возницу в низко надвинутом капюшоне. И подошел к двери. Охотник достал из кармана ключи, и собирался было долго возиться с гномским замком, но его остановил голос, тихий и свистящий, похожий на шипение змей:

- Молодой человек...

По привычке положив руки на рукоять пистоля, Лукаш обернулся и увидел темноту, которая открылась за дверцей кареты. И из этой темноты был голос:

- Молодой человек, я здесь, чтобы заверить вас, что наша скромная община, хоть и восхищается творчеством Николаса Милла, но не имеет никакого отношения к его последним творениям. Вы не там ищите...

После чего дверца театрально захлопнулась, кони выбили копытами искры из асфальта и ринулись прочь, унося черную карету.

Лукаш сплюнул на след ободьев, что остались в грязи у его дома и стал снова искать ключ. Конечно, он не там искал. Это было понятно с самого начала – картины писал не Николас, а его жена, но кто же будет покупать картины у женщины... Он и не то искал. И нашел...

«Довожу до Вашего сведения, что на контакт со мной вышла Эльза Триоле, наследная графиня фон Корш, хозяйка местного двора крови. Прошу разрешить начать разработку этого направления...»

Комната в северной части дома

Что же ему снилось сегодня? Понятно, что опять тот город. Но что именно из этой бесконечной череды кошмарных образов, которые посещают его каждую ночь? Какой именно призрак прошлого пришел к нему в эту прохладную ночь. Кажется, там была...

- Рыба! Господин Лукаш, посмотрите, какая отличная рыба! Сегодня только утром плавала в Зеленем пруду – ну знаете, если выезжать из Северных ворот города, то...

Он посмотрел на торговку – загорелая, с еще нежной кожей, она безостановочно говорила, сверкая зелеными, немного подведенными по последней моде глазами, ее руки с ухоженными ногтями шевелились, как будто она гладила невидимого кота. Когда она говорила, то Лукаш видел ее ровные белые зубы, никаких признаков болезни или клыков. Этих до боли знакомых клыков, которыми так легко прокусить кожу и добраться до артерии на шее.

- Или возьмите шейку, свежая, парная, не пожалеете, ваша жена...

- У меня нет жены, Марианна, - отозвался он и с интересом посмотрел, как розовеют кончики ушей торговки.

- Но... Господин Лукаш... У вас ведь такой большой дом, - женщина отступила на шаг назад, отчего юбки на секунду обрисовали ее ноги, - И сам вы еще не такой...

- Страшный? – он прикоснулся рукой в перчатке к своему лицу, даже через хорошо выделанную кожу ощутив шрамы от ожогов, - Или старый?

- Да Сигмар с вами, господин Лукаш, все вы такие вещи говорите, - торговка поправила волосы на голове и снова сверкнула своими кошачьими глазами.

Глаза. Да, скорее всего ему снились глаза – спокойные, серые, лежащие на его ладони и...

- Ой...

- Что, Марианна? – он заметил, как застекленели глаза торговки, как она поднесла руки ко рту, как будто пыталась закрыть путь в мир крику.

Положив рук на пояс, Лукаш обернулся, но не увидел ничего подозрительного – все та же площадь перед ратушей, все те же горожане.

- Что было? – спросил он.

- Человек в черном, - ответила Марианна, - Он на вас смотрел, господин Лукаш...

- Лукаш... - как я рад вас опять видеть, - Рауль улыбался и смотрел на него своими темными глазами. Этот силванец несколько не изменился за все те годы, что прошли. Впрочем, он никогда не менялся – он оставался всегда таким – с самой первой встречи.

Рауль внимательно смотрел на Лукаша и небрежно поигрывал перчатками.

- О чем вы думаете, мой дорогой охотник?

- Я вспоминаю нашу первую встречу, благородный Рауль Карштайн.

Сильванец раздвинул тонкие губы, показав острые краешки клыков.

- Припоминаю, припоминаю. Вам тогда сильно помешала бумага за подписью графа. Она сейчас со мной. Не желаете освежить в памяти тот текст?

Лукаш развел руками:

- Ничуть, мой господин. Я помню его наизусть.

- Ну, тогда посторонитесь – я спешу.

- Не смею вас задерживать...

Охотник отступил было, но потом нахмурил брови, как будто вспомнил что-то очень важное, и снова встал перед Раулем, положив руки на пояс.

- Совсем забыл спросить вас, мой добрый господин?

- Ну? – сильванец дернул щекой.

- А графиня Эльза знает, что у нас с вами есть незавершенное дело?

- Дело у меня небольшое, сударь, осталось в наследство от покойного муженька. Сам он сгорел на Большом пожаре – помните, десять лет назад было? Так я пепел собрала и в вазочку положила, вон она стоит...

Лукаш посмотрел на урну, которая стояла на полке. Странно, прах того некроманта, которого они взяли в Мордхейме, тоже хранится в подвалах инквизиции в такой же урне. Вот ведь ирония судьбы... А тот некромант... Как же его звали – да, Константин фон Траух. Образованный, приятный человек. С ним было интересно поговорить. Еще он, перед тем, как взойти на костер, попросил передать прах его сыну. Наверное, тот тоже поставил бы его на полку и показывал своим гостям...

Но сына он не нашел – такое случилось в его службе не в первый раз...

В первый раз они встретились в столице. Кажется, это была случайность – столкнуться в толпе горожан, которое шли каждый по своим делам, но они все же встретились. На секунду ему показалось, что повеял осенний ветер, стало холодно, а потом он увидел этого человека. Он шел в толпе, но вокруг него было пустое пространство – люди сторонились этого высокого смуглого человека в черном плаще и насмешливыми карими глазами. И возникло непреодолимое желание – выхватить пистолы и разрядить их оба в это красивое лицо, чтобы убрать эту насмешку из глаз, чтобы...

- Позвольте?

- Прошу прощения у благородного аристократа из...

- Сильвания, человек, я родом из этого прекрасного графства нашей благословленной Сигмаром Империи.

- Да, да, разумеется. Прошу прощения у благородного сильванского дворянина, что отрываю его от неотложных и, безусловно, важных дел..., - ну где же они? А, вот, появились. Оба. Рты растянули в улыбки, руки положили на оружие. Орлы, что и говорить. А вот и Владя подобрал свою рясу и пыхтит, доставая свой символ веры.

- Так вот, ваше благородие... Не хотели бы вы предъявить документы, подтверждающие Вашу личность и право находиться в славном городе Альтдорфе, столице благословенной нашей Империи...

- А по какому праву...

- Ты эта, давай, не говори, посмотри в зеркало...

Отражение дрогнуло и погасло – свет ушел из окна, и в зеркале отражалась только мимолетная тень.

Лукаш шел из комнаты в комнату, раскрывая двери, распахивая тяжелые шторы и пуская внутрь лунный свет. Дом был пуст и тих, и даже его шаги не были слышны. Комната за комнатой, дверь за дверью. Воспоминание за воспоминанием. Обеденная зала. Стулья тилеанской работы, полки с посудой, канделябры, люстра с пыльными свечами. Стол. Большой. Из красного дерева, с резьбой из переплетенных двухвостых комет. С темными каплями на поверхности. Как ни терли тогда, не смогли оттереть всю кровь Влади. А ее было много. Очень много.

Но священник все еще был жив. Он сжал протянутую руку, посмотрел в глаза, сказал прерывающимся от боли голосом:

- Помни, помни о...

Франц наклонился ближе к умирающему священнику и повернул бледное лицо с каплями темной крови на щеке:

- Слушай, охотник, слушай, нам...

А Владя сжимал скользкими холодеющими пальцами его руку и пытался что-то сказать.

- Помни, помни, о том, что он...

А вокруг ходили люди – из его команды, из храма, какие-то незнакомые стражники, все что-то говорили, проверяли оружие, кто-то сидел на полу и строгал куски дерева. И Франц неожиданно закричал – пронзительно, с перерывами и завыванием.

И тогда он понял, что Владя умер.

О чем он должен помнить?

И все ушли. Исчезли звуки, исчез блеск оружия и запах пота и чеснока. Остался только один священник из храма Шалайи, он стал обихаживать мертвое тело.

Святой отец проводил худой рукой по обнаженному телу Влади губкой, собирая кровь и грязь и отжимая все это в серебряное блюдо на полу.

Лукаш стоял и смотрел на три длинные полосы, которые пересекали тело Влади. Они были похожи на...

- На такие полоски. Представляете – ровненькие полоски. Такие чудные...

Марианна выпила вина, ее щеки покрылись легким румянцем, ее грудь ровно вздымалась, пытаясь выпрыгнуть из тугого лифа навстречу собеседнику.

Она говорила что-то еще, но он почти не слушал ее, только общую интонацию, чтобы вовремя сказать ту или иную вежливую фразу. Он наслаждался этим моментом – голосом Марианны, ее полным губам, которые шевелились, складываясь в слова, той прядкой волос, которая змеилась над правым ухом, вином, плотным ужином, музыкой там, на заднем фоне, пламенем свечей, что дрожали, когда кто-то выходил или заходил в помещение трактира.

А ведь когда-то это у него все было – и радость жизни, и упоение в любви, и азарт, и... Все, что называется жизнь. Но тогда ему мало было всего этого. И он искал большего. И пришел в орден, и вся прежняя жизнь исчезла. Пришла совсем другая.

- Десерт?

Слуга улыбнулся. И потянулся забрать пустые тарелки. Игра света или на самом деле из-под рукава показался краешек татуировки, сделанной розовыми чернилами? Наверное, показалось. А, может, и не показалось. Но это уже давно не его дело – у него осталось только одно, незавершенное, и...

- Да, конечно, десерт, и еще вина к нему.

- Какого вина?

- Да любого, лишь бы напиться.

- Может, хватит?

- Хватит, Лукаш? Они мертвы – оба. Ты понимаешь – оба. И Владя, и Франц. А ты говоришь – хватит?

- Отто, держи себя в руках, нам обоим...

- Что обоим? Нас было четверо, теперь – двое. Нас двое, а было четверо, и ты помнишь...

- Я все помню, Отто. Перестань пить. Нам надо...

- Нам надо напиться, Лукаш. Нас было четверо. Сколько мы служим ордену? Десять лет? Пятнадцать? Нас все время было четверо, ты помнишь, как...

- Я все помню, Отто, я помню тот первый день, когда мы встретились...

- Да, да, и мы всегда были вместе, за исключением того случая с графиней, когда Франц заболел животом...

- Я помню, Отто, я помню...

- Так давай выпьем, потому что...

- Хватит, Отто, хватит, дружище...

- И ты мне...

- Да, давай, я помогу тебе подняться и мы пойдем...

- Пойдемте ко мне домой, господин Лукаш.

- Просто Лукаш, Марианна.

И так все просто. Они шли по вечернему городу, и он чувствовал тепло ее руки. А потом они поднялись наверх, а потом мир исчез и превратился в девушку, которая стояла в дверном проеме и смотрела на него.

- Я говорила тебе, Лукаш, это моя...

- Эльза...

- Графиня Эльза, Лукаш фон Тольф, охотник за ведьмами из Тайного Братства Сигмара, давай соблюдать формальности.

- Эльза, я уже давно не охотник за ведьмами, я теперь простой солдат в отставке...

- Простой солдат? У тебя осталось чувство юмора, охотник.

Графиня улыбнулась, показав свои безупречно белые клыки, легко скинула свой пеньюар и прошла по комнате к ванной, заполненной кровью.

Эльза Триоле, наследная графиня фон Корш. Владелица земель, замков, домов, устроительница раутов и светских приемов. Богатая. Влиятельная. Беспощадная. И – вампир. И он, бывший охотник за ведьмами, это знал. И она знала, что он знал. А так же знала, что он ничего не сможет ей сделать – к таким вампирам не приходит команда с осиновыми колами и серебряными пулями. К

ним приходит настоятель храма и смиренно просит «не превышать более числа принятых, ибо...». Бесконечная игра в кошки-мышки. Бесполезная.

- Прощу тебя, графиня... Хотя бы не при мне...

- Ах, Лукаш... - вампир улыбнулась еще шире, - Какой ты впечатлительный...

Но она отошла от ванны, снова оделась и села в кресло напротив охотника.

- Итак...

- Знаешь, графиня Эльза, есть доля иронии в сложившейся ситуации, - он прикрыл глаза, - Я прихожу к одному вампиру чтобы найти встречи с другим вампиром.

Графиня склонила голову.

- Я предпочитаю, чтобы меня не называли так, Лукаш.

- Хорошо, дочь Нефераты...

- Отлично, юноша. Продолжай.

- Итак, ты знаешь, что в городе опять появился Рауль Карштайн?

- Рауль Карштайн, урожденный фон Траух. В знак почтения перед графом-правителем Сильвании взял его фамилию. Предположительное время посвящения... Так... Это можно пропустить... В период с такого-то по такой-то год находился в Бретонии, где по непроверенным сведениям выполнял миссию, связанную с... Так... Опять Моусилион... Опять этот город рыцарей, не поднимающих забрала. Отлично. После, по проверенным сведениям находился в проклятом городе Мордхейм, где совершил злодеяния, чья тяжесть... Бла-бла-бла... Как будто мы, верные сыны церкви, там вели себя лучше... Говорят, что некоторые инквизиторы даже вынесли из города проклятые камни для своего личного пользования...

- Не отвлекайся, читай дальше.

- Так... Имеем доклад Лукаша фон Тольфа о нахождении вышеуказанного Рауля Карштайна в вышеупомянутом проклятом городе Мордхейме...

- Я прекрасно знаю этот доклад. Я же его и писал.

- Ах, да... Тогда напомним – что там произошло?

- Да ничего особенного. Он убежал, а мы завязли в его зомби. Правда, нам достался его некромант и вся добыча...

- Как ты сухо все излагаешь. А в докладе написано значительно лучше. Вот, послушай: «Ударом меча я рассек череп неупокоенного и смешанные с гноем его мозги брызнули...»

- Хватит. Я сейчас уже так не пишу...

- Отлично. Смотрим дальше. Так... Это доклад о тех трех инцидентах в городе, когда погибли твои ребята и ребята Конрада, а сам он...

- Я все это помню, святой отец. Расскажи мне то, что я еще не знаю об этом кровососе.

- Есть тут один пергамент...

- Отлично сохранившийся экземпляр. Господин желает его приобрести?

Он стоял, смотрел пустыми глазами на том. На эти желтые страницы, на вязь букв, на миниатюры, на кожаный переплет.

А потом повернулся к продавцу, который был неуловимо похож на птицу – голова с редкими волосинками на покрытой старческими пятнами тонкой шее, длинный сизый нос, нависающий над ртом дряблым клювом, скорбно сложенные на груди руки с тонкими пальцами, покрытые чернилами.

- Господин желает вызвать инквизицию и сжечь это гнездо хаоса дотла.

Продавец дернул кадыком и неуверенно улыбнулся:

- Господин изволит шутить?

- Нет, господин прекрасно видит тайные знаки бога хаоса Тзинча, которые есть у тебя в лавке. Вот – как бы случайно нарисованная на пыли птица, вот – сложенный особым образом синий шнурок с положенным наверху камешком, очень похожий на знак Тзинча. Итак, ты готов умереть во имя своего бога?

Продавец медленно развел руки и хотел что-то сказать, но его остановил пистоль, направленный прямо в лоб.

- Не надо этих жестов и не надо слов. А вдруг ты хочешь сотворить заклинание?

Продавец закрыл глаза.

- Впрочем, не надо так беспокоиться. Я не собираюсь ни убивать тебя, ни вызывать инквизицию. Мне нужна твоя помощь, и я готов заплатить тебе. Думаю, проклятые камни заинтересуют слугу Тзинча?

- Может, и заинтересуют, господин...

- Господин, вам тут бумажка.

Маленький оборванец стоял, смотрел снизу вверх и протягивал в грязной лапке клочок бумаги.

- Страшный дядька в черном сказал мне дать вам, а не то покусает.

Бумажка упала в руку.

- Возьми монетку и не бойся дядьку.

Малец убежал, а бумага развернулась сама собой, и он прочитал:

«Ты звал меня, и я приду. Рауль».

Холодный ветер выхватил бумажку из руки и унес далеко по улице.

- По улице ходить теперь так же опасно, как и по проклятой Сильвании, даже тут эти кровососы... - Отто осушил кружку и со стуком поставил ее на стол.

- Ну, наверное, это недоразумение будет улажено к вящей славе Господа нашего, - Владя смиренно улыбнулся и смиренно сложил руки на груди.

- Конечно, но если эти кровососы будут и дальше расхаживать с грамотами от самого... - Франц недовольно крутил ус.

Лукаш отошел в сторону и посмотрел на своих соратников. Они сидели за столом в самой маленькой комнатке его дома – той, в северной его части, где даже в самые жаркие дни было прохладно. Сидели, разговаривали, пили вино. Как всегда, когда они собирались здесь в те моменты, когда не носились по стране в поисках ведьм, вампиров, культистов хаоса.

- Итак, он ушел от нас в Мордхейме, он ушел от нас здесь. Что будем делать? – Отто посмотрел на кувшин, но передумал наливать и посмотрел на Лукаша. Глава охотников пожал плечами и внимательно посмотрел на отставного солдата. На секунду ему показалось, что Отто несколько бледен, даже прозрачен, словно призрак, но нет, нет, все было нормально.

- Знать бы, на чем его зацепить..., - Франц достал трубку и стал ее набивать. Донесся слабый запах табака.

Лукаш отошел к двери и еще раз посмотрел на приятелей. Маг-тзинчит сработал на славу – иллюзия была полной. Даже он не сразу понял, что перед ним три бестии хаоса, принявшие облик его друзей.

- ...полной. Меня даже мой покойный муженек называл Пышкой, но потом...

Марианна болтала, играя с его волосами, а он смотрел на нее и думал.

Думал о том, как долго все это длилось, сколько всего ему пришлось сделать, чтобы пришел этот день. Все эти долгие поиски, изыскания. Пока он не узнал, что тот некромант, которого они захватили в Мордхейме, был отцом Рауля. И тогда он выкрал прах черного мага из хранилищ инквизиции и принес его домой. И передал через графиню Эльзу, что готов отдать его Раулю в обмен на встречу. А сам при помощи мага-тзинчита подготовил ловушку – заколдованную комнату, в которой под видом его друзей сидели твари хаоса. Как Рауль кричал, *когда дверь закрылась, и эти бестии набросились на него...*

Он не стал на это смотреть – просто закрыл дверь, поджег дом и ушел к Марианне.

- Ты вот сказал – у тебя дом сгорел. Представляешь, Лукаш, что-то много пожаров нынче – третьего дня, например, сгорела лавка продавца книг, не помню, как его зовут, он еще был похож на такую смешную птицу...

Лукаш закрыл глаза. Три дня назад. А в северной комнате обитатели появились вчера, за два часа перед приходом Рауля. Что это значит? Да ничего. Ты – не охотник. Ты отдал последний долг. И теперь можно заснуть, положив руку на любимую женщину.

Что он и сделал.

[К началу](#)



Финишная черта

На этом 6-й номер заканчивается. Редакция выражает свою искреннюю и безграничную благодарность всем авторам, которые прислали материалы для этого номера.

Если у Вас есть подходящий материал для Wargazzm, будь то статья с советами по тактике, описание процесса изготовления трехуровневого холма, или просто неплохой литературный тематический 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. ☺

Автор фотографии на заднем фоне – фотограф таХитов, фото взято с сайта fotoclub.ru. Превращение ее в эльфийку, обработка фотографии в целом и ушей в частности проведена редакцией. Редакция выражает автору глубокую благодарность и приносит извинения за то, что взяли и изменили фотографию, не спросив разрешения. Надеемся, он «поймет и прогостит». ☺

Ну и напоследок – небольшой обзор того, что вы пропустили, если не читали предыдущие номера нашего журнала.



Wargazzm #1
60 стр.

- Первый в РФ турнир по Hordes / Warmachine
- Расы Warhammer 40.000
- Интервью: Кэб (Bloodroad)
- Бэтла-репорт (Мордхейм): скейвены vs культ Одержимых
- Армия Нургла для WHFB своими руками



Wargazzm #2
106 стр.

- Обзор и история вселенной Mechwarrior
- Интервью: Дядюшка Sir
- Письма в бутылках: Голодный Хоббит
- Зомбиапокалипсис в Минске: Утро Нового Дня
- Бэтла-репорт (Warhammer FB): гномы vs орки



Wargazzm #3
95 стр.

- История Games Workshop
- Командный чемпионат России по Warhammer 40k
- Интервью: Ярослав
- Викторина по Мордхейму



Wargazzm #4
83 стр.

- История Reaper Miniatures
- Обзор DBA
- Интервью: Johnny B Goode
- Ultramarines: The Movie
- Из чего собрать армию имперской Гвардии для Warhammer 40k



Wargazzm #5
107 стр.

- Краткий обзор банд Мордхейма
- Турнир по DBA
- Интервью: Demon
- Кампания по Мордхейму: «Здесь Ведьм(ы) Жгут»
- Турнир бардов Мордхейма

(с) Wargazzm 2009-2012 год