

# 7 / март 2014

# WARGAZZM

Журнал о варгеймах и настольных играх



16+



## От редакции

*И снова здравствуйте, уважаемые читатели!*

Седьмой номер случился весьма неожиданно, в том числе для нас самих. После длительного застоя и простоя, после борьбы с ветряными мельницами и резкого снижения интереса к журналу, мы, внезапно, не просто «нашли в себе силы», а обнаружили достаточно сильный порыв вдохновения, который позволил дописать все, что было недописано, собрать все, что было не собрано, и, как результат – сверстать и представить вашему вниманию очередной номер журнала *Wargazm*.

Мы не будем обнадеживать вас словами о том, что теперь *Варгазм* будет выходить регулярно, ежемесячно и т.д. Но 8 номер, скорее всего, все же будет. А может даже и 9-й. Потому что процесс создания журнала, как ни крути, все же приносит нам радость и удовольствие.

К тому же мы подумываем со следующего номера полностью изменить дизайн журнала в сторону упрощения (и, соответственно, некоторого уменьшения его веса), что даст нам немного больше возможностей в плане оформления. Надеемся, что эти изменения вам придутся по душе.

Что касается этого номера, то в него вошла часть материалов, оставшихся еще после 6-го *Варгазма*, почти все изначально запланированные на 7-й номер, а также ряд статей (и одно интервью), которые возникли спонтанно и были добавлены в номер чуть ли не в последний момент.

К сожалению, все эти материалы представляют собой, как и раньше, сборную солянку, не позволяя нам делать тематические номера, посвященные чему-то одному, но виной тому не только (и не столько) редакционная лень, сколько банальное распыление интереса, не позволяющее увязать надолго в чем-то одном. Да и к наиболее популярным темам (например, *Вархаммер 40к*) интерес на данном этапе скорее поверхностный. Согласитесь, сложно углубляться в тематику Темных Ангелов, когда последняя партия в *40к* была сыграна несколько лет назад.

С другой стороны, мы медленно, но верно возвращаемся к настольным ролевым играм, которые позволяют нам заполнять страницы журнала собственными впечатлениями и обзорами ролевых систем (скорее всего, в следующем номере появится обзор системы *GURPS*), а также ролевыми модулями (несколько совсем простых мы уже печатали в ранних номерах). Тем не менее, полностью переходить на тематику РПГ мы не планируем.

Мы также постараемся посещать больше мероприятий, проводящихся в РБ, чтобы потом радовать вас (или раздражать :) ) своими собственными впечатлениями и фотографиями с них. Например, случайно попав на парный турнир по *Вархаммеру 40к* (краткий отчет о нем можно прочитать в этом номере) мы не только окунулись в атмосферу самого мероприятия, но и познакомились с несколькими весьма интересными людьми (интервью с ними тоже вошло в журнал). Вполне возможно, что другие мероприятия принесут не меньше интересного – впереди ведь турниры по *Вармашине* и *Вархаммеру*, завершение кампании по *Мордхейму*, *ЮниКон* и многое другое.

В общем, надеемся, что это не последняя наша встреча, так что читайте журнал и получайте удовольствие. Если хотя бы одна статья вам понравится, если хотя бы один совет или мысль вы возьмете себе на вооружение – значит, мы старались не зря. :)

С уважением, редакция.

W

[wargazm@mail.ru](mailto:wargazm@mail.ru)

P.S. редакция выражает огромную благодарность авторам, предоставившим свои материалы для этого номера: Алексею Брянцеву, Роману «DarkTear» Дашкевичу и клубу «Мастерские».

# Содержание

**В номере:** (нажмите для перехода к нужной статье)

04 – [Новости](#)

20 – [«Банды Нью-Хейма – 2013»](#)

Отчет о турнире по Мордхейму

36 – [«Неожиданный союз»](#)

Отчет о парном турнире по WH 40k

43 – [Итоги конкурса-викторины](#)

47 – [Интервью с ParaDice](#)

51 – [Близнецы Перри](#)

61 – [Игровой стол](#)

От клуба «Мастерские»

65 – [Квадроциклы космодесанта](#)

Советы по конверсии

69 – [Особенности национального перевода](#)

79 – [Темные Ангелы Императора](#)

Советы по покраске

86 – [Галерея](#)



94 – [Разговор по душам](#)

Интервью

163 – [Arkham Express](#)

print'n'play проект

106 – [Жизнь в Лабиринте](#)

117 – [Дополнения к правилам](#)

Elder Sign и Pandemic

124 – [Почтовый ящик](#)

Как новичку сделать кампанию

138 – [Письма в бутылках:](#)

Литературное приложение

- [Голодный Хоббит](#)

- [Жили-были гномы](#)

183 – [Приложение](#)

Материалы для игры

Bommerz over

da Sulphur River



52 – [Bommerz over da Sulphur River](#) Взгляд в чуланчик

## BOMMERZ

### over da Sulphur River

...tacking Orks. Grubnatz' eyes were watering and the engines were thundering in his ears as he snapped back the controls to rocket straight towards the edge, hitting the bomb release just when he thought he would smack raight into the thing. In a flash the bridge was behind him and he wisted his machine up and back to glimpse his bombs plode against the bridge. As he circled higher up the canyon the smoke cleared to reveal...

...the zoggin' thing was still standing! With a snarl Grubnatz gunned his engine and dived down for another go...

Tracer rounds buzzed past the Fighta-Bommer like a swarm of fiery bees. Grubnatz hauled his controls forward and whacked the throttle wide open. Below, the snaking river and the canyon walls lurched up towards him at alarming speed. Ahead of him, Urgluk took a flak hit and smashed into a jutting rock spire, beyond that a slender arch of steel bridged the depths, with flak guns at either end of it spitting fiery death at the

In Bommerz over da Sulphur River you can take the part of the Ork Fighta-Bommer pilots, screaming down to smash the vital bridges. Or you can command the heroic Imperial defence, pouring a devastating stream of flak and laser fire at your attackers and directing the counter-attack of your brave but outnumbered Thunderbolt Interceptors.

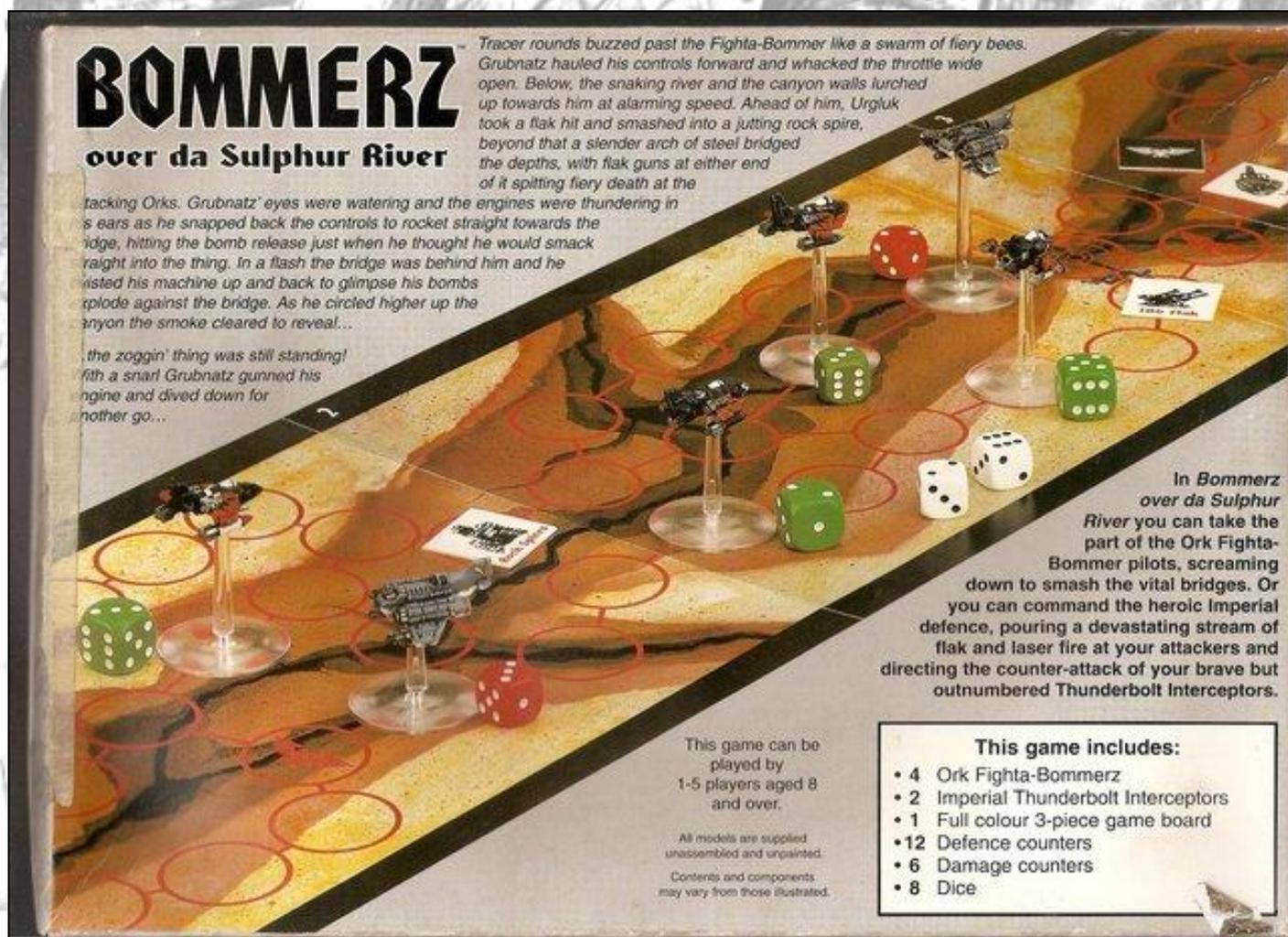
This game can be played by 1-5 players aged 8 and over.

All models are supplied unassembled and unpainted.

Contents and components may vary from those illustrated.

**This game includes:**

- 4 Ork Fighta-Bommerz
- 2 Imperial Thunderbolt Interceptors
- 1 Full colour 3-piece game board
- 12 Defence counters
- 6 Damage counters
- 8 Dice



## Закоулки Варпа

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

### Golden Geek Awards - 2013

Крупнейший настольный портал BoardGamesGeek.com определил лауреатов премии «Golden Geek Awards-2013». По итогам голосования пользователей лучшими признаны следующие проекты:



- **Игра года — «Терра Мистика»**
- Лучшая игра для двух игроков — «Star Wars: X-Wing Miniatures Game»
- Лучшая абстрактная игра — «Tash-Kalar: Arena of Legends»
- Лучшее оформление и иллюстрации — «Mice and Mystics»
- Лучшая карточная игра — «Тайное послание»
- Лучшая детская игра — «Запретная пустыня»
- Лучшее дополнение — «Lords of Waterdeep: Scoundrels of Skullport»
- Лучшая семейная игра — «Тайное послание»
- Самая инновационная игра — «Тайное послание»
- Лучшая компанейская игра — «Тайное послание»
- Лучшая игра формата Print & Play — «Tiny Epic Kingdoms» и «Coin Age»
- Лучшая стратегическая игра — «Терра Мистика»
- Лучшая тематическая игра — «Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island»
- Лучший варгейм — «1775: Rebellion».

### «Золотой туз» Каннского фестиваля

В рамках очередного международного Каннского фестиваля настольных игр были объявлены лауреаты французской премии «Золотой туз» (As d'Or, Jeu de l'Année). Как и в предыдущие года, номинанты отбирались из числа игр, изданных на французском языке.

**Игрой года** стала компанейская настольная игра **Concept**.

Лучшей игрой для опытных игроков (так называемый «Большой Приз») стала «Bruxelles 1893», специальный приз был присужден игре «The Builders: Middle Ages», а лучшей детской игрой стала «Riff Raff».

На эти звания также претендовали такие игры, как, например, «Mice & Mystics», «Тайное послание», «Koryo» и «Tales & Games: The Three Little Pigs».



## Новое дополнение для Талисмана



В интернет-магазины (например, [coolstuffinc.com](http://coolstuffinc.com)) уже поступило в продажу новое дополнение для игры Talisman: The Magical Quest Game, которое называется «The Firelands», то есть «Огненные Земли».

В состав дополнения входят 4 новых персонажа, 3 карты альтернативных концовок, 81 карта приключений, 18 карт заклинаний, 20 карт местности и 34 жетона огня.

Дополнение сильно напоминает арабские сказки – например, одним из главных монстров является Ифрит, а ряд карт имеет явную связь с восточной мифологией.

Предварительная цена дополнения в онлайн-магазинах – \$16,99.

## Ведьмак: Приключенческая игра



Не секрет, что выхода новой игры от Fantasy Flight Game по мотивам вселенной А. Сапковского ждут если не все, то очень многие настольщики. Точной даты выхода еще не озвучено, но кое-какая предварительная информация и фотографии уже доступны в сети.

В игре «[The Witcher – Adventure Game](#)» игроки получают под свой контроль одного из четырех персонажей (Грисс Мерригольд, Лютик, Ярпен Зигрин и, конечно же, Геральт из Ривии), и отправляются в странствия по миру «Ведьмака». Персонажи обладают уникальными способностями, которые помогают им преодолевать возникающие на пути препятствия. Как и в любой классической ролевой игре, кто-то лучше решает спорные вопросы грубой силой и клинком, а кто-то – дипломатией и личным обаянием. В ходе путешествия игроки будут добывать сокровища, предметы и победные очки, сражаться с монстрами и выполнять задания, а также развивать способности своих героев.

Судя по фотографиям, нас ждет хорошая приключенческая настолка с качественными компонентами и не слишком перегруженной механикой, и хотя

приведенное выше описание очень напоминает и Талисман, и Prophecy, и даже отечественный Андор – она все равно почти наверняка будет сметена с прилавков армией поклонников ведьмака уже из-за одной только возможности снова вернуться в любимый мир Предназначения.

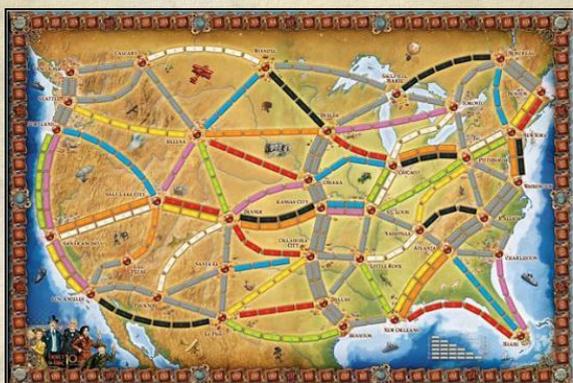
Кстати, создатели игры неоднократно упоминают тот факт, что игра сделана не только на основе книг А.Сапковского, но и на основе одноименной компьютерной игры, так что вполне возможно, что среди использованных изображений могут оказаться уже знакомые по компьютерной игре монстры и персонажи.



## **Ticket to Ride: 10 лет!**

Ровно 10 лет назад Алан Р. Мун обрадовал мир настолкой Ticket to Ride, мгновенно обросшей сотнями поклонников по всему миру. Чтобы отметить юбилей любимой игры, компания-производитель решила выпустить в продажу [юбилейный набор игры и провести мировой турнир](#) по TtR, чтобы определить лучшего игрока.

В подарочный юбилейный набор войдет карта США, которая не только будет на 50% больше стандартной, но и порадует поклонников особенно тщательным оформлением с кучей мелких декоративных элементов. Стандартные вагончики 5 цветов будут заменены на уникальные для каждого игрока, покрашенные вагоны пяти типов, увеличенные в соответствии с масштабом.



Цена подарочного издания составит \$100 или €80.

Турнир по TtR будет проходить в виде региональных игр, победители которых смогут потом встретиться в финале в Париже и побороться за главные призы (9-тидневная поездка в Восточную Азию на двоих, в которую входит трехдневное путешествие на знаменитом Восточном Экспрессе из Бангкока в Сингапур).

## Ктулху теперь на русском!

Не так давно на российском сервисе благотворительного финансирования boomstarter.ru набрал запланированную сумму в 35 000 российских рублей [проект по локализации всемирно известной ролевой игры Trial of Cthulhu](#). Если проект будет доведен до конца, то русскоязычные игроки получают уникальный шанс познакомиться с одной из самых известных и успешных ролевых игр в жанре ужасов.



## The Gamers: Hand of Fate



Дада, все правильно. Dead Gentleman Production радуют поклонников третьей частью знаменитой саги об Игроках, которая называется «Руки Судьбы». Деньги на реализацию этого проекта были собраны в рекордно короткие сроки с помощью сервиса Kickstarter, и в августе прошлого года на фестивале Gen Con Indy 2013 состоялась премьера.

Действие фильма разворачивается спустя несколько лет после событий предыдущей части, Dorkness Rising, и описывает посещение Лоджем,

Джоанной, Кэссом, Гари и Лео фестиваля ГенКонИнди (по их словам – Лучшие Четыре Игровых Дня) с целью – провести все эти четыре дня, играя.

Что примечательно – большая часть съемок проходила собственно во время этого самого Gen Con Indy в 2012 году (сбор средств на Кикстартере тогда еще не был завершен), что позволило передать в фильме атмосферу конвента.

К сожалению, фильм немного не дотягивает по уровню до предыдущей части – он немного затянут (хронометраж составляет 2 часа), основная сюжетная линия крутится вокруг карточной игры Romance of the Nine Kingdoms, отодвигая на второй план предыдущую удачную обработку игр ролевых, а любовной линии уделено слишком много экранного времени. Тем не менее, несмотря на это, в нем хватает смешных и ярких моментов, так что поклонникам первых частей его посмотреть стоит в любом случае.

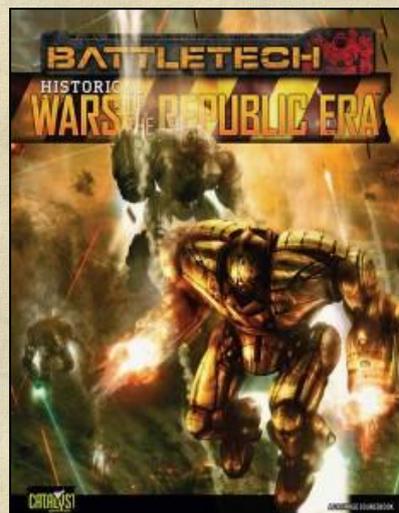
Кстати, в интернете, помимо официальных DVD с фильмами студии Dead Gentleman, можно найти также саундтреки к ним, ролевые модули (Mask of Death) в различных вариантах, а также миниатюры, такие, например, как Сир Озрик, «мужская» и «женская» версия Ластера или Гора Мертвых Бардов.



## Battletech: Wars of the Republic Era

Поклонники вселенной Battletech могут радоваться – на сайте [Catalyst Game Labs](#) для продажи появился PDF-вариант книги «Wars of the Republic Era», детально описывающей конфликты Темных Веков, происходившие после Джихада Блэйка (Word of Blake Jihad), включая Викторианскую Войну (Victoria War) и войну Республики Сфер против Конфедерации.

Данная книга является продолжением серии Battletech Historical, позволяющей игрокам и всем интересующимся глубже заглянуть в историю вселенной Battletech.



## Battletech: Introductory Box Set

С выходом Войн Республиканской эпохи радости поклонников шагающих боевых мехов не оканчиваются – в конце февраля в предзаказе (правда, пока только в США) появился стартовый набор *BattleTech Introductory Box Set*, в котором содержится все, что требуется для игры, и даже немного больше. По словам издателей, этот набор отличается от предыдущих не только наличием кое-каких приятных бонусов, но и, в первую очередь, улучшенным качеством старых миниатюр (на фото ниже можно сравнить старые и новые миниатюры) и добавлением двух новых.

Кроме того, в течение определенного времени действует специальное предложение: покупатели, заказавшие сразу два стартовых набора, получают в качестве подарка комплект из 24 стартовых миниатюр и двух дополнительных мехов на литниках – Mad Cat и BattleMaster. Подробнее об этой акции можно почитать в [BattleBlog](#). Там же можно найти подробные фотографии миниатюр и компонентов набора в высоком качестве.

Итак, базовый набор содержит:

- 24 пластиковых непокрашенных, но готовых к игре мехов;
- 2 пластиковых непокрашенных мехов премиум качества;
- 12-тистраничную цветную книгу с упрощенными правилами;
- 80-тистраничную цветную полноценную книгу правил;
- 36-страничный буклет боевых листов для мехов (BattleMech Record Sheet);
- 56-страничную цветную книгу Inner Sphere at a Glance, содержащую информацию о вселенной BattleTech и основных классах мехов;
- 15-тистраничный гайд по тактике и покраске миниатюр;
- две карты (аналог бэтл-мата), размером 18" x 24".

# BATTLETECH™

## INTRODUCTORY BOX SET



CATALYST  
game labs

THE GAME OF ARMORED COMBAT



TM

## Новые миниатюры Hordes/Warmachine

[Privateer Press](http://PrivateerPress.com) не скупает и постоянно расширяет линейку своих миниатюр, радуя всех поклонников этой замечательной игры.

Новый Scarlock Commander станет неплохим дополнением для отрядов траллов, Goreshade, Lord of Ruin усилит армию в качестве эпического конного варкастера, а набор из двух персонажей – варкастера Rolling Bones Goreshade и его спутника Deathwalker'a дополнит перечень уникальных персонажей империи Крикс. Цигнар, впрочем, тоже получит своего конного эпического варкастера – Lord General Coleman Stryker порадует игроков высокодетализированной миниатюрой.



## Легион Проклятых

Издательство Black Library выпускает новый кодекс – [Легион Проклятых](#). То, что раньше было разбросано по страницам Вайт Дварфов, теперь собрано под одной обложкой, обработано и может быть использовано для создания армии одного из самых загадочных орденов Космодесанта.

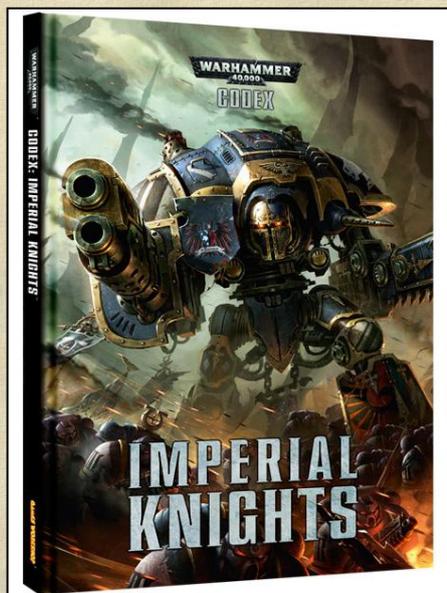


## Имперские Рыцари на защите Империи

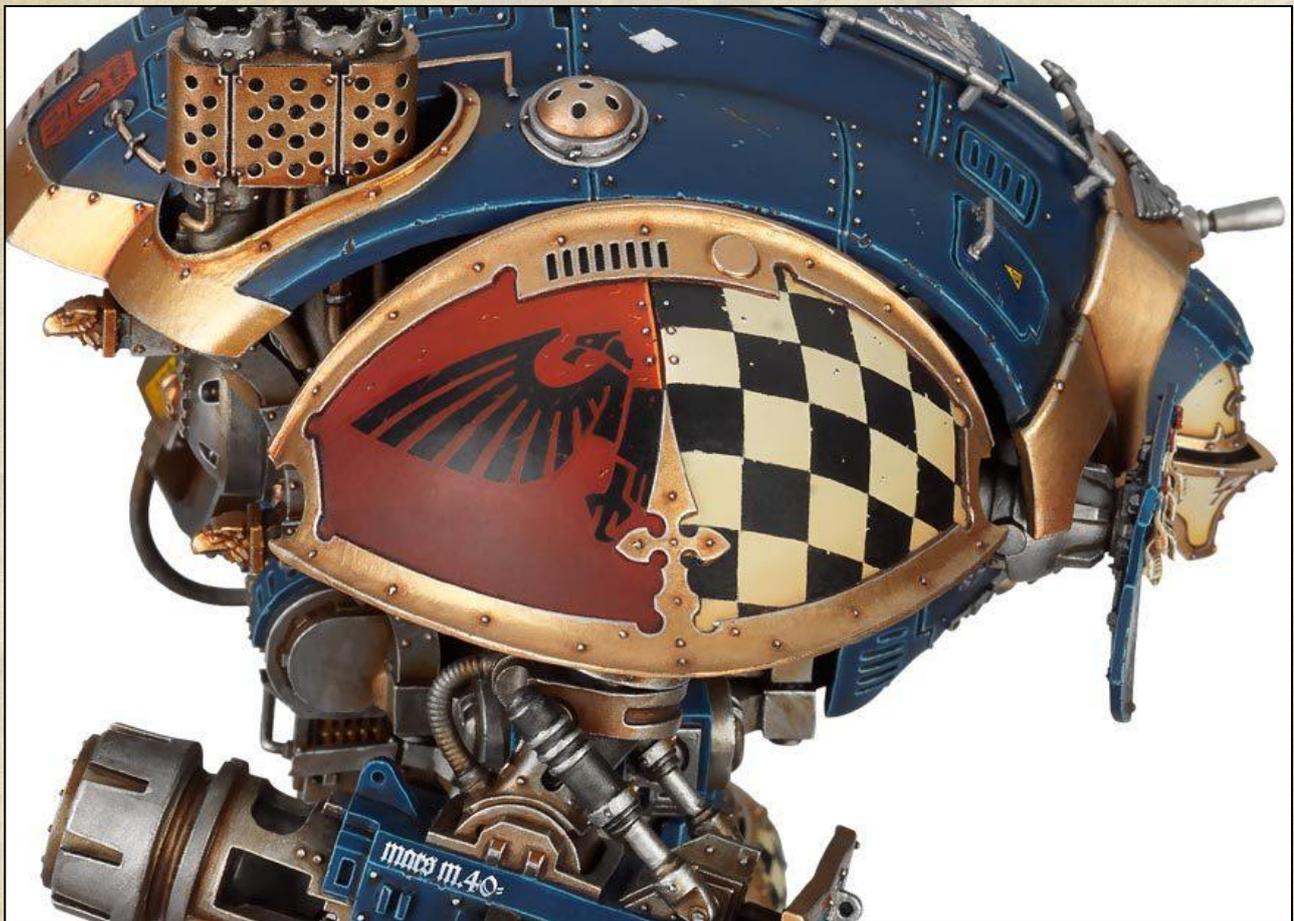
Компания GW продолжает выжимать последние копейки из поклонников вселенной WH40k по всему миру, раз за разом выпуская в продажу все более и более объемные и впечатляющие миниатюры, чьи параметры, как правило, просто не позволяют их игнорировать, заставляя покупать модель и использовать ее в своей армии. На этот раз очередь дошла до Космодесанта – их армия пополнилась набором Имперского Рыцаря и соответствующим Кодексом.

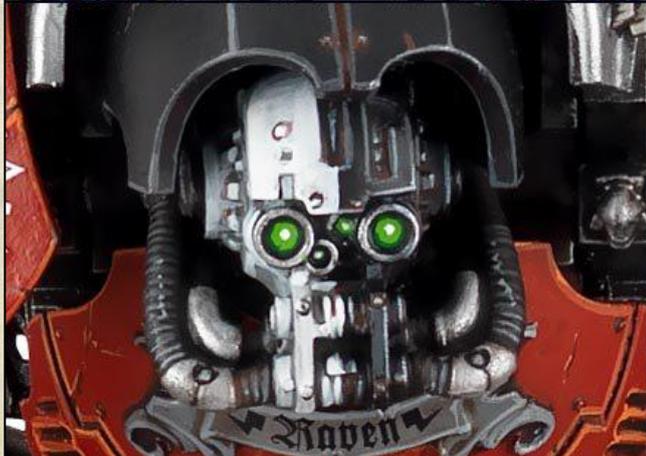
Кодекс представляет собой 64-страничную книгу в твердой обложке, на страницах которой можно будет найти полную историю Имперских Рыцарей, начиная от Ереси и заканчивая Последними Временами (Time of Ending), геральдику и подробную историю нескольких наиболее известных Рыцарских Домов, описание двух основных видов Рыцарей – Knight Errant и Knight Paladin, и, конечно же, полный набор правил, позволяющий использовать Имперских рыцарей в качестве приданного подразделения для армий Империи, либо в качестве самостоятельной армии.

Набор Имперского Рыцаря состоит из 147 деталей, на основе которых можно собрать один из двух вариантов Рыцарей (Knight Errant и Knight Paladin), а отдельные уникальные части позволяют отразить принадлежность Рыцаря к одному из трех Домов, либо собрать модель без символики конкретного дома.









## Слухи о релизах Games Workshop на 2014 год

Одной строкой:

Март – Имперская Гвардия (40k)

Апрель – Лесные Эльфы (FB) и новый онлайн-магазин

Май – Орки (40k)

Июнь – Бретония (FB)

Июль – 9-я редакция Warhammer Fantasy Battles и соответствующий стартер (что делает не совсем понятным недавний выход новой армии Гномов)

Август – Космические Волки (40k)

Сентябрь, Октябрь – Орки и Гоблины (FB)

Также в планах обновление Тиранидов.

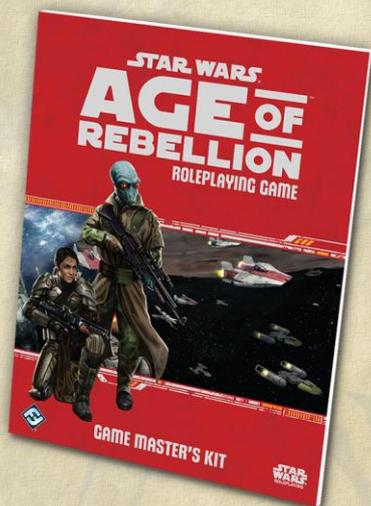
### Победа повстанцев

Ввиду грядущего мирового турнира по настольному варгейму Star Wars: X-Wing Miniature Game, на сайте Fantasy Flight Games решили вспомнить про победителя прошлогоднего турнира, Пола Хивера (Paul Heaver), который не только сумел за год стать первоклассным игроком (впервые с X-Wing он познакомился на турнире 2012 года), но и стать первым игроком, приведшим к победе армию Повстанцев. До этого на игровых столах безраздельно правили бал swarm-расписки с максимально возможным количеством TIE-Fighter'ов, но в этот раз Полу удалось одержать победу. Игра длилась 21 ход, и в конце у обеих сторон оставалось всего лишь по 1 очку прочности. Тем не менее, удача улыбнулась повстанцам. За эту победу Пол Хивер был зачислен в [Зал Героев FFG](#).



## Век Восстания – Star Wars

Компания Fantasy Flight Games продолжает развивать тему Звездных Войн. Все желающие могут приобрести через предзаказ набор Star Wars: Age of Rebellion Game Master's Kit, позволяющий игрокам взять на себя роли повстанцев и сразиться с силами Империи.



Набор включает в себя 464-страничную базовую книгу правил, специальный экран для ведущего (содержащий основные таблицы и данные, необходимые для игры), дополнительные правила, позволяющие отыгрывать крупномасштабные бои, а также самостоятельное приключение «Мертвые в воде» (Dead in the Water), в котором игрокам предстоит перехватить партию дроидов для Альянса, и которое можно увязать с приключениями из базовой книги правил для создания полномасштабной захватывающей кампании.

## ShadowRun – Run & Gun

Поклонники настольной ролевой игры Shadowrun могут ознакомиться целиком с вводной секцией новой версии правил, которую разработчики выложили для свободного скачивания через сервисы [Battleshop](http://Battleshop) или [DriveThruRPG](http://DriveThruRPG).



## Мастер-класс по покраске OZ.BY

На ютубе появилось [видео мастер-класса по покраске миниатюр](#), который проводился Ярославом Дмитриевым (-Yaroslav-) совместно с порталом OZ.by.

Это уже второе мероприятие такого рода, проводящееся в РБ – предыдущее проходило осенью прошлого года и тоже привлекло немало зрителей.

Судя по активности, которую проявляют представители портала OZ.by в отношении настольных варгеймов – это далеко не последнее такое мероприятие, а значит, ждем новых интересных и полезных видео.



## Мероприятия на весну 2014



29-30 марта 2014 – [Minsk Open 2014](#)

Flames of War, 1780 pts, Late, г. Минск, клуб «Мастерские».



30 марта 2014 – [Forge World Open Day](#)

Ноттингем, Великобритания, Warhammer World.



12 апреля 2014 – [Salute – 2014 D-Day](#)

Лондон, Великобритания.



19 апреля 2014 – турнир «[Авитаминоз-2014](#)»

Warhammer 40k, 1250 pts, г. Минск, клуб «Другой Мир» (ул. Ангарская, 22)



Апрель 2014 (дата уточняется) – турнир «[On the Way](#)»

Warmachine/Hordes, 25+5 pts, г. Минск, клуб «Мастерские» либо клуб «Чердак».



16 - 18 мая 2014 – ярмарка настольных игр «[Игросфера – 2014](#)»

Украина, г. Львов.



Май 2014 (первая-вторая неделя мая) – [турнир](#).

Warhammer 40k, 1850 - 2000 pts, г. Полоцк.

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

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

Клуб работает по субботам с 10 до 20 часов

Адрес: ул. Беды 9, на базе школы №53

MIDGARD

# WARGAMEZ



## Банды Нью-Хейма – 2013 (турнир по Морджейму)

После того, как весной прошлого года закончилась относительно небольшая кампания по Морджейму «Ночь в одиноком Городе», желание играть у народа никуда не делось. В результате чего кое-кто был подбит кое-кем на проведение полноценного турнира по Морджейму.

Идея провести турнир по Морджейму родилась у Алексея muaddib'a, который является активным участником всех связанных с Морджеймом мероприятий с самого открытия клуба «Мастерские». Собственно, его энтузиазм и активность явились основным двигателем процесса подготовки к турниру.

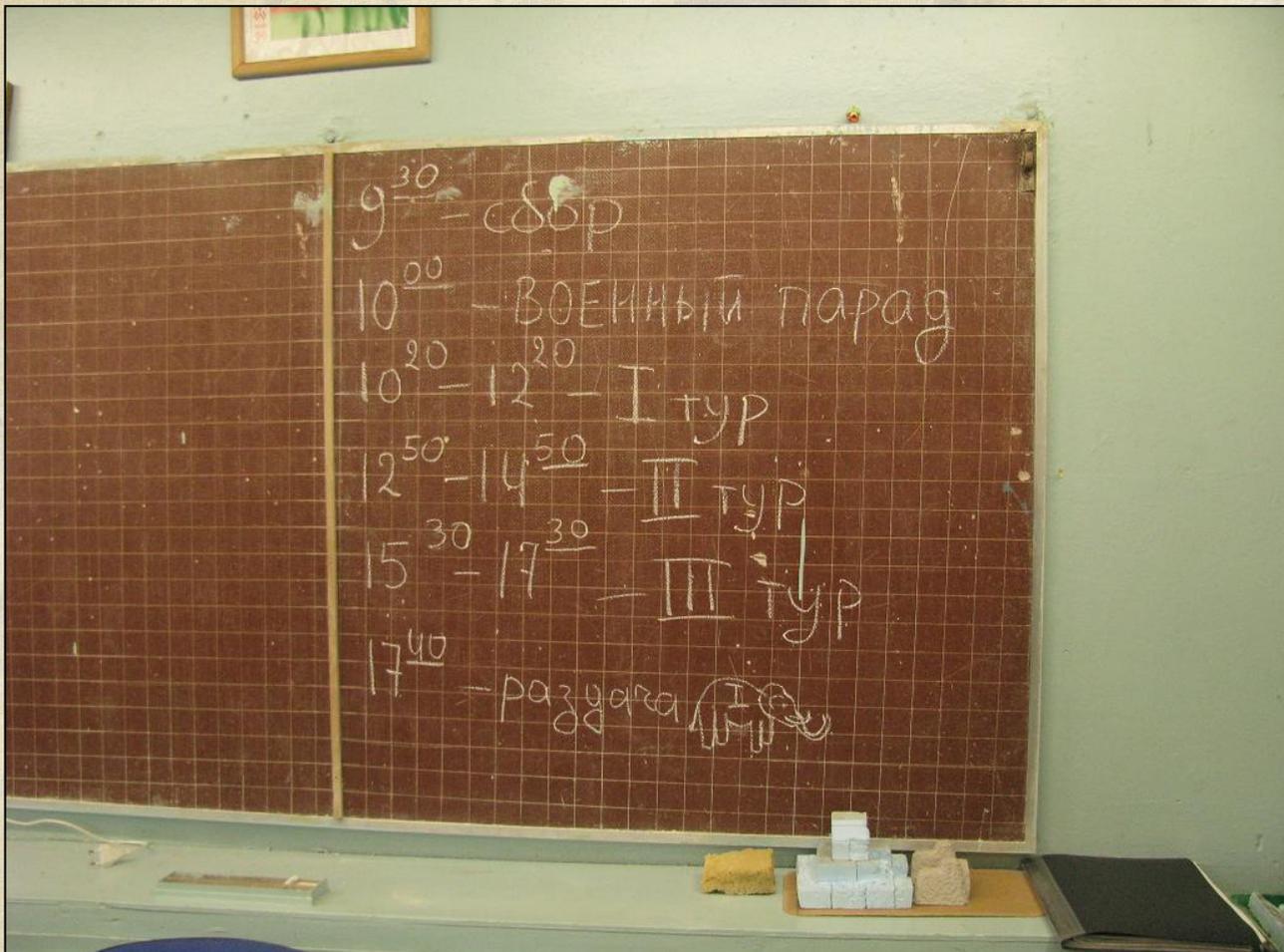
После изучения опыта проведения аналогичных мероприятий по Warhammer 40,000, написать правила для турнира по Морджейму было не сложно – фактически, все было сделано за один день, и еще пару дней заняла коррекция и уточнение кое-каких спорных моментов.

### «Банды Нью-Хейма – 2013» Турнир по Морджейму

*Игровая система:* Mordheim.  
*Формат:* 750 очков  
*Организаторы и судьи:* muaddib, Винсент  
*Место проведения:* клуб «Мастерские»  
*Дата проведения:* 27.04.2013

### Список участников:

1. Zyly – Skaven
2. Bloodroad – Undead
3. Johnny B. Goode – Dwarf Treasure Hunters
4. muaddib - Sisters of Sigmar
5. Вакан - Red-skinned Orcs & Goblins
6. Skelz - Cult of the Possessed
7. Nicolas Rush - Sisters of Sigmar
8. VPRoK – Skaven
9. Demon - Mercenary: Kislev



Суть механики турнира была проста: каждому из пяти имевшихся в нашем распоряжении игровых столов (спасибо клубу «Мастерские» за это) назначался свой, специфический сценарий, в соответствии с которым на столе были заранее расставлены элементы террейна.

В каждом сценарии была Основная и Дополнительная цели. Достижение Основной цели приносило игроку 8 турнирных очков, достижение Дополнительной – 4 очка. Ничья приносила обоим игрокам по 4 и по 2 очка соответственно. Все сценарии были взяты из Аннуала и основной Книги Правил с небольшими изменениями:

### **Сценарий 1. Защита добычи**

#### **Ландшафт**

Одно из зданий размещается точно по центру стола.

#### **Отряды**

Каждый игрок бросает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто выставляется первым. Отряды расставляются в 6" от края стола.

#### **Начало игры**

Игрок, который выставлялся первым – ходит вторым.

#### **Основная цель:**

*Контроль центрального здания.* Победителем считается отряд, который в течение 3 своих ходов подряд занимал центральное здание, и при этом в здании и в 4" от него от начала и до конца этих четырех ходов не было ни одной стоящей на ногах модели противника. Если в пределах 4" от здания оказывается вражеская модель – «счетчик» контроля здания обнуляется, и 3 хода начинают отсчитываться заново.

Игра также заканчивается, если один из отрядов не прошел тест на Разгром.

#### **Дополнительная цель:**

*Убийство Лидера.* Победу по дополнительной цели получает игрок, выведший из игры (ООА) Лидера банды противника.



### **Сценарий 2. Уличная драка**

#### **Ландшафт**

Здания расставлены таким образом, чтобы образовывать узкую извилистую улицу. Модели могут перемещаться по этой улице и заходить в идущие вдоль нее здания, но выходить за их границы с обратной стороны запрещено.

#### **Расстановка**

Каждый игрок бросает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто выставляется первым. Отряды расставляются в 6" от края стола на противоположных концах улицы.



## Специальные правила

Отряды не могут покинуть поле битвы через тот же край стола, с которого они входили. Они должны прорываться к противоположному краю стола. Исключение составляют модели, провалившие тест на Лидерство и убегающие от противника – они отступают к своему краю стола.

### Начало игры

Игрок, который выставлялся первым – ходит вторым.

### Основная цель:

*Прорыв.* Игра закончена, когда один из отрядов вывел всех своих воинов через противоположный конец улицы. Этот отряд считается победившим.

Игра также заканчивается, если один из отрядов не прошёл тест на Разгром.

### Дополнительная цель:

*Первая кровь.* Победу по дополнительной цели получает игрок, первым выведший модель противника из игры (ООА).

## Сценарий 3. Случайная встреча

### Расстановка

1. Сначала оба игрока по очереди размещают на столе 5 маркеров. Маркеры должны размещаться не ближе 7" друг от друга и от краев стола. Каждый маркер должен находиться не ближе 1" от поверхности стола (то есть маркеры должны размещаться на возвышениях или этажах зданий).



2. Каждый игрок бросает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто выставляется первым.

3. Первый игрок расставляет свой отряд в зоне А, как показано ниже. Он может выбрать, какую четверть стола именовать зоной А.

4. Отряд второго игрока затем выставляется в зоне В, но ни одна модель не может быть выставлена ближе 14" от вражеской модели.

А	
	В

### Начало игры

Каждый игрок бросает D6 и прибавляет к результату базовую Инициативу своего командира. Игрок, получивший больший результат, ходит первым.

### Основная цель:

*Разгром противника.* Если отряд одного из игроков не прошел тест на Разгром или был полностью уничтожен (все модели выбыли из игры (ООА)), этот игрок считается проигравшим.

### Дополнительная цель:

*Осколки Камня.* Победу по дополнительной цели получает игрок, который на конец игры собрал наибольшее количество маркеров камня. Маркер считается подобранным, если в фазу Движения модель окончила свой ход в базовом

контакте с ним. Модель может подбирать любое количество маркеров в процессе игры. Если модель, подобравшая маркер, выведена из игры (ООА), то собранные ей маркеры все равно остаются в активе собравшего их игрока и обратно на стол не возвращаются! При равенстве собранных маркеров очки получают оба игрока.

#### **Сценарий 4.**

##### **Потерявшийся принц**

###### **Расстановка**

Каждый игрок бросает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто выставляется первым. Отряды расставляются в 6" от края стола.



###### **Специальные правила**

Модель Принца размещается в центре стола и после хода каждого игрока перемещается на 1d6" в случайном направлении по скатеру, останавливаясь перед непроходимым рельефом или краем стола. Если в свою фазу Перемещения любая модель одного из игроков войдет с Принцем в базовый контакт (именно обычным движением, а не атакующим (чарджем)), или же во время своего движения Принц сам окажется в базовом контакте с моделью игрока – Принц останется с этой моделью в базовом контакте и будет двигаться вместе с ней. Если «спаситель» был выведен из игры (ООА), то Принц возвращается к перемещению в случайном направлении до тех пор, пока снова не окажется в базовом контакте с какой-либо моделью.

Если кто-то решит атаковать Принца – то его характеристики равны характеристикам Youngblood из банды наемников, а вооружен он мечом и кинжалом, которыми и будет отбиваться в ближнем бою.

###### **Начало игры**

Игрок, который выставлялся первым – ходит вторым.

###### **Основная цель:**

*Спасение принца.* Игра закончена, когда один из отрядов выводит принца вместе со своей моделью за пределы стола с любой стороны. Этот отряд считается победившим.

Игра также заканчивается, если один из отрядов не прошёл тест на Разгром.

###### **Дополнительная цель:**

*Трофеи.* Победу по дополнительной цели получает игрок, чей отряд на момент окончания игры вывел из игры (ООА) больше моделей противника.

#### **Сценарий 5. Захват**

###### **Расстановка**

Каждый игрок бросает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто выставляется первым. Отряды расставляются в 6" от края стола.



## **Начало игры**

Игрок, который выставлялся первым – ходит вторым.

### **Основная цель:**

*Захват зданий.* Перед началом игры игроки отмечают 1д3+2 здания на столе, начиная с центрального. Эти здания являются целью сценария. Здание считается захваченным игроком, если в нем есть хотя бы одна модель этого игрока (зомби, волки, крысы, собаки, медведи, сквиги не могут захватывать здания) и нет ни одной вражеской модели. Игрок, который на конец боя контролирует больше зданий, считается победителем.

Игра также заканчивается, если один из отрядов не прошёл тест на Разгром - в этом случае победителем считается отряд, оставшийся на столе.

### **Дополнительная цель:**

*Сундук мертвеца.* В одном из зданий на столе спрятан сундук с сокровищами. Каждый раз, когда разумная модель (любая модель, кроме зомби, волков, крыс, собак, медведей и сквигов) заходит в здание, еще не проверенное ни одной из сторон, бросьте 2д6. При результате 12 считается, что модель нашла сундук. Здания, хотя бы частично находящиеся в зоне расстановки игроков, не обыскиваются. Любая разумная модель может поднять сундук, окончив свое движение в базовом контакте с ним. Скорость воина, несущего сундук, уменьшается в 2 раза. Две модели, переносящие сундук, передвигаются без штрафов, но при этом они должны оставаться в базовом контакте друг с другом. Модель на монстровой базе может переносить сундук в одиночку без штрафов. Модель может в любой момент бросить сундук – в этом случае сундук остается лежать там, где его выбросили.

Победу по дополнительной цели получает игрок, чьи бойцы вынесли сундук за пределы игрового стола с любой его стороны. Воины, вынесшие сундук, больше не участвуют в бою и учитываются при прохождении теста на Разгром.

Как видите, террейна хватило на пять полноценных игровых столов, но итоговое количество участников (тов. Johnny B. Goode, к сожалению, в последний момент не смог участвовать) позволило использовать в каждый раунд турнира лишь четыре из них. Впрочем, это предоставило игрокам определенное разнообразие в играх.

Помимо победы в боях, которая являлась основным источником турнирных очков, игроки также могли получить очки за внешний вид своего отряда (после его оценки другими игроками на Военном Параде, проходившем между игровыми раундами) и за спортивное поведение (эту оценку игроки выставляли друг другу после каждого боя). Среднее арифметическое обоих критериев в конце добавлялось к общему количеству турнирных очков игрока и определяло победителя. (В какой-то момент из-за этого возникла не очень приятная ситуация, так что если вы будете когда-нибудь проводить турнир – лучше не смешивайте эти критерии при финальном подсчете очков – пусть мухи будут отдельно, а котлеты - отдельно).

В качестве названия для турнира отлично подошло давно крутившееся в голове название фильма Мартина Скорсезе «Банды Нью-Йорка». Так появились

«Банды Нью-Хейма – 2013», и, в итоге, по накалу страстей турнир практически не уступил киноленте.

При создании отряда каждый игрок получал в свое распоряжение 750 золотых монет, а также возможность использовать правила «Сражения в одиночных битвах» и выбирать заклинания для своих колдунов. В итоге получились вот такие расписки:

### Владимир "Вакан" Валерьевич – Orcs & Goblins

#### Герои

**Вождь:** +1T, +1W, меч, дубинка, арбалет, бесплатный нож

**Шаман:** +1T, +1W, две дубинки, лук, бесплатный нож

- магия: Дрын (Clubba), сложность 7 (+2 S, +1 A)

**Бугай 1:** +S1, дубинка, лук, бесплатный нож

**Бугай 2:** +S1, дубинка, лук, бесплатный нож

#### Рядовые

Орки (6 шт.): две дубинки, лук, бесплатный нож

Гоблины (4 шт.): дубинка, бесплатный нож

Всего: 14 бойцов

### Илья "Bloodroad" Кабанов - Undead

#### Герои

**Вампир:** +2A, +2T, +1Ld, дубинка, алебарда, лук, лёгкий доспех, бесплатный нож

**Некромант:** дубинка, лук, бесплатный нож

- магия: Реанимация (Re-Animation), сложность 5 (возвращает в строй зомби)

#### Рядовые

Зомби (5 шт.)

Гули (8 шт.)

Всего: 15 моделей

### Дмитрий "Daemon" Кабанов – Mercenaries: Kislev

#### Герои

**Капитан дружины:** +1BS, улучшенный порох, пара дуэльных пистолетов, меч, бесплатный нож

**Есаул:** +1BS, дуэльный пистолет, палица, бесплатный нож

**Дрессировщик медведя:** +1A, +1T, корень мандрагоры, двуручный топор, бесплатный нож

#### Рядовые

Воины (4 шт.): дуэльный пистолет, палица, бесплатный нож

Воины (2 шт.): палица, бесплатный нож

Дрессированный медведь

Всего: 10 моделей

## Антон "VPRoK" Прокуш – Skaven

### Герои

**Адепт-убийца:** +1 W, копьё, метательные звездочки, веревка и крюк, бесплатный нож

**Черный скавен:** +1W, +1A, цеп, бесплатный нож

**Черный скавен:** +1W, +1A, цеп, бесплатный нож

**Колдун:** +1W, +1WS, цеп, бесплатный нож

-магия: Черная ярость (Black Fury), сложность 8 (атака на 12", +2A с +1S)

### Рядовые

Вредители (4 шт): 2 дубинки, бесплатный нож

Вредители (10 шт): праща, кинжал, бесплатный нож

Всего: 18 моделей

## Алексей "muaddib" Кашинский – Sisters of Sigmar

### Герои

**Матриарх:** +1W, корень мандрагоры, чеснок, святая вода, зигмаритский молот, стальная плеть, праща, бесплатный нож

- магия: Молот Зигмара (The Hammer of Sigmar), сложность 7 (+1S, -2 раны вместо одной)

**Старшая сестра:** корень мандрагоры, праща, зигмаритский молот, стальная плеть, бесплатный нож

**Старшая сестра:** корень мандрагоры, праща, зигмаритский молот, стальная плеть, бесплатный нож

**Старшая сестра:** корень мандрагоры, праща, зигмаритский молот, стальная плеть, бесплатный нож

### Рядовые

Сестры Зигмара (6 шт): праща, зигмаритский молот, стальная плеть, бесплатный нож

Всего: 10 моделей

## Иван "Nicolas Rush" Сергеевич – Sisters of Sigmar

### Герои

**Матриарх:** +2W, +1S, +1T, навык: полная решимость, святая реликвия, зигмаритский молот, стальная плеть, праща, бесплатный нож

- магия: Огонь Души (Soulfire), сложность 9 (автохит в 4" с S3; S5 по нежити и одержимым)

**Старшая сестра:** святая вода, праща, зигмаритский молот, стальная плеть, бесплатный нож

**Старшая сестра:** святая вода, праща, зигмаритский молот, стальная плеть, бесплатный нож

**Старшая сестра:** святая вода, праща, зигмаритский молот, стальная плеть, бесплатный нож

### Рядовые

Сестры Зигмара (4 шт): праща, зигмаритский молот, стальная плеть, бесплатный нож

Послушницы (2 шт): праща, стальная плеть, палица, бесплатный нож

Всего: 10 моделей

## Сергей "Skelz" Стахейко – Cult of the Possessed

### Герои

**Магистр:** кинжал, бесплатный нож

-магия: Крылья тьмы (Wings of Darkness), сложность 7 (полет на 12")

**Одержимый:** клешня, +1S, +1, +1W

**Одержимый:** хвост, +1S, +1, +1W

### Рядовые

Бистманы (3 шт): дубинка, бесплатный нож

Тёмные души (3 шт): дубинка, бесплатный нож

Всего: 9 моделей

## Виталий "Zuly" Пасечный – Skaven

### Герои

**Адепт-убийца:** +1 W, +1T, +1A, боевые когти, праща, шлем, бесплатный нож

**Черный скавен:** +1 W, +1T, +1A, боевые когти, праща, бесплатный нож

**Черный скавен:** боевые когти, праща, бесплатный нож

**Колдун:** меч, праща, бесплатный нож

-магия: Огонь искажения (Warpfire), сложность 8 (1д3 попадания с S4в 8" + попадание с S3 всем в 2" от цели)

### Рядовые

Вредители (10 шт): 2 дубинки, праща, бесплатный нож

Всего: 14 моделей

## Иван "Johnny B. Goode" Таборовец – Dwarf Treasure Hunters

### Герои

**Гном-дворянин:** +1A, двуручный топор, бесплатный нож

**Гном-убийца троллей:** +1A, +1T, двуручный топор, веревка и крюк, бесплатный нож

**Гном-убийца троллей:** +1A, +1T, двуручный топор, веревка и крюк, бесплатный нож

**Гном-инженер:** +1BS, веревка и крюк, чеснок, арбалет, молот, бесплатный нож

### Рядовые

Гомовержцы (2 шт): арбалет, молот, бесплатный нож

Бородачи (5 шт): кирка (палица), бесплатный нож

Всего: 11 моделей

Турнир проходил в три тура в течение всего дня, а победителем оказался давно не игравший, но не растерявший своих навыков и зачарованных кубиков Илья Кабанов (он же Bloodroad, он же Кэб).

Самым спортивным игроком по итогам турнира был признан Виталий Пасечный (Zyly), а лучшим отрядом – Сестры Сигмара Алексея Капшинского (muaddib).

Несмотря на ряд спорных моментов (в частности, условия некоторых сценариев оказались на практике немного.. неоднозначными – в сражении за принца (4-й сценарий), например, орки умудрились пристрелить бедолагу на первом ходу, заставив организаторов слегка озадачиться), турнир прошел весело и интересно, а финальный подсчет турнирных очков для выявления победителя, проводившийся в запертой комнате, практически не уступал по уровню волнения какому-нибудь Оскару или Грэмми.

Подводя итог, хочется выразить благодарность клубу Мастерские за предоставленное помещение, время и террейн, а также всем участникам – за то, что пришли и поучаствовали. Вполне возможно, что турниры по Мордхейму в итоге могут стать таким же регулярным событием, как и турниры по WH 40,000.

И напоследок – несколько фотографий с турнира (часть фотографий предоставлена участниками турнира).



Победитель турнира Илья «Bloodroad» Кабанов с призом

photo by Dead

















## «Неожиданный союз» (парный турнир по Warhammer 40k)

Необходимость встретиться с Эрлем (Erle), который, кстати, еще недавно на страницах нашего журнала рассказывал о своем «пути новичка», возникшая, по сути, спонтанно, привела прямоком на организованный им же турнир. Случайность оказалась крайне удачной, поскольку принесла массу интересных впечатлений.

Новое помещение клуба «Другой мир» было найдено не то чтобы сразу. По привычке зайдя по старому адресу и не обнаружив там никого, кроме каких-то телевизионщиков, я решил не испытывать судьбу и сделал пару звонков, в результате которых был сориентирован в плане адреса и направления. Когда дбрался до места назначения – был слегка удивлен некоторой запущенностью здания, навевающей мысли о тяжелых 90-х, однако внутри все оказалось не так уж и плохо.

Участники турнира заняли полторы комнаты из двух доступных, и, судя по шуму, который они генерировали, сражения были в самом разгаре. На оставшейся площади недовольно морщились пытающиеся сосредоточиться МТГшники, а руководство клуба в лице также игравшего в МТГ товарища Торонгила заняло стратегическое место где-то на границе и оттуда одним глазом наблюдало за происходящим, а другим глазом смотрело, чтобы противник не мухлевал.

Первое, что бросилось в глаза в клубе – это обилие света. В обеих комнатах одну стену полностью занимают окна, и после довольно сумрачного предыдущего помещения это создает ощущение глотка свежего воздуха. Свежий воздух здесь, кстати, присутствовал – с вентиляцией в новом помещении дела обстоят явно лучше.

Второе, что бросилось в глаза – люди. Огромное количество новых людей. Из списка участников мне знакома по никам примерно половина. В лицо я узнаю чуть больше. Но даже с таким раскладом и с учетом «соскочивших» количество участников впечатляет. А ведь здесь не было тяжелой артиллерии в лице «старичков», которым такой маленький формат попросту не интересен. Так что, количество людей, которых ПафосЪ и БолтерЪ затащили в свои сети, растет с

### «Неожиданный союз» Парный турнир по Warhammer 40k

Игровая система: Warhammer 40k.  
Формат: 555+555 очков  
Организаторы и судьи: Erle  
Место проведения: клуб «Другой мир»  
Дата проведения: 01.03.2014

#### Команды-участники:

1. **"Last Stand"**  
Lord\_BERS + Paranoid-Android [IG + SM]
2. **Chaos Unleashed**  
Bubon + DarkTear [CD + CSM]
3. Warpman + Webster [Eldar + SM]
4. Paul + Cr@sh [Tau Empire + Space Marines]
5. **"Мрачные и Костявые"**  
Ligo Vindo+ Kraft [Некроны + DA]
6. **"9-й район"** golio + Domovoy [Некроны + Tau]
7. **Ксеносы на скиммерах**  
Павел "Emik" Козлов + Роман "Sloth" Палазник [Necrons + Dark Eldar]
8. **"Коси и Забивай"**  
fredya + Snap [Tau + DE]
9. **"Невозможный союз"**  
Семён "Сэм" Крапивин + Егор Шуванов [DA + CSM]
10. Глеб Иванов "Galladore" + Станислав Науменко "tolstyak\_i" [Tau + Йанден]
11. **"Крошки-Няшки"**  
F9SSS + Sem-Argl (CD + Tyr)
12. **"Kommando"**  
Константин «Орешник» Чеблуков + Максим «Четвертак» Матусевич [SM + IG]
13. Arned + OrdoMaleus [DA + IG]
14. Руслан "Clerk" Здор + Старовойтов Александр [CSM + Эльдар]
15. **"Благо и Кишки"**  
Никита "Никсон" Чекаленко + Евгений "Radio911" Хвоц [Tau + Dark Eldar]
16. **Баба Яга против!**  
Алвари+Garok [SM+Tyranids]

каждым годом, а это значит, что в сообщество постоянно прибывает новая кровь, не давая застаиваться крови старой. К тому же новые люди приносят новые идеи, а это тоже очень и очень неплохо. Среди участников, кстати, была замечена Sem-Argl, которая составила мне пару в последнем раунде на моем последнем турнире. Чувствуется, что девушка не только прижилась в чисто мужской компании, но и многому научилась за это время – победа ее команды вайп-аутом в двух турах и третье место в общем зачете говорят сами за себя.

После того, как взгляд на фоне обилия света и массовки начал различать детали, стало очевидно третье – наличие крупных и красиво покрашенных моделей. Риптайды, хэллдрейки, тиранидские чудовища... Видно, что люди расширяют свои армии, применяя новые тактики и тестируя в боевых условиях новые отряды. Особенно приятно, что при всем при этом они не забывают про внешний вид армий – практически все представленные на турнире миниатюры прям таки радовали глаз. И, судя по всему, большинство игроков красит свои армии самостоятельно.

Четвертое, на что я обратил внимание, это атмосфера... Если честно, то я не припоминаю турниров, на которых атмосфера была бы нездоровой или сильно напряженной. Мелкие конфликты случаются всегда, но в основном находиться среди всех этих людей мне приятно и интересно, независимо от того, сражаешься ли ты с кем-то за столом, или просто наблюдаешь со стороны (хотя, конечно, непосредственно принимать участие всегда гораздо интереснее). Во всяком случае, шуток и здорового смеха было слышно гораздо больше, чем ругани и пустых споров, а это, мне кажется, также немаловажно.

Механика турнира была представлена тремя турами, в которых все участники отыгрывали определенные сценарии. Как обычно, в каждом сценарии помимо основной цели присутствовал еще и ряд дополнительных. Все вместе это давало более чем широкие возможности для маневра практически любой армии.



### **Миссия 1 – Удержать любой ценой!**

**Deployment:** каждый игрок расставляет свои войска в углу стола, не далее 24 дюймов от короткого края стола и 12 дюймов от длинного края стола. Игроки одной пары располагаются в противоположных углах стола.

**Primary objective:** 1 маркер в центре стола. В конце хода каждой пары игроков (2 раза в игровой ход) стороны получают очки:

3 VP – в 3 дюймах от маркера находится ваш скорящий отряд, и нет денящего отряда противника.

2 VP – в 3 дюймах от маркера находится ваш скорящий отряд, но маркер деняит отряд противника.

1 VP – в 3 дюймах от маркера находится ваш деняющий отряд.

**Secondary objectives:** Slay the warlord (+1 VP), First Blood +(1 VP), Linebreaker (1 VP), Break the alliance (2 VP; уничтожьте целиком всю армию одного из пары ваших противников).

## Миссия 2 – Зачистка!

Deployment: Dawn of War

Primary objective: Киллпоинты (+1 VP за каждый уничтоженный целиком отряд противника).

Secondary objective: Emperor's will (два маркера по 4 VP каждый)

Tertiary objectives: Slay the warlord (+1 VP), First Blood +(1 VP), Linebreaker (1 VP), Break the alliance (2 VP)

## Миссия 3 – Танковый удар!

Deployment: Hammer and Anvil

Primary objective: Big guns never tire (4 маркера по 2 VP каждый). Heavy Support скорят, за убийство Heavy support юнита противника вы получаете +1 VP.

Secondary objective: Прорыв (2 VP за каждый отряд, который на конец игры целиком находится в зоне расстановки противника, и 1 VP за отряд, который частично находится в зоне расстановки противника (хотя бы 1 модель целиком должна находиться в зоне расстановки противника)).

Tertiary objectives: Slay the warlord (+1 VP), First Blood +(1 VP), Break the alliance (2 VP).

Результаты туров:

Первый тур		Второй тур		Третий тур	
Да никак	6	Komando	0	Last Stand	13
Баба Яга Против	14	Печенье и мёртвые	20	Звёздные полосы	7
Воистину Фгхтагн	20	Рики Мартин	20	Невозможный союз	0
Звёздные полосы	0	Ксеносы на скиммерах	0	Крошки Няшки	20
Мрачные и костлявые	20	Да никак	20	Баба Яга Против	0
Рики Мартин	0	Благо и Кишки	0	Коси и забивай	20
Невозможный союз	20	Баба Яга Против	20	Воистину Фгхтагн	0
Komando	0	Last Stand	0	9-ый район	20
Крошки Няшки	20	Воистину Фгхтагн	16	Komando	4
Печенье и мёртвые	0	Невозможный союз	4	Ксеносы на скиммерах	16
9-ый район	20	Мрачные и костлявые	8	Печенье и мёртвые	20
Ксеносы на скиммерах	0	Коси и забивай	12	Рики Мартин	0
Коси и забивай	20	Крошки Няшки	2	Да никак	11
Благо и Кишки	0	9-ый район	18	Мрачные и костлявые	9
Last Stand	20	Звёздные полосы	20	Благо и Кишки	20
(команда без пары автоматом 20)		(команда без пары автоматом 20)		(команда без пары автоматом 20)	

По итогам трех туров первое место заняла команда 9-й район (пара golio и Domovoy), набравшая 58 очков. Второе место досталось команде «Коси и забивай» (fredya и Snap) с 56 очками. Почетное третье место заняли «Крошки няшки» (F9SSS и Sem-Argl, 42 очка), за весь тур проигравшие только победителю.

Приз за лучшую армию взяла команда «Коси и забивай», что и не удивительно – их Тау и Темные Эльдары были настоящим украшением турнира.

Также на этом турнире произошла довольно любопытная встреча, но об этом, я надеюсь, мы расскажем в другом номере. ;)

К сожалению, продавец в переходе подложил мне хорошую свинью, продав разряженные батарейки – поэтому полноценный фотоотчет не получился. Тем не менее, я успел сделать несколько кадров, прежде чем фотоаппарат сказал «да ну нафиг» и погрузился в спячку:











# КОНКУРС

*В прошлом номере редакция замутила суровый мозголошный мегаконкурс, на который, по нашим расчетам, никто не должен был прислать ответов в принципе, не говоря уже о правильных вариантах. Максимум – недоуменное «А шо, надо было орка склеить, да?». Джек-пот, накопившийся за последние пару конкурсов, уже заранее распределили между редколлегией и лысым редакционным котом, а некоторые его уже мысленно даже потратили (джек-пот, конечно же). Но мы просчитались...*

Вопреки всем ожиданиям, читатели в этот раз проявили активность, и не то чтобы завалили почтовый ящик ответами, но, по крайней мере, было видно, что людей эта задачка заинтересовала, и они действительно приложили усилия для ее решения.

Напомним, что участникам предлагалось на основании десятка заявлений и собственных логических умозаключений определить, какой варбосс какому клану принадлежит и по какому участку осажденного города он нанесет свой удар.

Данная задача является частным случаем известной задачи, которую, по легенде, еще в детстве придумал Альберт Эйнштейн (по другой легенде ее придумал Льюис Кэррол, но до сих пор не найдено доказательств ни авторства первого, ни авторства второго). Согласно легенде, Эйнштейн утверждал, что только 2% живущих на земле людей способны оперировать в уме закономерностями, связанными сразу с пятью признаками. То есть он как бэ намекал, что в уме, без использования записей и каких-то пометок, эту задачу могут решить только те самые 2% населения земного шара. Правда, подтверждений правдивости этого высказывания также не существует.

Использованные в конкурсе формулировки были внезапно взяты редакцией из заметки о решении головоломок, опубликованной в одной из «Энциклопедий компьютерных игр», и слегка расширены, чтобы немного упростить процесс решения.

Итак, исходное условие выглядело следующим образом:

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 желтый цвет, но ненавидит сквигов 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.

Те, кто хотел причислить себя к 2% Избранных, могли попробовать решить эту задачку в уме, благо она ощутимо проще Эйнштейновской. Простые смертные могли воспользоваться общепринятым для задачек такого типа способом решения – составить табличку, в которой последовательно отмечаются сначала явные признаки (Наздрег любит желтый цвет), а потом, методом исключения, высчитываются остальные закономерности (Старый Хрог и Кровавые Топоры не атакуют шоссе – значит Старый Хрог не из клана Топоров) различной степени замудренности. Чтобы задачка не получилась совсем уж прямолинейной, в условии были сознательно допущены некоторые двойственные моменты: во-первых, два порта (космический и морской), а во-вторых, красный цвет имел отношение не только к спидфрикам, но и к гоффам.

Судя по тому, что правильный ответ пришел в редакцию не в единственном числе, это не стало для читателей препятствием.

Собственно, выглядеть он должен был вот так:

Имя Босса	Клан	Цель атаки
Наздрег Кровавый Кулак	Bad Moonz	Космопорт
Гродд Два Пальца	Goffs	Морской порт
Хурюк Черны Зуб	Snakebites	Электростанция
Грязьгул Бигфут	Evil Sunz	Скоростное шоссе
Старый Хрог	Deff Skulls	Склады
Снаффрог Чоппа	Blood Axes	Канализация

Первым, приславшим правильный ответ, стал Роман Дашевич aka DarkTear. Он получил почетную грамоту и приз, изготовленный силами редакции.



Собственно, приз:



## Интервью: ParaDice

С ребятами из творческого коллектива «ParaDice» мы познакомились недавно, во время парного турнира по Warhammer 40k (отчет о котором вы уже читали чуть раньше). Знакомство оказалось ярким и интересным, но коротким. Поэтому мы попытались наверстать упущенное и расспросить их обо всем понемногу. Что из этого получилось – читайте ниже.



- Привет. Ну что ж, давайте официально познакомимся. Мы – редакция журнала Wargazzm. А вы?

- Мы Артём и Денис с канала ParaDice, и настолки – это одно из наших любимых хобби.

- Чем занимаетесь?

*Денис* - Живем бедной студенческой жизнью, музыку играем...

*Артём* - А теперь, вот, еще и видосы снимаем.

- Что за музыка?

*Денис* - Ну, я играю в группе Pills Don't Kill. Такая смесь из панка и скримо. Можно заценить наш сингл в сети.

*Артём* - Тоже играю, но с другими ребятами. Может быть, в ближайшем будущем запустим модный южный сингл. :)

**- Какие хобби кроме музыки?**

*Денис* - Основное наше увлечение – это настольные ролевые игры, в частности D&D и другие схожие системы. Пару раз выезжали на полянки в лес – доспехи, мечи и все дела.

*Артем* - Помню, первый раз наше лесное путешествие было в 2011 году, тогда ездили на Варкрафт. К сожалению, оно стало для меня первым и последним. Я оказался менее искушен в таких движах, чем Денис.

*Денис* - А мне норм, я и сейчас периодически езжу на игрушки. Вот и этим летом собираюсь посетить несколько.

*Артем* - Но, в любом случае, нашим главным увлечением является D&D и все производные от него. Как-то давно, еще в школьные годы, ко мне подошел Денис и сказал: «Давай играть в крутую штуку!». Ну и пошло – поехало.

*Денис* - Еще в раннем детстве я увлекался чем-то, похожим на словесные ролевые игры. А потом один мой хороший товарищ притащил мне русский рулбук по редакции 3.5, найденный в каком-то богом забытом месте. Раньше словесные игры не имели каких-то особых правил – а тут целая книга! Меня это очень вдохновило. Книга осталась у меня, и с этого момента я начал внимательно изучать вселенную. В конечном итоге я решил опробовать это на практике, взял на себя роль мастера, так как уже понимал что-то в это время. И, как сказал Артем – «пошло-поехало».



**- Было что-то в играх, что запомнилось собенно? Особо смешные моменты или запоминающиеся персонажи?**

*Денис* - Мы всегда стараемся сделать так, чтобы каждый персонаж был запоминающимся, и к нему хотелось возвращаться вновь и вновь. А смешных моментов куча, ведь хорошее настроение – залог любой успешной партии.

**- Настольные игры часто ассоциируются с кубиками. Как вы к ним относитесь?**

*Денис* - Многие игроки с трепетом относятся к своим кубам, но мы особо не запариваемся по данному вопросу.

*Артем* - Однако, есть у меня мой любимый синий двадцатигранник (с какого-то древнего днд набора), но он очень любит меня подставлять, когда мне сильно надо. Зато, когда просто во время партии от балды кидаю – двадцатка на двадцатке.

**- Как вы узнали про варгеймы в целом и Вархаммер в частности?**

*Денис* - Та же ситуация, что и с ДнД: начал интересоваться разными игровыми системами – самой большой и проработанной оказалась ваха. Интересный мир с варгеймовой и ролевой составляющей

*Артем* - Опять же, помню, ходил Денис, рассказывал про какую-то ваху, (Императора, Хаос и т.д.), к которой я был достаточно холоден. А потом случайно прочитал «Тысячу Сынов», а дальше по накатанной: «Ересь Хоруса» и все такое.



**- Планируете начать играть всерьез?**

*Денис* - Мы любим вселенную вархаммера, но пока особого опыта игры в настольную ваху у нас не было, кроме редких домашних игр с пэйперкрафтом. Сейчас потихонечку собираем армии, я – ХСМ, Артем – орков.

*Артем* – Ну, и не забываем иногда играть в ролевки по вахе: Dark Heresy, Black Crusade и другие.

**- Когда мы встретили вас впервые – вы на полном серьезе делали сюжет про турнир по Вархаммеру. Похоже, что для какого-то полноценного проекта. Не расскажете о нем?**

*Артем* – Мы просто решили вылезти из нор, чтобы посмотреть, чем живет ролевое комьюнити в Беларуси в целом. А заодно показать людям, что ролевухи – это здорово.

*Денис* – Да, захотели сделать проект, который будет интересен как тем, кто давно варится в этой теме, так и тем, для кого такое хобби – темный лес.

*Артем* - Посмотрим, что из этого получится, но я думаю, в любом случае будет клево. :)

**- Что думаете о Вархаммере в РБ?**

*Артем* - Побывали в первый раз на турнире – по-моему, здорово, куча народа – все позитивные и увлеченные. Обязательно расскажем про варгеймы и варгеймеров подробнее в наших последующих видео на канале youtube D20. А [ШИЛОТНЫЙ ВЫПУСК](#) можно посмотреть уже сейчас – он как раз на днях вышел.

**- Неплохо! А что будет дальше?**

*Денис* - Поживем – увидим. Будем стараться осветить все по максимуму, чтобы всем было интересно.

*Артем* - А главное, чтобы интересно было нам самим!

**- Здорово. Спасибо вам за интервью, надеюсь, мы еще встретимся на страницах журнала. Скажите напоследок пару слов читателям.**

*Денис и Артем* - Смотрите нас, читайте Варгазм и кидайте кубы хорошо!



## Близнецы Перри

Сегодня наша рубрика ЖэЗэЛэ (Жизнь Замечательных Людей), в которую можно включить, по большому счету, любой рассказ о том или ином человеке (поскольку все, о ком пишет наш журнал, в той или иной степени замечательные) поделится с читателями информацией о двух действительно, по-настоящему замечательных людях, которые немало сделали для развития варгеймов не только фэнтезийных, но и, в большей степени, исторических.

Речь пойдет об Алане и Майкле Перри, которых еще называют Близнецы Перри или Братья Перри.



Они родились в 1961 году в Энфилде, выросли в Северном Лондоне и в десять лет впервые познакомились с варгеймами, которые быстро стали для них не просто увлечением, а настоящей страстью. В 1978 году, будучи еще школьниками, они стали подрабатывать лепкой миниатюр для компании Games Workshop, а в 1980 году, после получения аттестата о базовом образовании, были приняты на работу в дизайнерский отдел GW, где, по сути, и числятся до сих пор, являясь одними из самых старых сотрудников компании. Оба сейчас женаты и живут в Ноттингеме, у Майкла есть две дочери.

Поскольку военная тематика и историческая реконструкция привлекала братьев с детства (они являются действующими членами Общества Гражданской Войны (English Civil War Society) и регулярно участвуют в различных реконструкторских мероприятиях и фестивалях), то нет ничего удивительного в том, что в определенный момент они, вместе с Джервисом Джонсоном (Jervis Johnson) и Риком Пристли (Rick Priestley) из GW занялись созданием Warhammer Historical, исторической версией Вархаммера. Проект просуществовал до 2010 года, когда на конвенте Salute-2010 была представлена вторая редакция правил Ancient Battles, после чего авторы объявили о его закрытии, переключив свои интересы на новую систему собственной разработки – Black Powder.



В 2001 году братья основали компанию [Perry Miniatures](#), которая занялась выпуском исторических миниатюр, преимущественно масштаба 28 мм. На сегодняшний день продукция компании насчитывает более двадцати линеек, среди которых такие исторические периоды, как эпоха крестовых походов, феодальные войны средневековой Японии, наполеоновские войны, война за Независимость и Гражданская война в США, Столетняя война и прочие. В 2008 году компания стала первой на мировом рынке, выпустившей исторические миниатюры масштаба 28 мм в пластике (пехота Гражданской Войны в США).



В 2002 году братья познакомились с Питером Джексоном, с которым сразу нашли много общих интересов, включая военную историю и исторические миниатюры. Как раз в то время Джексон искал кого-нибудь, кто взялся бы сделать на заказ роту солдат Первой Мировой войны в масштабе 54 мм, и Перри с радостью согласились ему помочь, создав больше сотни высокодетализированных моделей. С тех пор каждый раз, когда они приезжают в Новую Зеландию (а это случается примерно один – два раза в год), Питер с радостью предоставляет им все необходимое для работы и проведения семинаров. Кроме того, во время одного из визитов братья получили небольшие роли в «Возвращении Короля» вместе с Алессіо Каваторе и Брайаном Нельсоном – их суровые физиономии можно увидеть в сражении на Пеленорских холмах, и даже ходят слухи, что они изображены на одной из баз миниатюр Мумаков.



Именно с миниатюр для «Властелина Колец», кстати, скорее всего и началось знакомство не слишком избалованных историческими варгеймами отечественных игроков с творчеством братьев Перри. До этого близнецы принимали участие в создании ряда миниатюр для игровых систем Inquisitor, WHFB, WH40k, но это были скорее разовые работы, чем полноценные наборы. LotR привлек их возможностью создания игровых миниатюр с реалистичными пропорциями – тем, чего так не хватало остальным игровым системам GW. Не исключено, что знакомство с Питером Джексонем также сыграло не последнюю роль – братья взялись за работу с небывалым энтузиазмом, создав множество запоминающихся и красивых миниатюр орков, людей, гномов и практически всех обитателей Шира. Тематика была настолько интересна Алану и Майклу, что над многими наборами они работали вместе, хотя в остальное время предпочитают не пересекаться по рабочим моментам и творить самостоятельно.



Впрочем, лепкой миниатюр таланты Перри не исчерпываются. Британское издательство Osprey Publishing регулярно использует художественные таланты братьев при оформлении книг на военно-историческую тематику: Алан предпочитает работать с иллюстрациями на тему Гражданской Войны в США, а Майкл – с восточной тематикой, например, восстанием тайпинов в 19 веке.

Как и Питер Джексон, оба Перри – страстные коллекционеры военной атрибутики, начиная от костюмов и униформы различных эпох, и заканчивая образцами вполне реальной военной техники (такой, как недавно приобретенный ими легкий танк времен Второй Мировой «Стюарт» (M3A1)). Это не только помогает им при создании уменьшенных копий из пластика и металла, но и позволяет активно участвовать в исторических мероприятиях, которые в Европе проводятся с гораздо большим размахом, чем у нас. Например, в 2004 году братья прошли 180 миль по территории Голландии во время празднования годовщины сражения под Арнэмом.

Однако чрезмерно активное увлечение подобными вещами может иметь и обратную сторону. В 1995 году, во время реконструкции одного из важнейших сражений Столетней Войны – битвы при Креси, зарядание пушки привело к несчастному случаю, в результате которого Майкл лишился правой руки ниже локтя. Для художника, да еще правши, это было более чем серьезное ранение, однако он сумел пройти через это, приспособиться и научился красить и лепить левой рукой.



На сегодняшний день братья Перри продолжают заниматься своим любимым делом – созданием исторических миниатюр, и вместе с женой Алана, Джилл, управляют небольшой, но известной по всему миру в игровых кругах компанией Perry Miniatures. А кроме всего этого, как минимум раз в месяц они

собираются дома у Алана или у их живущего по соседству близкого друга Джона Сталларда (John Stallard), сотрудника Warlord Games, чтобы на игровом столе в очередной раз подвигать солдатиков и попытаться изменить ход знаменитых сражений прошлого.



Когда-то давно, когда небо еще было выше, трава зеленее, а политика компании Games Workshop дружелюбнее к простым игрокам, на сайте GW помимо разделов по WH 40k, WHFB и LotR был еще один маленький подраздел, запрятанный в глубинах менюшек и хранящий в себе сокровища давно ушедших дней...

Раздел этот назывался GW Downloadables, и представлял собой выложенные для бесплатного скачивания правила к некоторым старым проектам GW, которые поддерживать и развивать было бесперспективно, а совсем уж забрасывать – жалко. Среди них были гонки на выживание в стилистике классической фантастики 70-х – 80-х, почти ортодоксальный в своем исполнении варгейм по Warhammer 40,000, описывающий войну за Армагеддон, старая добрая, ныне незаслуженно забытая, Горка-Морка – всего чуть меньше десятка наименований.

Теперь этот раздел перекочевал на сайт [игр для специалистов](#), зашифровался и далеко не всегда позволяет обнаружить свое содержимое простым поиском.



Среди всех захороненных там сокровищ была, в том числе, небольшая настольная игра из далекого 1998 года, переизданная в декабре 2005 года и выложенная на сайт для бесплатного скачивания в виде PDF-файла. Называлась она Bommerz over da Sulphur River, что можно перевести как «Пролетая над речкой-вонючкой», и рассказывала про одно важное задание, которое предстояло выполнить бравым зеленокожим асам.

Суть ее была простой и незатейливой. Орочьи бомбардировщики должны были любой ценой уничтожить два моста, охраняемые силами Имперской Гвардии. Минимальная комплектация, простые правила – что еще надо для хорошей, не слишком сложной настолки, подходящей как для школьников, так и для бородатых дядек, уставших от массовых сражений Вархаммера?

Человека, открывшего файл с правилами, встречал небольшой, но очень серьезный и пафосный кусочек текста, погружающий игроков в суть происходящего:

«...Попытка сил Империи вернуть контроль над миром Ринна (дада, тем самым, за который сражались Кровавые Кулаки в кампании Rynn's World Campaign – прим. редакции) оказалась, мягко говоря, не настолько быстрой и успешной, как предполагалось изначально. 15-я Имперская армия под командованием генерал-комиссара Мордрида Ван Хорцика лишь после нескольких месяцев тяжелых и упорных боев смогла пересечь горы Адского Клинка и отбросить зеленокожих в бесплодные земли Заброшенной Долины, огромной пустыни, от горизонта до горизонта разделенной на две части глубоким каньоном – Серной Рекой. Единственное, что соединяет две половины Долины – это пара мостов, которые после кровопролитных боев удалось взять

под свой контроль имперским войскам. Спустя пару часов с орочьих аэродромов в небо поднялись десятки бомбардировщиков с одной целью – превратить мосты в руины и остановить дальнейшее продвижение войск Имперума...»

Вот такая вот завязка. После этого одному игроку предлагалось взять на себя роль имперской обороны, а всем остальным – поровну распределить между собой орочьи файта-бомбы и начать веселье.

Правила просты, занимают буквально пару страниц, и выглядят примерно так:

### **Игра**

Для игры понадобится игровое поле, состоящее из трех частей, на которых изображен участок каньона и мосты через него, 12 карточек защиты (см. Приложение 1 в конце журнала), несколько шестигранных кубиков и фишки или модели самолетов (4 орочьих файта-бомбы и 2 имперских перехватчика).

Участвовать в игре может от 2 до 5 человек.

### **Расстановка**

Один из игроков назначается командующим имперской обороной, остальные игроки поровну распределяют между собой файта-бомбы и становятся орочьими пилотами. (Если игроков-орков трое, то каждый из них получает по самолету, а первый сбитый берет оставшийся, запасной самолет, и начинает со стартового деления).

Орки расставляют модели файта-бомберов на стартовые деления, отмеченные черепом (здесь и далее под термином «деление» будет подразумеваться один круг, которыми размечено все игровое поле).



У каждого самолета (в том числе имперского) запас прочности равен 2. После первого полученного повреждения данный самолет получает -1 ко всем броскам. После второго попадания самолет считается сбитым и удаляется из игры.

Игрок-имперец тщательно перемешивает карточки защиты лицевой стороной вниз, после чего тянет 6 карточек. Он может просмотреть их, после чего должен выложить их на любые деления так, чтобы на каждом из листов игрового поля было ровно по две карточки. На одном делении может быть не больше одной карточки.

### **Игровой процесс**

Первыми ходят орки. За каждую файта-бомбу игрок бросает 2д6 и выбирает одно из выпавших чисел. Это число определяет скорость самолета на этот ход, а также максимальное количество делений, на которое он способен переместиться. При желании, можно перемещаться на меньшее количество делений.

После этого орки двигают свои файта-бомбы по очереди, в порядке убывания скоростей, по делениям, связанным линиями.

Если файта-бомба в процессе перемещения оказывается на делении с карточкой защиты, то ее движение прерывается и немедленно срабатывает описанный для карточки эффект. Если карточка лежала лицевой стороной вниз – она немедленно переворачивается. После этого самолет может продолжить свое движение, если сработавший эффект это позволяет.

Если в процессе перемещения орочий самолет оказывается на делении с уже открытой флак-пушкой или с мостом, и выдерживает встречный огонь, он может попытаться сбросить на них бомбы. Для этого бросается 2д6, и каждый кубик, на котором выпало число больше или равное скорости самолета, наносит единицу повреждения. Флак-пушка разваливается сразу после попадания. Мост выдерживает 4 попадания.

Главное правило перемещения – самолет (это касается и имперских перехватчиков) не может двигаться задом. Он не может переместиться обратно на деление, с которого только что пришел, за исключением случаев, описанных ниже. Также на одном делении не может одновременно находиться два самолета.

После хода игроков-орков ходит игрок-имперец. В свой ход он может вскрыть одну любую карточку защиты на свое усмотрение, переместить на 1 деление уже открытые карточки с флакк-пушками, а также подвигать модель перехватчика (он движется по тем же правилам, что и орочьи файта-бомбы).

Если один из самолетов (перехватчик или файта-бомба) в свой ход оказался на делении, занятом самолетом противника, происходит воздушный бой. Оба игрока бросают д6 и тот, кто выбросил больше, получает право передвинуть модель противника на любое смежное деление, в том числе на то, с которого модель пришла. При этом движение перемещенной таким образом модели заканчивается. Если разница выпавших значений составляет 3 и больше, то проигравший, ко всему прочему, получает 1 очко повреждений. Если модель, начавшая бой, выиграла его, она может продолжить движение дальше.

### Карточки защиты

Карточки защиты бывают 4 видов:

- 1) **Перехватчик (Interceptor).** При вскрытии карточка убирается, а на ее место ставится модель перехватчика. Перехватчик движется по тем же правилам, что и орочьи самолеты, и может атаковать файта-бомбы.



- 2) **Лазерная установка (Laser).** Может атаковать пролетающий самолет противника, только находясь в открытом состоянии. Сразу после выстрела карточка снова переворачивается лицом вниз и требует «активации» в ход игрока-имперца. Чтобы уклониться от выстрела лазерной установки, самолет должен выбросить на д6 число, равное или превышающее его скорость. В случае успеха, самолет может продолжить движение. В случае неудачи, самолет считается уничтоженным независимо от уровня его прочности.



- 3) **Флакк-пушка (Flak).** Любой орочий самолет, оказавшийся на одном делении с флакк-пушкой, немедленно атакован. Игрок-имперец бросает количество кубиков, указанное на карточке. В зависимости от количества попаданий (результаты, равные или превышающие скорость самолета), с самолетом происходят разные вещи.



**1 попадание** – игрок-имперец может переместить обстрелянный самолет на одно любое смежное деление и его движение оканчивается.

**2 попадания** - игрок-имперец может переместить обстрелянный самолет на одно любое смежное деление, при этом движение самолета оканчивается, и он получает 1 очко повреждений.

**3 и больше попаданий** – самолет сбит.

Обратите внимание на то, что на всех мостах установлены базовые флакк-пушки с профилем «1д6». Эти пушки стреляют так же, как обычные, но если карточка с флакк-пушкой размещена на делении моста, то броски обеих пушек делаются вместе.

- 4) **Скалы (Rock Spires).** Самолет, попавший на деление со скалой, должен выбросить на д6 число больше, или равное его скорости, чтобы вернуться. В случае успеха он продолжает движение как обычно. В случае провала он получает 1 очко повреждений, но может продолжать движение.



## Вторая волна

Когда все четыре файта-бомбы уничтожены, игроки за орков могут начать вторую волну атаки. Они снова выставляют самолеты на стартовых позициях, а игрок-имперец перемешивает все оставшиеся и выпешдшие из игры карточки защиты, тянет одну из них, смотрит и выкладывает ее на любое свободное деление игрового поля лицевой стороной вниз. После этого игра продолжается.

## Конец игры

Когда все мосты разрушены или все файта-бомбы сбиты, игроки оценивают результат игры и сверяются с таблицей ниже, чтобы определить, кто же победил.

	Мосты не уничтожены	1 мост уничтожен	2 моста уничтожено
1 волна	<b>Простая победа Империи!</b> Отважный командир имперцев награжден медалью, а орки-пилоты покрыты позором и подвергнуты осмеянию и унижению от своих собратьев.	<b>Простая победа орков!</b> Командир имперцев показательно казнен за то, что не смог удержать ключевую позицию.	<b>Большая победа орков!</b> Наступление сил Империи остановлено, а орочи налеты стали настоящим кошмаром для имперцев.
2 волны	<b>Большая победа Империи!</b> Командир эскадрона орков низведен до ранга гретчина-раба и отправлен в ближайшие шахты.	<b>Простая победа Империи!</b> Командир имперцев получил благодарность за отвагу, проявленную перед лицом превосходящих сил врага.	<b>Простая победа орков!</b> Орки, конечно, смогли уничтожить мосты, но при этом понесли слишком большие потери, чтобы немедленно перейти в наступление, что дало имперцам время вызвать подмогу в лице мобильной группы космодесанта.

## Одиночная игра



При желании, в эту игру можно играть и одному. Для этого расставьте файта-бомбы на исходные позиции, перемешайте все карточки защиты и разложите по одной на каждое деление с имперским орлом. То же самое сделайте перед второй волной атаки. В остальном правила не меняются за исключением того, что флак-пушки не перемещаются, лазерная установка стреляет сразу при активации, а перехватчики будут лететь к ближайшему орочиному самолету, чтобы втянуть его в бой.



Вот и все правила. Если игра вас заинтересовала, а обилие бросков кубиков не отпугнуло – смело распечатывайте последние четыре страницы журнала (или скачивайте исходный PDF-файл [вот отсюда](#)), вырезайте карточки и играйте.

Между прочим, в конце свода правил есть небольшая врезка с комментарием разработчика игры (некоего загадочного мистера Andy C), в которой он открыто говорит, что сознательно стремился упростить игру и не перегружать ее механику, чтобы, во-первых, люди получали удовольствие от игрового процесса, а не от изучения многостраничного мануала, а во-вторых, чтобы они не боялись сами

экспериментировать с правилами, менять их в свое удовольствие и переделывать так, как им заблагорассудится.

И даже примеры привел.

Один из предложенных им вариантов - брать уже пройденный кусок игрового поля, и подкладывать его впереди (или распечатать дополнительные секции), таким образом, удлиняя каньон и позволяя зеленокожим асам лететь до тех пор, пока их не собьют, или пока на их фюзеляжах не будет места от нарисованных взорванных мостов и сбитых перехватчиков.



Другой вариант - введение новых типов самолетов. Например, фэйта-бомба лайт, который движется быстрее (+1 к броскам на скорость), но хуже сражается в воздушном бою (получает повреждение при разнице бросков не в 3+, а в 2+). Или наоборот - утяжеленный вариант, который летит медленнее (-1 к скорости), но зато имеет запас прочности 3. Кстати, в официальную коробочную версию игры входят модели самолетов из Warhammer 40k Epic, но многие игроки не заморачиваются и запросто делают свои собственные модели из того, что под рукой:



Многие идут еще дальше, и вместо маркеров везде, где это, возможно, используют соответствующие модели. Например, из все того же Epic'a.

Если пошевелить мозгами, то различных вариантов и хоумрулов возникает великое множество. Можно ввести спецправила тарана и камикадзе, можно придумать новые типы защиты и прибавить игре динамики, обязав самолеты двигаться на свою максимальную скорость. В конце-концов, можно сделать новую



карту и устроить имперцам Перл-Харбор, или разыграть спасательную миссию - все целиком и полностью зависит от фантазии игроков. Так что не бойтесь придумывать, воображать, изобретать и, в итоге, иметь от всего этого свой собственный маленький настольный фан.

Все фотографии найдены редакцией в Интернете. Если кто-то узнал на них свою скатерть или свои модели - выражаем этому человеку благодарность и просим не обвинять нас в плагиате и нарушении авторских прав ©.

## Игровой стол. Клуб Мастерские

*Еще совсем недавно клуб Мастерские был мало кому известен, да и клубом, по большому счету, он не был. Но упорство его организаторов, помноженное на сплоченность игроков, привели к тому, что на сегодняшний день Мастерские смело можно назвать самым популярным и посещаемым из мест, в которых в Минске можно поиграть в варгеймы.*

Выбор довольно большой – оба Вархаммера, Мордхейм, Инфинити, FOW и DBA, и, самое главное - для всех этих игровых систем есть не только террейн, но и, по сути, свои собственные игровые столы. Конечно, можно играть и на зеленой скатерти, но, согласитесь, куда приятнее играть на столе, напоминающем небольшую диораму.

Вот один из таких столов, специально для DBA и FOW, был недавно введен в эксплуатацию в клубе. Игроки уже успели оценить его по достоинству, а организаторы клуба поделились с нами фотографиями творческого процесса.

Стол сборный, состоит из четырех частей, легко разбирается и, при необходимости, перевозится. Основой для него послужили старые школьные парты, что, в общем-то, логично.

Не все фотографии, к сожалению, высокого качества, но общие представления о результате работы они дают.









*Победитель нашей викторины, Роман DarkTear, оказался не только хитрым полководцем, разгадавшим да канинг план орочьего Ваагха!, но еще и умелым инженером-конструктором, несущим прогрессивные идеи в военную индустрию Адептус Механикус.*

Одной из таких идей стала реализация госзаказа с Терры на разработку и внедрение в некоторых орденах Адептус Астартес (в частности – в ордене Алых Молний) моделей боевых квадроциклов.

С точки зрения правил, они являются полным аналогом attack bike, но на самом деле отличаются повышенной комфортностью, улучшенной проходимостью и являются эффективными машинами быстрого реагирования, способными наносить молниеносные удары по уязвимым местам обороны противника.

Процесс создания выглядел следующим образом:

### Турель

Для ее создания понадобились следующие детали:

- терминаторский телепортационный маяк;
- assault cannon, или ассолтки, которые можно найти в большом количестве в бэтлфорсе Крыла Смерти (Deathwing);
- мультимельта;
- обычная, не слишком толстая проволока, скрученная жгутом;
- немного зеленки;
- магниты (чтобы модель разбиралась и помещалась в лоток).



С маяка срезаем фонарь и крепим на его место assolтку, у которой предварительно отрезаем ствол. Вместо ствола крепим нашу мультимельту. В получившейся турели просверливаем два отверстия, чтобы силовой кабель из проволоки можно было снимать для удобства покраски, а к основанию маяка приклеиваем магниты. Турель готова.



### Корпус

Для корпуса понадобились колеса, рама и несколько передних пластин.



Первым делом склеивается рама. Выхлопные трубы обрезаются, а сзади монтируется магнит (место, замазанное зеленкой). Затем приклеиваются задние колеса, и из пластиковой карточки подходящего банка делается дно и боковые элементы корпуса. Обрезанные трубы вклеиваются сзади изнутри, рядом с ними приклеивается спальный мешок, закрывая отверстие. Все швы и щели замазываются зеленкой



Передняя часть квадроцикла делается из двух ватных палочек (передняя вилка и ось), палочки от Чупа-Чупса (размер XXXXL) в роли укрепителя оси, двух передних элементов от обычных байков с колесами, крепления от assolтной пушки и прожектора, снятых с лэнд-спидера. Получается примерно вот так:



Позже корпус квадроцикла был усилен дополнительной осью под днищем. Модель готова к выполнению боевых задач!

(Автор – Роман Дашкевич (DarkTear). Материалы взяты с [блога Ордена Алых Молний](#) с разрешения автора)

«Дредноут, как оружие ближнего боя», «бортовой шасуй», «парень-огнемет» и «Хорус Ереси» - сейчас эти фразы знакомы, пожалуй, любому русскоговорящему варгеймеру благодаря книге правил Warhammer 40k, переведенной на русский язык умельцами из Games Workshop. Конечно, они не преследовали цель скрасить беспросветное существование русскоговорящих варгеймеров подборкой юморных фраз в стиле Le'Prick'Em'All из небезызвестного «Metal Music Magazine», а вовсе даже наоборот - хотели помочь как можно большему количеству игроков познакомиться с миром Вархаммера. В общем, хотели, как лучше - получилось как всегда. Результатом переводческих трудов GW стала [петиция](#), появившаяся в Интернете в сентябре позапрошлого года, и довольно быстро собравшая несколько тысяч подписей. Петиция была направлена по нужному адресу, и вроде как даже началась совместная работа по вылавливанию багов и ошибок перевода.

К чему все это? К тому, что делая перевод чего угодно, всегда следует учитывать множество нюансов, начиная от особенностей менталитета, и заканчивая особенностями языка, с которого и на который делается перевод. Большинство людей переводят то, что им нравится, так, как им нравится, и особо не заморачиваются. Алексей Брянцев заморочился - и результатом стала его статья

### Структура и язык правил: как писать и\или переводить правила к настольным играм с миниатюрами

#### Предупреждение автора:

Все, написанное далее - сугубо личное имхо, основанное на практике игрока и редактора правил к различным tabletop boardgames, и предназначенное для тех, кто написал (перевел) правила, и хочет, чтобы по этим правилам играл не только он сам, кот младшей дочери и 2 литра пива, но и прочие нормальные люди.

#### 1. Название.

Тут, кажется, все просто: придумываем красивое словосочетание или выбираем слово покрасивее, и пишем его жирным шрифтом. И получаем: «Бумажная корона», «Песнь о клинках и героях», «Стальные грозы», «Битвы фэнтези», «Цепная реакция», «Пикет» и т.д. Иногда, если игровые правила переводные, оставляем название или транслитерируем его: «Спирхэд», «Blood bowl» и т.д. Все бы хорошо, но зачастую названия эти ничего не говорят читателю, а ведь сразу должны нести в себе массу информации: на какую эпоху ориентирована эта система, исторические ли события и армии в ней воспроизводятся, или же сугубо фэнтезийные. Поэтому при всей внешней притягательности односложных и\или красивых названий, состоящих из словосочетаний, собранных по методу А.Сапковского, не надо бояться длинных названий, построенных, например, по схеме: «прилагательное + существительное ++ существительное + дополнение» (или в зеркальной последовательности). В

первой части обычно идет название самой системы, а во второй – уточнение периода или направления. Например: «Поле славы: возвышение Рима», «Warhammer fantasy battle», «Гражданская война в Америке 1861-1865гг. Правила тактического сражения» и т.д.

Кстати, именно тут возникает вопрос о том, стоит ли переводить на русский язык названия игровой системы. Сложно ответить однозначно, потому как все очень ситуативно: в некоторых случаях адекватный и нормальный для восприятия перевод невозможен («Боевой молоток 40000» вместо «Warhammer 40000»), или не нужен (например, теряется антураж - как если бы перевели «De Bellis Antiquitatis» как «Искусство войны в античности» или просто «Войны античности»).

## **2. Общая характеристика правил.**

Вслед за названием обычно идут строки, объясняющие самые общие характерные черты данных правил. И тут можно встретить все, что угодно: от изложения взглядов на историю вообще, до критики правил, разработанных другими людьми. На самом деле этот раздел не менее важен, чем название, именно потому, что дает возможность потенциальному игроку решить – подходят ли ему эти правила или нет, стоит ли начинать «заниматься» (то есть – покупать миниатюры, красить их, пробовать играть и т.д.) данной игровой системой в принципе.

Думается, что в этом разделе в обязательном порядке должны присутствовать следующие подразделы (не обязательно именно в указанном порядке):

### **2.1. Общее описание игры.**

Собственно говоря – аннотация правил. Например: «Правила игры «Бубузки бякие: суровый мохач в подземельи» отображает схватку между бандами сосилапов и лапососов в суровом подземном мире Клоакинске. Вы сможете насобирать суперскую банду, состоящую из миниатюр производства фирмы «Волан де морт миниатурез», которая будет искать сокровища и лить кровищу повсюду и везде, это не займет много времени (типа полчаса) и позволит вам попить певко». Ну, а если серьезно, то именно тут вы продолжаете заинтересовывать потенциального игрока своей системой, и поэтому здесь необходимо употреблять ключевые слова, связанные с особенностями ваших правил. Например: «Наполеоновские войны», «отображение небольших сражений (уровень полка)», «базы, на которых располагается несколько миниатюр» и т.д.

### **2.2. Что вам потребуется для игры**

Описание того, что необходимо для игры в эту настолку. Обычно указываются: миниатюры (их масштаб и производитель), приспособления для измерения расстояния (рулетка, линейка, кусочек картона и т.д.), указания на систему измерений (тут, кстати, не надо ничего выдумывать «такого» - лучше брать стандартные и общедоступные единицы измерения типа сантиметров, но никак не другие, придуманные самостоятельно или вовсе экзотические), кубики (или другие генераторы случайных чисел, типа монетки), карточки, маркеры, фишки и т.д. То есть все, что должен будет взять игрок, если он направился

играть – к другу, или в клуб, или на кухню к коту младшей дочери и двум литрам пива.

### **2.3. Модели**

В этом подразделе должны быть точно определены масштабы фигурок, используемых при игре, и их количество на базах. В идеале все это может быть сведено в таблицу и сопровождено иллюстрациями. При этом необходимо указывать традиционные масштабы и не пытаться выдумывать новые, даже если есть возможности для производства. Сразу оговоримся – на данный момент существует три принципа использования миниатюр, и придумывать что-то иное – значит идти на слом ожидания игрока, что может негативно отразиться на популярности и востребованности игры. Первая – это, так называемая, игра-скирмиш, где одна миниатюра ставится на одну подставку (иногда круглую, иногда квадратную, другие не приветствуются, так как трудны для нахождения или изготовления), и отображает человека, орка, танк или что-то подобное. Вторая – игра, при которой на базу закрепляется несколько миниатюр, отображая тем самым тот или иной тип подразделения, и потери либо отмечаются на отдельных карточках, либо учитываются лишь когда отряд уничтожен полностью. Наконец, третья – закрепленные на отдельных подставках миниатюры образуют подразделения, и потери отмечаются убиранием фигур из отряда. Иногда используются иные принципы (модели со счетчиками жизни на подставке и т.д.), иногда происходит совмещение двух или даже трех типов, перечисленных выше. Это необходимо очень подробно и максимально полно расписать, потому как иногда игроки устанавливают модели на подставки, а потом их «с мясом» отдирают из-за того, что не смогли правильно понять правила. Кроме того, необходимо отметить, что в мировом геймплее происходит процесс некоторой «унификации», и есть уже устоявшиеся размеры и формы подставок, которые используются многими игровыми системами, что позволяет игрокам использовать одну армию для нескольких игр, а не тратить время и деньги на изготовление новых и новых отрядов, приводя в ужас жену и книжные полки.

### **2.4. Карточки, фишки и иное**

Разные игровые системы используют различные приспособления для симуляции происходящего на поле боя – броски кубиков, карточки приказов и событий и многое другое. Также используются маркеры для обозначения количества ран, стратегических точек и других важных для процесса игры моментов. Все это можно было упомянуть в разделе «Что вам потребуется для игры», но не лишним будет повторить еще раз, более подробно, с примерами и наглядными иллюстрациями. Кстати, о повторах – на самом деле, чем больше их будет, тем лучше – это позволит игроку лучше освоить правила, как и система перекрестных сносок, но об этом ниже.

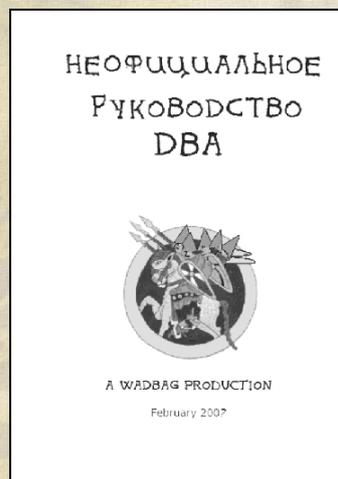
### **2.5. Игровое поле**

Этот раздел даст игроку представление о том, на чем играть – достаточно ли будет кухонного стола, или надо будет заказывать или изготавливать стол больших размеров, или же к игре прилагается специальное игровое пространство – расчерченное на гексы или квадраты, либо еще как-то размеченное. В том

случае, если для игры понадобится террейн, то самое время сказать о нем несколько слов и привести в качестве примера, опять же, фото, схемы и все то, что даст представление о будущем поле боя. Если игровой стол и/или террейн имеет фиксированные размеры, то необходимо точно их описать, причем, опять же, - в привычных игрокам масштабах.

### 3. Структура правил

На самом деле основной закон для тех, кто пишет/переводит правила – это то, что они создаются для определенной целевой аудитории. И эта аудитория может быть различна – широкая и узкая, гендерно, социально, финансово ориентированная. При этом любое сужение этой аудитории приводит к отсечению части игроков – так, правила «De Bellis Antiquitatis» написаны специфическим языком, определяемым многими как «математический», и переведены таким же образом. Такой сложный язык правил при всей их привлекательности привел к ситуации: «Играть хочется, но непонятно как, потому как я не математик, а гуманитарий». Хорошо, что нашелся энтузиаст в лице Бартуса, который с сотоварищами создал один из лучших примеров адаптации правил - [«Гид по ДБА»](#).



Итак, перед тем, кто работает с правилами, так или иначе должен стоять обобщенный образ игрока. И чем больше этот образ будет обобщен, тем больше людей заинтересуются этими правилами. Ориентированность на среднестатистического игрока, а не на себя самого и двух своих собутыльников-единомышленников, позволит вам сделать правила более понятными большинству игроков.

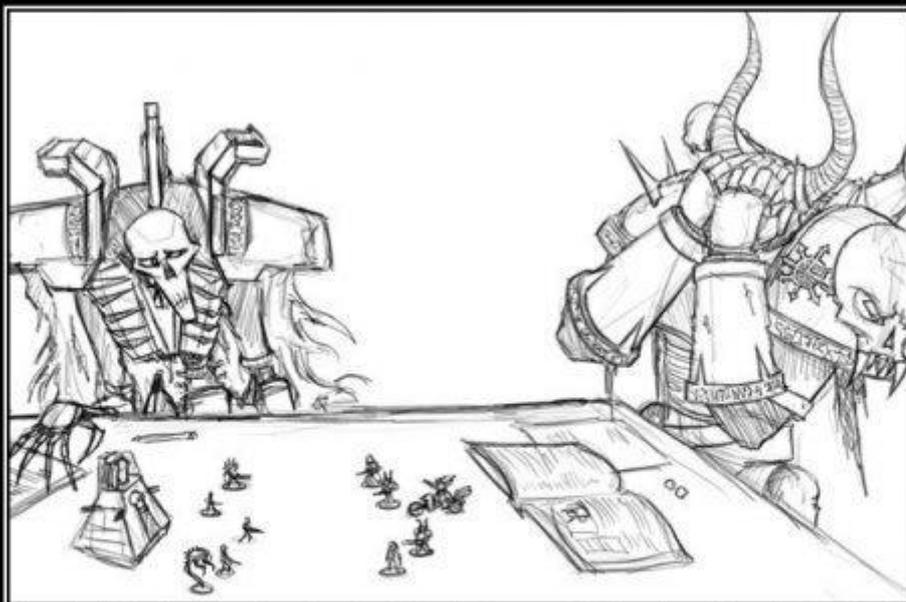
Следующее, о чем должен помнить создатель/переводчик правил, так это о том, что наиболее понятны те правила, которые в своей структуре воспроизводят последовательность игры. Ведь когда мы обучаемся игре в шахматы, мы сперва узнаем, как расставляются фигуры, как они ходят и так далее. В случае с настольной игрой с миниатюрами это тем более кажется логичным. Но, к сожалению, не всегда присутствует, как и вообще соблюдение логических последовательностей.

Воспроизведение последовательности ходов игры и подробное описание всех фаз, от расстановки миниатюр до завершения игры, кажется наиболее удачной структурой правил. Кроме того, как показывает практика, в первую очередь должны быть рассмотрены базовые правила, и лишь потом – частные случаи.

Следующим важным моментом становится ситуация повторов, когда на протяжении правил любая ситуация дается сперва в кратком описании, а потом в более полном, с примерами, таблицами и диаграммами. Вообще фотографии, схемы и другие средства визуализации текстовой информации неоценимы в процессе обучения правилам.

Наконец, последнее и самое важное – в идеале в правилах должна быть вся информация, необходимая игроку для того, чтобы начать собирать модели и приступить к игре. Если правила рассчитаны на отображение столкновений

подразделений, то должны быть описания, какими могут быть эти подразделения, что допустимо, а что - нет. Крайне неудобно для игрока, когда создается ситуация недоговоренности и возникает соблазн выкрикнуть: «Что не запрещено, то разрешено» - все границы должны быть точно очерчены, все возможные опции расписаны, а недопустимое – отмечено. Например: «Отряд сосилапов может состоять из 5-10 бойцов (по цене нифига очков за бойца), каждый сосилап в отряде вооружен бабакой и фигакой, за дополнительную стоимость в дофига очков один сосилап может стать супр-сосилапом, вооруженным хренакой. Отряд сосилапов может использовать специальное правило хлабысь! и должен проходить тест на дефекализацию в начале каждого своего хода. Вы должны взять минимум 1 отряд сосилапов в армию».



# TABLE TOP GAMING

Even THEY don't understand all the rules.

Vo/ MotivatedPhotos.com

## 4. Приложения

На самом деле приложения, по идее, в сознании игрока непосредственно связаны с процессом окончательного структурирования правил. Опять необходимо повторить в кратком виде (а лучше – сведенном в таблицы) все основные фазы игры, все особенности – модификаторы, факторы, результаты бросков и т.д. Кроме того, все игровые термины, которые были использованы в правилах, обычно нуждаются в глоссарии – расположенном в алфавитном порядке списке, где они кратко и однозначно интерпретируются со ссылкой на страницу, где в основных правилах этот термин более подробно и полно объясняется. Опять же, все направлено на облегчение понимания правил – если что, игрок может не искать долго тот или иной термин в правилах, а просто заглянуть в глоссарий.

## 5. Бэк или не бэк?

Будем честными – правила очень скучное чтение. Написано тяжелым языком, заставляет думать, мысленно моделировать описываемые ситуации и так далее. Рано или поздно, даже если вы сильно заинтересованы в прочтении этих правил, ваше внимание расфокусируется. Вам захочется курить, пить, спать, пойти по бабам... Ну, вы поняли. Проблема эта сопоставима с проблемой выступления с лекцией даже перед мотивированной аудиторией. Как бы не был интересен материал, рано или поздно студенты устают и начинают отвлекаться. Каждый преподаватель имеет свой «арсенал» концентрации внимания аудитории. Один из самых распространенных – шутка или краткий рассказ о каком-то интересном и занимательном факте. Зачастую эти рассказы запоминаются наравне с основным материалом. Так, до сих пор из лекции по этимологии, среди прочего помню историю о том, что «колбаса» и «облако» - однокоренные слова. Такая же ситуация и с текстом правил – их полезно «разбавлять» бэковыми (то есть связанными с историей мира, эпохи и пространства, которые описаны в правилах) вставками. В частности, успех «Гида по ДБА», по моему мнению, связан с тем, что в нем присутствуют вставки подобного рода, названные Бартусом «Бесполезные факты».

Бэк может быть различным – от кратких описаний тех или иных событий (прежде всего, если идет речь об историческом варгейме) до художественных микро-новелл и стихов, если речь идет о вымышленном мире. Например: «Величайший герой сосилапов Пустышкинс велел войнам своим смеломофигетькак и быстромогучимнах перед походом сложить камни у ворот столицы своей Бяктаун. И вырос огромный и офигенный холм. А когда пришли враги-лапососы, то они легко взобрались по этому холму на стену и взяли столицу. Поэтому у сосилапов до сих пор принято не собирать, а разбрасывать камни нафиг, ибо нефиг».

## 6. Язык правил

Основная задача, которую необходимо ставить перед собой при написании/переводе правил по настольным играм с миниатюрами, это, прежде всего, создание их однозначными. Отсутствие инотолкований в процессе прочтения/отыгрыша правил – залог их играбельности. Посудите сами: фразу «сосилапы получают победу над лапососами если они замочили их в сортире» можно толковать по разному: сосилапы победят если совершат указанное действие или же это действие совершат над ними? Как же добиться того, чтобы текст правил воспринимался однозначно?

Для начала - созданием устойчивого и однозначного терминологического поля. Каждый термин должен иметь толкование как сжатое, указанное в глоссарии, так и полное, данное в основных правилах с примерами. При этом, каким бы ни был соблазн употреблять синонимы для того, чтобы избежать тавтологии, этого делать не следует, ибо это создаст пресловутую ситуацию инотолкования. Например: «Взвод сосилапов состоит из от 5 до 20 бойцов, при этом два подразделения формируют роту, а те два отряда создают полк, который если их две совокупности бойцов есть дивизия». Более правильным кажется все же такой вариант: «Взвод сосилапов состоит из 5-20 бойцов, два взвода формируют роту, две роты формируют полк, два полка формируют дивизию».

Определитесь, какие термины вы будете использовать, и всегда используйте именно их, а не синонимы, иначе может произойти неразбериха.

Если продолжать говорить о терминах, то необходимо помнить, что, скорее всего, читатель ваших правил – носитель массового, среднестатистического сознания, а не специалист в военной истории или истории вымышленного мира, по которому написаны правила. Поэтому употреблять специальные, пусть и правильные термины вместо пусть и не совсем корректных – опасно, и на самом деле затруднит восприятие текста. Да, щит римских легионеров назывался «скутум», но зачем упорно употреблять этот нераспространенный в массовом сознании термин, когда можно просто сказать – «щит». Кроме того, что термин может быть непонятен, он может звучать смешно или очень странно, как, например, «лох» (при номинировании древнегреческой тактической единицы). Конечно, можно в справке или в бэковой части упомянуть эти безусловно любимые и выстраданные в устных баталиях с едино- и разно-мысленниками термины, но будем помнить, что правила пишутся прежде всего для обычных людей, а не для к.и.н. или д.и.н.

Наконец, последнее, что хотелось бы отметить, говоря о терминах, так это то, что необходимо соблюдать терминологическое единообразие – как в рамках правил, которые вы создаете с нуля, так и в случаях перевода. Если у вас есть термин «атака», то употребляйте только его, а никак не синонимы – например, «нападение» или «наступление». Кроме того, было бы неплохо, если бы ваше терминологическое поле было в рамках существующих традиций – если в большинстве правил, к которым приближены ваши, совокупность моделей традиционно называют «отряд», то называйте его так, если «взвод», то повторяйте именно этот термин. Это не только облегчит восприятие ваших правил, но и «впишет» их в существующую традицию.

Местоимения – еще один коварный камушек на дороге однозначных текстов. Неуместное их употребление так же может привести к ситуации разночтения. Например: «Сосилап может спрятаться в блиндаж. Его можно расстрелять, хоть и придется приложить к этому усилия». Как мы видим, местоимение «его» заменяет существительное мужского рода, но таковых в предыдущем предложении два, и по правилам тема-рематической структуры текста получается, что оно соотносимо с последним – «блиндажом». Но разве это имели в виду разработчики правил? Уверены? Старайтесь избегать таких ситуаций, внимательно следите, чтобы слова соотносились именно в той комбинации, которую вы задумывали. Помните, что каждое слово, которое может быть объединено в предложении или с предыдущим словом, или с последующим, объединяется при первоначальном восприятии с предыдущим словом, даже если пишущий относил его к последующему. Для того, чтобы вас поняли именно так, как вы того хотите, не опасайтесь использовать несколько непривычные для обычной речи, но характерные для языка правил слова «вышеупомянутый», «указанный выше», «вышеназванный», «данный» и т.д. – это повысит однозначность текста.

Другой способ достичь однозначности текста – использовать уточнения времени, места и т.д. Например, к достаточно неопределенному слову «сторона стола» желательно добавлять конкретное уточнение: «сторона стола активного игрока» или «любая сторона стола», уточнить, о какой фазе игры идет речь: «во

время расстановки вы должны расставлять модели так, чтобы они касались ближней к вам стороны стола. К не очень определенному обозначению пространства «на холме» лучше присовокупить уточнение «отряд считается стоящим на холме, если все модели в нем касаются хотя бы уголком данного элемента террейна».

Кроме того, необходима максимальная точность в определении игровых элементов. Так, термин «модель» достаточно расплывчат, так как модель может отображать пехотинца, кавалериста, технику и т.д. Поэтому необходимо не просто определить, какая конкретно модель имеется ввиду в каждом конкретном случае, но и давать уточнение, каковы ее особенности именно в данной ситуации.

Помните о том, что язык правил, по идее, лишен средств создания образности. Не стоит пытаться оживить и разнообразить свой перевод, вряд ли из вас получится второй Vel, автор перевода книги орков и гоблинов для Вархаммера. Недопустимо также использование в правилах разговорной лексики, средств создания образности и экспрессивности (эпитетов, метафор и пр.). Все это не только может привести к появлению некоего «гибрида», но и вызвать ошибки в интерпретации. Так, при чтении фразы из правил: «Сосилап может бахнуть» или «Лапосос в базовом контакте врет как сивый мерин» далеко не ясно, что конкретно имеется в виду.

Если продолжать говорить об особенностях языка правил, то необходимо помнить, что в сфере морфологии, то есть особенностей употребления частей речи, в данном стиле преобладают именные части речи: существительные, прилагательные; из числа служебных — производные отыменные предлоги (в целях, в связи с..., в соответствии с..., согласно). Глаголов в правилах должно быть немного. Если они и употребляются, то, как правило, в неопределенной форме или в форме настоящего времени. И те и другие имеют предписывающую семантику. С этой же целью употребляются краткие прилагательные, типа «должен», «обязателен». Вообще языку правил свойствен неличный характер, поэтому здесь практически отсутствуют формы глаголов 1-го и 2-го лица. Недопустимы фразы типа «Я придумал», «Я готов предоставить исторические данные», «Мы решили поиграть». Вместо этого более верны предложения типа «Есть основания считать», «Данные будут предоставлены», «Появилась возможность провести несколько игр». Такое обезличивание выполняет две функции. Во-первых, текст становится более «официальным» и нейтральным. Во-вторых, нивелирование, убирание собственного «я» позволяет сделать вашу личностную позицию по тому или иному вопросу менее явной, что зачастую может играть значительную роль — оценивать будут правила, а не вас любимого.

Говоря о синтаксисе правил, следует указать на сравнительно небольшое количество сложноподчиненных предложений. Было бы лучше, если бы преобладали простые предложения, как правило, осложненные. Данная



особенность «работает» на основную «идею» игровых правил – недопустимости инотолкования. Ведь причастные и деепричастные обороты типа «указанный ранее», «вышеупомянутый отряд», придаточные предложения («который находится в зоне расстановки», «который произвел стрельбу ранее» и т.д.) уточняют и делают информацию более верной и однозначной.

Ну, и самое главное, о чем хотелось бы сказать в завершении разговора о языке правил - помните, что у правил должны быть не только тестеры, но и редакторы. Когда вы напишете/переведете какие-либо правила, не постесняйтесь разослать их своим знакомым или выложить на тематическом форуме с просьбой: «напишите, что Вам было непонятно, что требует уточнения, какие формулировки Вам кажутся неудачными». Учитывая большое количество людей, неравнодушных во всех смыслах к чужому правотворчеству, вам ответят, да так быстро и много, что только успевайте принимать подачи.

## **7. К вопросу о переводе**

Можно выделить три основных подхода к переводу правил. Позволим себе перечислить их и отметить как слабые, так и сильные стороны каждого.

### **7.1 Подстрочный перевод**

На самом деле это наиболее распространенный перевод текста правил. Суть его в том, что текст пропускается через компьютерную программу-переводчик, после чего «слегонца» правится и выдается в таком виде читателю. Из безусловных плюсов – высокая скорость создания такого вида переводов. Кроме того, если правила написаны не очень сложным языком и не полны специальных или экзотических терминов, такой тип перевода достаточно адекватен и действительно дает почти точное представление об исходном тексте правил. Из минусов необходимо отметить, что язык таких переводов, к сожалению, является калькой исконного, обычно английского языка. И мы получаем нехарактерные для русского языка аналитические конструкции типа: «Солдат имеет винтовку», «Винтовка есть оружие» и т.д. Кроме того, в случае, если компьютерный переводчик «сталкивается» с неизвестными словами или словами в нехарактерном ему значении, получается редкостная абракадабра: «Чтобы использовать Космических Морских пехотинцев, Морских пехотинцев Места хаоса, Orks и Eldar, вы должны...», «Когда разрушено, некоторые Воины Necron могут повторно собрать себя и воссодениться со сражением» и т.д.. При всей спорности и, зачастую, халтурности таких переводов, при наличии у переводчика терпения, большого культурного багажа и умения слушать замечания и критику, могут получиться вполне приличные тексты. Яркий пример тому – переводы «Поля Славы», сделанные фон Лоссевым.

### **7.2 Литературный перевод**

На самом деле этот тип перевода достаточно редкий, так как предполагает некоторую степень «соавторства» в процессе перевода, то есть наличие художественного таланта у автора. Зачастую книги правил или полностью переведены таким образом, или с многочисленными вкраплениями. Но главной их отличительной стороной становится акцентирование внимания не на самом тексте правил, а на творческой личности переводчика, на его остроумии, взглядах на историю, политику, игровое сообщество и так далее. Иногда это

действительно получается весело и интересно, как в переводах Vel-a, или в книге «Воины Бардака», но чаще такие книги только раздражают или, что еще хуже, запутывают читателя. Тут можно вспомнить и, возможно, очень историчных, но мало кому понятных допельзольдеров как перевод greatsworders, и может и смешной, но не совсем точный с точки зрения перевода пассаж о гоблинах, которые кидаются маленькими членами своих отрядов, и т.д. Но если такой перевод удастся, то он хорошо передает атмосферу и специфику правил и периода или направления, который эти правила описывают. Примером добротного, атмосферного перевода может послужить, в частности, книга правил армии вампиров в переводе ВанГога (Gravestone-a).

### 7.3 Адаптированный перевод

Третий тип перевода базируется на совершенно иных принципах, чем предыдущие два. Его основная задача – не только и не столько перевести, сколько адаптировать правила под реалии и традиции русского языка, особенности жизни и традиций игрового сообщества. Формулой такого типа перевода может служить замечание переводчика Д.Жукова к роману Ричарда Уормсера «Пан Сатирус». В сноске, помеченной «прим. переводчика» сказано: «Все воинские звания даются приближенно к званиям, известным советскому читателю. В вооруженных силах США шкала званий более сложная». Перенесение текста правил в привычные для читателя реалии, в контекст уже принятых систем перевода, без слома читательского ожидания и штампов массового восприятия – такова задача адаптированного перевода. Зачастую такие правила весьма далеко отходят от оригинала, что, по большому счету, есть достаточно сильный минус, но бывают приняты на «ура» основной массой игроков из-за понятности и ориентирования на отечественные реалии. Примером таких правил является большинство переводов Бартуса, который иногда даже уточняет, какие модели доступны игрокам на территории бывшего Союза именно для данной игровой системы.

Итак, можно легко увидеть, что при любом подходе есть и свои минусы, и свои плюсы, очень и очень многое зависит от переводчика. Хватит ли у вас терпения для точной правки? Обладаете ли вы достаточным творческим потенциалом? Сможете ли вы объяснить так, чтобы понятно стало именно целевой аудитории? Или вы вообще найдете какой-либо иной путь? Решать исключительно вам. Но помните главное – вы переводите для людей, и переводите так, чтобы им было понятно и интересно.

### Вместо заключения

Доподлинно неизвестно, кто первый написал правила к настольным играм с миниатюрами. Кто-то отдает пальму первенства Герберту Уэллсу, кто-то припоминает античность. Но суть до сих пор осталась одна – правила пишутся и создаются, прежде всего, для того, чтобы люди получали удовольствие от самого процесса игры. Помните и вы об этом, когда сядете за рабочий стол и возьмете чистый лист или книгу на другом языке.

Конечно, хотелось бы написать «Этой статьей мы открываем цикл, в котором последовательно и подробно расскажем вам, дорогие читатели, обо всех орденах космодесанта, лояльных и не очень, познакомим вас с самыми известными их представителями, а самое главное – подробно расскажем, как красить представителей каждого из орденов...» и т.д. и т.п. Но трезвый взгляд на вещи подсказывает, что такой проект вряд ли будет реализован в рамках журнала в ближайшее время.

Поэтому сейчас мы просто расскажем начинающим игрокам в Warhammer 40,000, уже прикупившим себе стартовый набор Dark Vengeance, о том, как быстро, буквально за вечер, покрасить рядовых десантников в цвета Темных Ангелов так, чтобы получить допуск на турнир («покрас моделей минимум в три цвета»), и в принципе поскорее начать играть собственной покрашенной армией.

## Подготовка



*Шаг первый*, он же основной – берем нужную нам модель (в нашем случае – десантник с плазмаганом) и аккуратно надфилем зачищаем все швы от литника, до которых сможем добраться. Вроде как это уже давно всем известно, и является чуть ли не прописной истиной – но все равно множество игроков слишком торопятся собрать и покрасить свою армию, и то ли забывают, то ли ленятся обработать миниатюру должным образом. В результате после покраски оказывается, что вдоль ноги проходит непонятная полоса, а красивый символ на наплечнике как-то странно смещен с одной стороны и вообще похож на подделку из страны третьего мира.



Так что, сколько бы это не говорили – повторим еще раз: прежде чем приступать к покраске, не поленитесь привести миниатюру в человеческий вид (к нам, кстати, миниатюра попала уже загрунтованной, так что в некоторых местах на фотографиях, присмотревшись, можно эти самые швы разглядеть).

*Шаг второй* подготовки – сборка модели. Независимо от того, берете вы snap-fit модель, состоящую из 3-4 элементов и собирающуюся без клея, или полноценную модель из обычного набора – не торопитесь ее склеивать. Приложите детали друг к другу и подумайте, какие участки будут закрыты. Как

правило, ранец будет закрывать часть спины и затылка модели, а болтер, удерживаемый двумя руками (беда большинства космодесантников) – напроочь закроет грудь и живот, сильно затруднив доступ к декоративным элементам доспеха. В нашем случае мы представили себя дредноутом Хаоса, и, демонически хохоча, оторвали у уже склеенных моделей и ранцы, и руки с оружием, чтобы красить их по-отдельности. Для удобства и поддержания образа хаосита, мы насадили оторванные части на временные штывырки из скрепок, изогнув их так, чтобы детали не соприкасались покрашенной поверхностью со столом.

*Шаг третий.* Грунтовка. Она нужна для того, чтобы наносимые вами краски лучше ложились на поверхность и хуже стирались при касании этой поверхности пальцами. К нам модель попала уже загрунтованной, но в теории грунтовать можно двумя способами: краской из баночки, нанося кисточкой слегка разбавленную водой краску на миниатюру, либо из баллончика, задувая модель с расстояния примерно 25-30 см. короткими пшиками. При грунтовке из баллончика крайне рекомендуется делать это в сухом проветриваемом помещении, предварительно закрыв предметы, находящиеся за миниатюрой, газеткой. В качестве грунтовки сейчас высоко котируется автомобильная акриловая краска Bosny, которая имеет не только неплохую палитру, но и хорошее качество. Эстеты могут заказать фирменную грунтовку в три раза дороже. Мы же обычно используем художественную краску в баллончиках Idea.

При грунтовке надо постараться с одной стороны покрыть краской по возможности всю миниатюру (то, что не задуется, можно позже подкрасить кисточкой), а с другой – не залить мелкие впадины, нанеся слишком много краски. Поэтому перед первой грунтовкой (да и покраской) рекомендуется взять ненужную модель (или ненужного культиста из того же стартера) – и опробовать процесс на ней.

Когда вы открасите энное количество моделей и прочувствуете все прелести работы кисточкой, вы заметите, что цвет грунтовки может влиять на цвет миниатюры. Поэтому если вы планируете покраску моделей в ярких светлых тонах (десантники ордена Белых Шрамов, терминаторы Темных Ангелов, десантники Космических Волков) – то попробуйте использовать грунтовку белого или светло-серого цвета. Такая «подложка» сделает конечные оттенки ярче, хотя работа с ней и требует определенных навыков.

Ну, а пока вы нуб, а стартер купили неделю назад – смело грунтуйте черным и не заморачивайтесь. Черный цвет поможет создать тени там, где это нужно, и упростит работу с красками «металлических» цветов.

Когда грунтовка высохла – можно приступать к покраске модели.



## Покраска

Первое, что стоит сделать – это обработать краской те элементы миниатюры, которые будут иметь металлический оттенок. На фотографиях мы это сделали уже после покраски доспеха, но пусть вас это не смущает – просто вначале это сделать проще, да и риск испортить уже покрашенные части отсутствует.

Итак, берем краску Boltgun Metal (GC-Gun Metal)<sup>1</sup>, слегка обмакиваем в нее сухую кисточку, мазукаем кисточкой по бумажке, чтобы почти вся краска вытерлась, после чего обрабатываем нужные поверхности (как правило – элементы оружия и отдельные части ранца) так, как будто смахиваем кисточкой с этих участков пыль. Чем сильнее будете надавливать – тем больше будет на элементе краски. Это называется «драйбраш», т.е. техника «сухой кисти». Она позволяет наносить краску на выступающие части миниатюры, не затрагивая углубления, а в случае с металлом, создает ощущение грубого темного железа.

Более мелкие детали (трубки на шлеме) можно аккуратно подвести кисточкой обычным способом.

Теперь наносим основной цвет на доспех. Берем Dark Angel Green (GC-Dark Green), и покрываем им всю поверхность доспеха и ранца, за исключением оружия, глазных впадин, орла на груди, сочленений доспеха и символики на наплечниках.

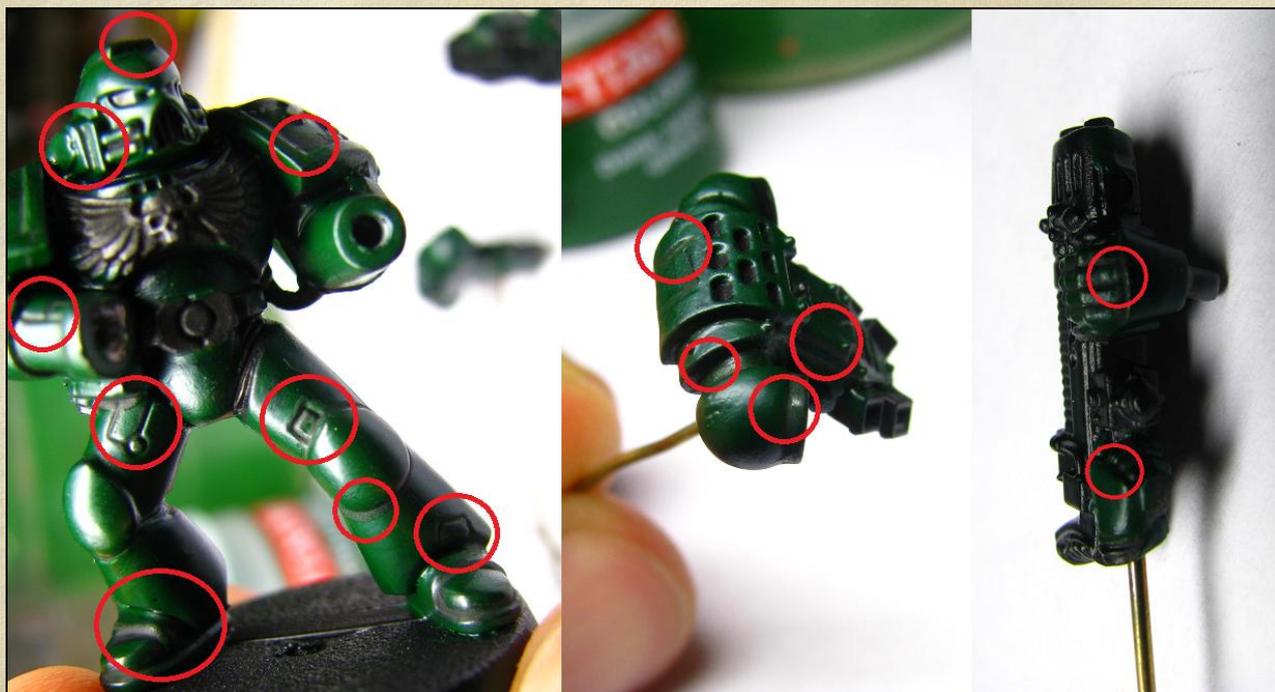


Чтобы краска не ложилась слишком густым слоем, закрывая впадины, ее можно слегка разбавить водой. Главное – не переборщить, иначе краска будет растекаться и то тут, то там из-под нее будет проглядывать грунтовка.

Когда базовый слой высох, можно попробовать нанести на нем тени. Для этого берем тонкую кисточку, и аккуратно подводим все углубления на миниатюре проливкой Nuln Oil (GC-Black Wash) – на наплечниках, вокруг круглой пластины наколенника, на локтях, между пальцами на руках, по контуру

<sup>1</sup> - здесь и далее мы будем указывать сначала цвет из линейки Citadel, а в скобках – его старое название и/или примерный аналог из линейки красок Vallejo. GC означает серию Game Color, а MC, соответственно, Model Color.

обуви и по всему рельефу ранца. Постарайтесь сделать так, чтобы все линии подводки были примерно одинаковой толщины и не слишком сильно залазили на смежные поверхности, оставаясь в углублениях.



Теперь, когда основной цвет у нас есть, а углубления затемнены, можно заняться высветлением. Аккуратно подвести яркими линиями все углы и грани на модели, это, конечно, круто. Но на практике сделать это без опыта и очень тонкой кисточки – практически нереально. Поэтому мы пойдем старым дедовским способом, и просто проработаем доспехи, кисти рук на оружии и ранец смесью Dark Angel Green (GC-Dark Green) и White Scar (GC-Dead White), смешав их примерно 4:1. Можно смешать с желтым (Bad Moon Yellow (GC-Moon Yellow) – оттенок получится более теплым.

Итак, обрабатываем кисточкой доспех, особое внимание уделяя самым выступающим участкам – углам наплечников, коленям, локтям и т.д.



После того, как модель будет отдрайбрашена до нужной кондиции, весь доспех покрывается слоем проливки Thrakka Green (GC Green Shade Wash). Это выровняет и наши высветления, и наши тени, а заодно придаст броне легкий элегантный блеск.



После того, как мы закончили с доспехом, можно черной краской, слегка разведенной водой, аккуратно покрыть все оставшиеся непокрашенными места: орла на груди, подколенные сочленения доспехов (сзади), эмблемы на наплечниках, глаза и прочие символы. Когда краска высохнет, можно начинать вырисовывать детали. Начнем с красного цвета.

Тонкой кисточкой заполним глазные впадины немного разведенной водой краской Blood Red (GC-Bloody Red). Ей же выкрасим часть плазмагана и двойную стрелку на правом наплечнике. Если на наплечнике слой краски не получится идеально ровным (а скорее всего на первых миниатюрах так оно и будет) – не расстраивайтесь. Пока краска не высохла, попробуйте легонько пройтись по поверхности мягкой кисточкой, смоченной в воде.



После того, как краска высохнет, негусто пролейте все металлические поверхности (а плазмаган – целиком, вместе с красной частью) и глазные впадины Nuln Oil (GC-Black Wash). Это приглушит металлический цвет там, где он слишком яркий, оружию придаст боевой, в меру поношенный вид, а в глазницах создаст тени.



Добавляем немного белого White Scar (GC-Dead White) в красный Blood Red (GC Bloody Red), и этой смесью тонкими линиями подводим грани красной части плазмагана. Добавляем белого чуть больше, и ставим пятнышки на глазах ближе к носу. Чистым белым ставим крошечную точку-блик на глазах ближе к вискам. Со временем вы сами научитесь ставить блики в нужном месте и делать глаза, по-настоящему похожие на линзы.

Стрелки на наплечнике высветлять не стоит. Сделать это хорошо на такой большой поверхности вряд ли получится, так что на данном этапе нам хватит и обычного «плоского» цвета.

Теперь эмблемы. Мечи на ранце, плазмагане и наплечнике, красим Kommando Khaki (GC Khaki), стараясь делать края слоев ровными. После этого проливаем эти участки Nuln Oil (GC-Black Wash), и, когда проливка высохнет, аккуратно наносим сверху Bleached Bone (GC Bone White), оставляя непрокрашенными самые глубокие участки (например, место соединения крыла и меча на наплечнике). Ваша цель – ровные края.

Орла на груди также красим в хаки и проливаем Nuln Oil, но цвет Bleached Bone после этого наносим драйбрашем, чтобы выделить рельеф крыльев и черепа. При желании, символ на груди можно пролить чем-нибудь вроде Devlan Mud – эта проливка хорошо оттеняет костяные цвета. Как вариант, всю символику можно покрасить белым вместо костяного.



У нас остался плазмаган. Здесь все довольно просто. Покрываем плазменную зону любым темно-синим (Kantor Blue, GC Imperial Blue), потом добавляем немного белого и драйбрашим в несколько слоев, постепенно увеличивая количество белого. В конце черной проливкой подводим границу между красным и синим – и вуаля! Не бойтесь драйбрашем слегка залезть на смежные элементы – это будет выглядеть как отсветы от оружия. Желающих сделать плазму сильно светящейся сразу предупреждаем, что сделать нормальные блики на миниатюре не так-то просто, а вот испортить уже покрашенный доспех – более чем. Так что прежде, чем браться за подобные световые эффекты, рекомендуем сначала потренироваться на более простых вещах.



Когда основная работа закончена, можно довести до ума детали. Черные «гармошки» под коленями, в локтях и в паху, можно аккуратно подвести цветом Dawnstone (GC Cold Grey) или смесью черного и белого. Кнопку на плазмагане выкрасить ярким красным, а проводок – синим. Самый кончик ствола плазмагана можно еще раз пролить Nuln Oil или слегка продрайбрашнить черным, создав эффект опаленности.

Таким образом, при небольшой усидчивости, за пару вечеров можно без особых проблем окрасить тактический взвод из стартера и приступить к игре!



## Галерея

Сегодня, как обычно, мы предлагаем вашему вниманию работы наших редакционных мастеров.





Лонния, дуэлянт (Reaper, Dark Heaven Legends)



Разносчики Чумы (GW, Mordheim)



Библиарий Темных Ангелов Турмиель (GW, WH40k)



Инквизиторские инсигнии (ручная лепка, WH40k)



Кельтский орнамент (ручная лепка)



Кельтский орнамент (ручная лепка)



Игральный кубик (ручная работа)



Логотип Fallout (ручная лепка)



Резьба по камню (ручная работа)



Миньон (ручная лепка и покраска, м/ф «Гадкий я»)

# Настольные игры



## Разговор по душам

*В этом номере мы предлагаем вам очередное небольшое интервью с человеком, увлекающимся настольными играми. Мы познакомились с ним пару лет назад в клубе «Кронверк», по сути – случайно, и позже пересекались на Юниконе и в клубе, но впечатления от общения с Евгением Соловьем, на форуме trg.by более известным под ником \_Solo\_, остались исключительно позитивные. Предлагаем и вам познакомиться с ним немного поближе.*



- Приветствую. Вот, наконец, добрался журнал и до тебя. Кстати, ты первый не-варгеймер, с которым мы берем интервью. Расскажи вкратце о себе?

- Привет. Если вкратце – то биография получится такая: родился и пошел в школу на Камчатке, а доучивался уже в Минске. После школы поступал в БГУ на психологию, не набрал баллов, но поступил и окончил ФПМ по специальности математик-экономист. Сейчас работаю бизнес-аналитиком.

- Впервые мы тебя встретили в «Кронверке» года два назад. И, судя по всему, ты к этому времени уже был его активным посетителем?

- Не только посетителем. Более-менее регулярно я стал заходить в клуб около четырех лет назад, а три года назад стал его полноправным членом. Кстати, получить такое предложение от Моргула (руководителя «Кронверка») было

неожиданно и приятно. На самом деле, стать членом клуба не так сложно, но «секрет» раскрывать не буду – каждый сам должен найти этот путь.

До «Кронверка» были «Другой Мир» и «Валгалла» (светлая ей память). Какое-то время я даже побыл в роли номинального со-руководителя «Другого Мира».

### **- Потеснил самого Торонгила?**

- Ни в коем случае. С руководителями обоих клубов (Torongil, aXeLl) у нас до сих пор хорошие отношения. Все же настольщиков в Минске не настолько много, чтобы можно было безвозвратно затеряться.

### **- То есть началось все с «Другого Мира»?**

- Можно сказать и так. В мир настолок (изначально это были ККИ) я попал как раз через него. Потом в «Валгалле» кроме удовольствия от игр нашёл ещё и интересное общение, а потом увлечение ККИ «Война» (ныне, к сожалению, не существующей) привело меня в «Кронверк». Оказалось, что помимо карточных игр здесь есть весьма обширная база игр настольных. Так что было практически невозможно сходить в клуб и не поиграть хоть в какую-нибудь настолку.

И вот как-то сидим, играем – кстати, в ... Пандемию, которую принёс VDmitry из своей коллекции. Тогда в «Пандемию» играл в первый раз, страшно тушил. По сути, мне только говорили, что я должен был делать и, как результат, игра не впечатлила... Но тогда же, в процессе игры, затронули тему домашних коллекций. Оказалось, что у того же VDmitry имеется много эксклюзивных игр. Я наивно спросил: «Как ему на всё денег хватает?», а Гена (Геник) в ответ пошутил: «А ты перестань играть в ККИ, и у тебя появится такая же коллекция».

Шутка оказалась пророческой. Сейчас у меня около 30 уникальных игр и ещё примерно столько же всяческих расширений и дополнений к ним.

### **- Свою первую настолку помнишь?**

- Стыдно в этом признаться, но нет. Толи «Ярость Дракулы», толи «Роборалли». Я в то время ещё играл в компьютерные игры, и на сайте одного из российских интернет-магазинов как-то натолкнулся на обзор этой игры. В частности, там было написано, что на ее основе могла бы получиться хорошая компьютерная игра. Меня это заинтересовало – так «Роборалли» появилась в моей коллекции.

### **- А что с компьютерными?**

- Компьютерные игры быстро развиваются, для того, чтобы за ними угнаться, надо постоянно улучшать «железо», быть в курсе новинок. В определенный момент на это стало банально не хватать времени, а может, просто исчез интерес. В любом случае, сейчас играю только в настолки.

### **- Наверняка у тебя есть настолки, которые тебе нравятся больше остальных... например – «Пандемия»?**

- Да уж \*смеется\*. О своем первом впечатлении об этой игре я уже рассказал. Не помню, в какой момент оно изменилось. Скорее всего, просто сел играть еще раз, правила простые, вспомнились быстро – и та-даааааааа! Теперь «Пандемия» - одна из моих самых любимых игр. Люблю показывать ее новичкам в надежде,

что они пройдут испытание игрой, полюбят ее и настолки в целом. У меня в коллекции, кстати, есть еще «Defenders of the Realm», та же «Пандемия», но в фэнтэзи сеттинге. Большая, красивая, эпичная... Коробка раз в шесть больше коробки «Пандемии». Мне она тоже очень нравится, хотя играю я в нее очень нечасто. Может, как раз из-за того, что для нее надо гораздо больше места и времени?

Еще в коллекции есть «Memoir'44» со всеми дополнениями. Это типа варгейм, но относительно простой, хотя в формате Overlord - он довольно эпичен.

### **- А Ваху не пробовал?**

- Вархаммер я видел вблизи, когда Александр Иванов (Erle), кстати, один из победителей командного кубка России по Warhammer 40k, показывал свою армию и рассказывал о покраске. Кроме этого про Вархаммер я знаю только, что Рэд из да фастазз, Грин из да бигаззз, а Рэд-Грин – КилОл! \*смеется\* По крайней мере, так написано у Кэба в подписи на форуме. Еще был интерес к «Flames of War», даже подарил другу стартовый набор, сыграли у него на кухонном столе, но добраться до «Мастерских» и поучиться играть все никак не удается.

### **- То есть игры с миниатюрами тебе, в общем-то, нравятся.**

- Не «в общем-то», а нравятся. В прошлом году я предложил заинтересованным членам клуба вкладчину купить первую редакцию «Runewars», ту, которая еще с пластиковыми горами. Тогда ее было очень сложно найти, а сейчас, наверное, и вовсе невозможно, но нам повезло. Теперь вот, ждем пополнения клубной коллекции еще одним раритетом с миниатюрами – «Battlelore» (На момент выхода журнала игра уже есть в коллекции клуба – прим. редактора). Еще нравится «World of Warcraft: Boardgame», безжалостное кубикокидалово часов на шесть, и «Starcraft», в котором каждый ход надо выверять и, ко всему прочему, надо уметь договариваться. И, кстати, возвращаясь к «Пандемии» – мне нравится процесс обсуждения действий с другими игроками, когда ходы продумываются на два, три, четыре шага вперед. В такие игры я погружаюсь очень легко.

### **- Поскольку ты являешься членом клуба «Кронверк» – это наверняка накладывает какие-то обязательства в плане участия в различных настольных мероприятиях. Как ты к этому относишься?**

- К необходимости «нести свет в массы»? Хех. Я думаю, популяризировать настольные игры среди самих настольщиков особо не надо, а вот вне этого мирка да, я работаю над этим вопросом. Первая попытка самостоятельного выхода в массы была три года назад, когда «Кронверк» закрылся на лето, и я предложил людям с работы поиграть после рабочего дня. Провел две или три игровые встречи. На последнюю пришла одна девушка. Как ты можешь догадаться, играли мы с ней, конечно, в «Пандемию». В общем-то, я слегка разочаровался в активности людей. Мне казалось, что все будет проходить немного динамичнее, что ли. Потом пришла осень, клуб снова открылся, и можно было опять ходить в него, снимать «ломку» по играм и общению с единомышленниками. Потом снова

зима, весна – и опять лето. Я снова написал на корпоративном форуме предложение встретиться, поиграть – на этот раз отозвалось уже больше людей. Стали регулярно собираться, играть, и даже когда пришла осень – продолжали регулярно встречаться раз в неделю, после работы. Ради ребят, которые составляли костяк таких встреч, я даже сместил свой график, из-за чего перестал попадать в «Кронверк» среди недели. Пока работал на предыдущем месте и проводил такие игровые встречи, успел показать людям много игр, и, как результат, некоторые ребята купили себе по наиболее понравившейся игре, и до сих пор периодически обращаются ко мне с просьбой взять что-нибудь из моей коллекции поиграть. Теперь работаю на новом месте, медленно пытаюсь развивать тему настольных игр и здесь.

**- А что-то более масштабное провести не думал? Турнир, большая игротека?**

- Почему же? Я уже провел несколько турниров по Memoir'44. [Первый](#) был в рамках фестиваля настольных игр ЮниКон-2010. Для меня было приятной неожиданностью, что на турнир приехали ребята из Бреста и Гродно. Было очень здорово! А начиная со [второго](#) турнира мы с моим другом FastForward'ом подошли к делу с еще большей ответственностью – переработали правила и условия проведения турнира, FastForward нашел и заказал копии орденов «Герой Советского Союза», сделали памятные грамоты, а сам турнир был приурочен к 66-й годовщине Победы в Великой Отечественной войне. В [третьем](#) турнире, в котором также участвовали ребята из Бреста и Гродно, я решил опробовать кое-какие новые идеи, так что он больше был похож даже не на турнир, а на кампанию. Судя по отзывам, идеи оказались удачными.

Еще была мысль сделать марафон настолок, но пока что это остается лишь проектом – очень уж хардкорный формат получается.

А, еще в мае прошлого года собралась группа из десяти человек, в том числе членов клуба «Кронверк», съездили во Львов на ярмарку настольных игр «Игросфера». Лично мое мнение – «ЮниКон» гораздо насыщеннее в плане игр, хотя фестиваль и ярмарка – все же немного разные форматы. Тем не менее, мы здорово провели время на экскурсиях, в местных барах и за настолками дома и в местном клубе, руководителем которого оказалась весьма симпатичная девушка.

**- У них там, наверное, с настольными играми в целом ситуация получше, чем у нас?**

- Почему же? У нас тоже все весьма неплохо. Я, к примеру, искренне восхищаюсь ребятами из клуба «Газебо», Сергеем и Олегом, которые не так давно реализовали мою мечту – открыли магазин настольных игр и стабильно, пару раз в неделю, проводят игротеки, причем сами игротеки проводились еще до возникновения магазина, и, по сути, ребята их проводили на чистом энтузиазме.

**- А как насчет активности в Интернете? Какие посещаешь ресурсы по настолкам?**

- На самом деле регулярно – практически никакие. Наплывами появляюсь на tesera.ru, boardgamegeek.com, 2fishki.ru. Кстати, именно Гравицапа «зажег» сильное желание приобрести игру BattleLore и сыграть по переработанным им

правилам. Более-менее регулярно заглядываю на rpg.by, но, скорее, проверить почту и просмотреть объявления – настольщики тут не очень активничают. Ну и, когда что-то собираюсь купить, серфю по известным мне интернет-магазинам настольных игр. Если интересно – [Вконтакте](#) есть мои впечатления о покупках в интернет-магазинах, правда, запись сделана давненько.

**- Насчет магазинов в целом и планов на ближайшее будущее – есть желание что-то приобрести, куда-то съездить?**

- Если ты о планах, связанных с настолками, то скоро поеду в Киев. Чисто на выходные, погулять, но заодно и заберу уже оплаченный заказ, в котором несколько настолок. Я вообще при поиске игр руководствуюсь желанием играть в домашней обстановке, поэтому на Украине меня кроме Twilight struggle ждут семейные игры 7 Wonders и Stone age. После очередной BoardGameNight, проведенной с друзьями из клуба, хочу заказать Dixit сразу со всеми дополнениями, т.к. игра а-ля «Крокодил» довольно популярна и отлично подходит для любых компаний. Ещё в вишлисте висят игры серии D&D, напр. "D&D: Wrath of Ashardalon" и дополнения к ним. (На момент выхода журнала эти планы уже осуществились). Так же за последнее время были приобретены несколько игр «евро-класса», в которые активно играем.

**- Кроме настолок какие еще есть увлечения? Или настолки занимают все свободное время?**

- Конечно, настолки не единственное хобби, но оно занимает в моей жизни довольно существенное место. Кроме этого люблю читать. Летом - велосипед, но тоже хотелось бы кататься больше. Ещё плавание для себя. Перечисляю вроде бы банальные штуки, но я в понятие «хобби» вкладываю смысл - то, что приносит удовольствие, что делаешь с радостью, от чего «кайфуешь», т.е. получается даже курение - это хобби, но не моё.



**- Небольшой блиц. В двух словах – каким человеком ты себя считаешь?**

- Интроверт. Подробнее можно не отвечать? :)

**- Любимые авторы?**

- Г.А. Олди.

**- Последняя прочитанная книга?**

- Макс Фрай. «Сказки старого Вильнюса». После прочтения с удовольствием посетил этот город еще раз.

**- Любимые фильмы?**

- Точно не ужасы. :)

**- Последний просмотренный фильм?**

- «Росомаха: Бессмертный». Лучше бы не смотрел...

**- Музыка?**

- Классический рок.

**- Последнее посещенное место или мероприятие?**

- Как раз сегодня иду на показ коллекции лучших рекламных роликов мира ABC show. Очень жду! :)

**- Самая яркая сыгранная партия за последнее время?**

- Хорошая партия в «Пандемию» была с тобой и двумя моими коллегами пару недель назад. Шесть эпидемий добавили перцу в игру. Ещё нравится сложившаяся традиция BoardGameNight: т.е., хоть «Кронверк» и периодически закрыт на летние каникулы, но мы продолжаем собираться у кого-нибудь дома и играем всю ночь. Здорово!

**- Пара слов читателям на прощанье.**

- Если прочитали это интервью до конца, значит, Вас тоже хоть чуть-чуть цепляют настолки. Если читаете журнал, значит Вы тоже в теме. Что ещё сказать? У всех нас есть Хобби и это здорово! Кто-то играет в солдатики, кто-то собирает картон (ККИ), кто-то коллекционирует настолки. Мы разные, а вот люди совсем без увлечений мне непонятны.

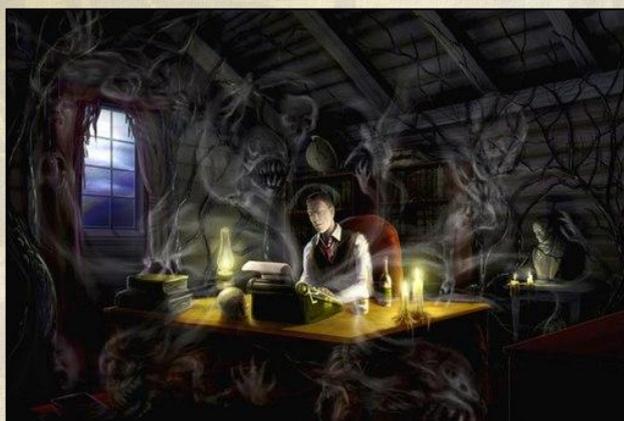


Мне нравится творчество Г.Ф. Лавкрафта. Не до фанатизма, конечно – я не рисую на стенах своей квартиры непонятные знаки и не жгу в полнолуние втихаря травы-вонючки перед глиняной статуэткой крылатого существа со щупальцами на лице. Нравятся книги, нравится атмосфера и космология. Но так сложилось, что познакомиться поближе с настольными играми, использующими вселенную Мифоса, у меня все никак не получается. Я не сыграл ни одной партии в Arkham Horror, а Elder Sign (на момент написания статьи) видел только в ролике на Ютьюбе, и даже рутьбук ролевой игры Call of Cthulhu все никак руки не доходят скачать. Поэтому, когда я случайно наткнулся на print'n'play игру Arkham Express, созданную товарищем Дэвидом Уиллемсом (David Willems) и взявшую в свое время несколько наград среди print'n'play-проектов, я понял – у меня появился шанс. Точнее даже два не связанных друг с другом шанса.

Первый – непредвзято оценить игру, без оглядки на более раскрытые проекты. Второй – начать таки знакомство с настольными играми, эксплуатирующими творчество Лавкрафта.

### Аркхэмский Экспресс

О чем эта игра? Конечно же, не о поезде. Экспресс в данном названии обозначает всего лишь ускоренный и упрощенный по сравнению с серьезными играми процесс. Перед игроками стоит цель – закрыть шесть Врат, предварительно уничтожив охраняющих их монстров, после чего сразиться с пробудившимся Древним, и либо героически пасть под натиском космических сил, либо не менее героически спасти мир от общения с этими личностями. Почему в результате закрытия Врат Древний все равно просыпается, хотя должно быть по-другому – не уточняется. Спишем это на присущую творчеству Лавкрафта атмосферу безысходности и ничтожности человеческих существ перед лицом куда более древних, чем они, сущностей. Будем считать, что закрывая Врата игроки не допускают в мир более мелких и вредных существ, а Древний приходит как бы сам по себе.



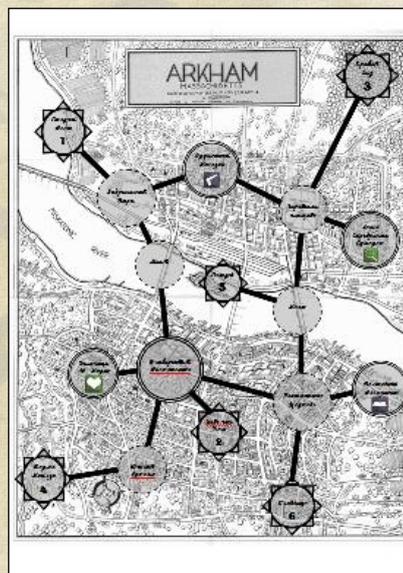
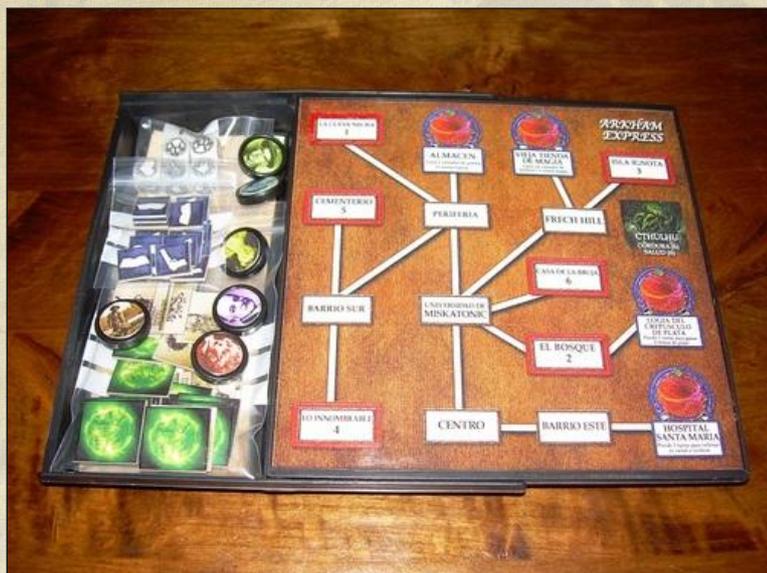
Действие игры, как становится понятно из названия, происходит в небезызвестном Аркхэме, перемещаясь по которому игроки собирают сведения о существах из других миров (выраженные в жетонах Исследований или, по-другому, Улик (Investigation \ Clue)), а также сведения о том, как этих существ отправить обратно, пока они не натворили дел (для этого служат жетоны Оружия (Weapon) и Заклинаний (Spells)). Игра целиком и полностью кооперативная, игроки могут обмениваться найденными жетонами, и играют против самой игры, а не друг против друга. Согласно правилам, в игре может участвовать до 4 человек. Большое количество участников сильно ломает баланс, превращая историю о пробуждении Древнего в ненапряжный боевичок. Также в игре предусмотрен соло-режим, что, конечно, радует.

## Славный город Аркхэм

Компоненты игры... В принципе, подумайте сами, какие компоненты могут быть в авторском print'n'play проекте? Найдете хорошую контору, занимающуюся полиграфией, и подходящие рисунки – будут у вас хорошие компоненты. Не найдете – будут черно-белые распечатки с рабочего принтера. В любом случае, это игра, рассчитанная на атмосферу.

Для игрового процесса вам понадобятся следующие вещи:

1) **Игровое поле**, размеченное соединенными между собой локациями. На поле должны присутствовать шесть пронумерованных от 1 до 6 локаций, обозначающих места появления Врат, четыре специальные локации (магазин – для получения жетонов Оружия; магическая лавка – для получения жетонов Заклинаний; Ложа Серебряных Сумерек (название взято, похоже, из оригинальной игры) – для получения жетонов Исследований; госпиталь – для восстановления сниженных в боях характеристик), одна стартовая локация Университет Мискатоника и несколько промежуточных локаций, чтобы добираться до Врат было тяжелее. Судя по найденным в Интернете вариантам, расположение локаций основано на удаленности пронумерованных локаций относительно стартовой. Выглядеть поля могут по-разному. Поле слева взято из Интернета. Поле справа сделано мной самостоятельно минут за 15-20 возни с компьютером, на основе найденной в Сети карты Аркхэма.

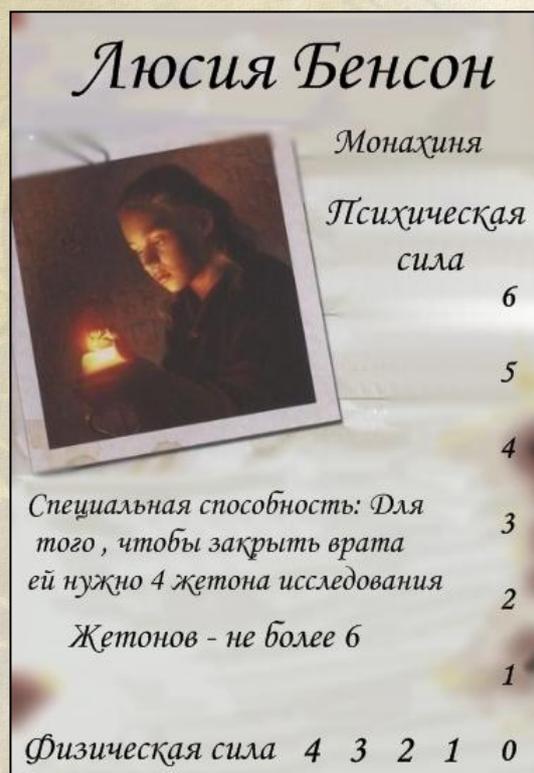
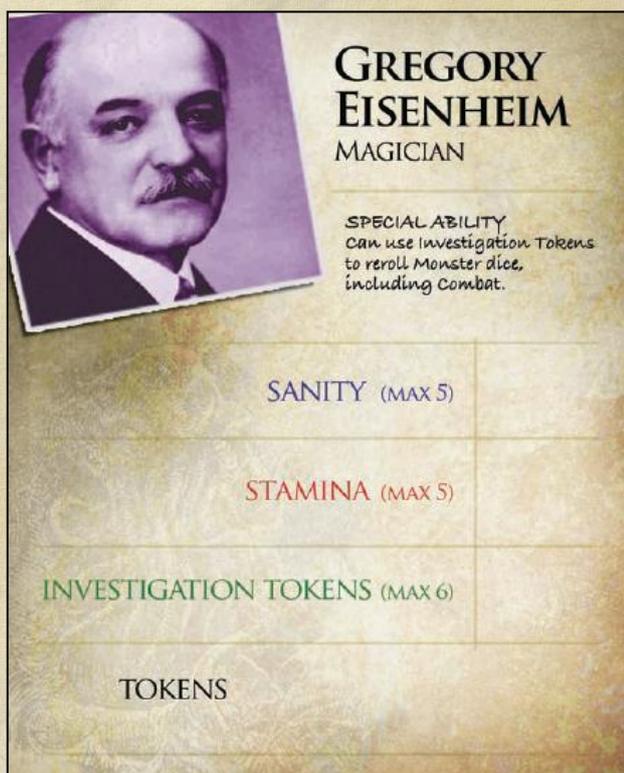


2) **Жетоны** Исследований (Investigation), Оружия (Weapon), Заклинаний (Spell), Здоровья (Stamina), Разума (Reason) Монстров и Врат. Причем жетоны монстров изначально предполагаются двусторонними (с одной стороны монстр, с другой – Врата). Впрочем, для первых пяти наименований без типов используются обычные кубики, благо количество этих жетонов редко превышает шесть штук.

3) **Фишки персонажей** – опять же, можно использовать что угодно, от специально купленных в Интернете миниатюр, до пуговиц и монет. Главное не перепутать, где кто.

4) **Карточки персонажей.** На них указываются особые способности персонажей (например, +1 к движению, или возможность носить больше жетонов Оружия, чем другие игроки), отмечаются текущие и стартовые значения основных показателей персонажей – Здоровья (Stamina) и Разума (Reason). В процессе игры монстры могут снижать эти значения, и при достижении любым из них нулевой отметки персонаж попадает в госпиталь для последующих лечебных процедур. Также в специальных зонах этих карточек игроки складывают имеющиеся в их распоряжении жетоны Исследований и Оружия / Заклинаний.

На практике все пометки можно делать на обычном листике бумаги, хотя, конечно, красиво оформленные карточки придают игре больше яркости.



5) **Кубики.** Для самого процесса игры нужно 5 шестигранных кубиков. В идеале, на их сторонах должны быть изображены специальные символы, и при желании их можно распечатать на самоклеящейся бумаге и наклеить на подходящие кубики. С другой стороны, значений всего пять (одно из них, Бой, изображено дважды), и сопоставить их с цифровыми значениями не составит никакого труда. Так в базовом варианте правил 1 соответствует Исследованию, 2 – Движению, 3 – Лечению, 4 – Монстру, а 5 и 6 – Бою.



На кубиках завязана вся механика игры. Броски кубиков определяют возможности игрока на текущий ход, они же способствуют появлению монстров, и они же используются в сражениях с этими монстрами. В начале своего хода каждый игрок бросает 5 кубиков. Выпавшие значения «Монстр» перебрасывать нельзя, а значит, они накапливаются и в итоге приводят к появлению монстра. За каждое выпавшее значение Исследования, игрок добавляет себе один жетон Исследования. Другой способ собирать эти жетоны – это посещение определенной локации. За каждое выпавшее значение Движения, игрок может

переместить фишку своего персонажа на одну смежную локацию. За каждое выпавшее значение Лечения – восстановить один пункт Здоровья или Разума, потраченный в бою с монстрами. Значения Бой используются только в сражении с монстром и на ход влияния не оказывают.

Возможность перебрасывать кубики несколько раз за ход, постепенно собирая нужные значения, напоминает вышеупомянутый Elder Sign и немного халтурный проект то ли FFG, то ли TSR с названием Barroom Brawl, в котором Дндшные герои весело мутузят друг друга в таверне. Тем не менее, это придает игре элемент стратегии и немного смягчает беспредел рандома.

б) **Правила.** Конечно, без них никуда. Оригинал на английском языке легко можно найти на [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com), да и Гугл на запрос «Arkham Express rules» уже третьей ссылкой выдает pdf-версию (кстати, включающую и карточки персонажей, и жетоны монстров, правда, оформленные в самом элементарном Word-стиле). С русским вариантом все немного сложнее – в разделе print'n'play на [www.boardgamer.ru](http://www.boardgamer.ru) лежит архив с компонентами и переводом правил, сделанным Сергеем aka Ramenez. Не знаю, какими частями Сергей делал перевод, и откуда эти части растут, но сделан он отвратительно, и, очень похоже, с помощью автоматического переводчика без последующей обработки полученного текста. Тем не менее, человек, добравшийся до оригинала, или продравшийся сквозь дебри перевода, обнаружит, что правила не отличаются сложностью, занимают всего 4 страницы и легко запоминаются после упорядочивания в голове всей информации.

Обладая всеми этими компонентами, можно садиться за игру.



### Закрывающая Врата

Когда игроки разложат на столе поле, жетоны, выберут персонажей и определятся, кто ходит первым – начинается игра.

В среднем одна партия в Arkham Express занимает минут 15-20. Каждый ход игроки бросают кубики, ходят по карте, собирают жетоны, а когда появляется монстр – бегут его бить. Забив монстра, они получают возможность закрыть оставшиеся без охраны Врата (для этого используются жетоны Исследований), после чего процедура повторяется.

В правилах написано, что игроки могут проиграть, если на карте одновременно оказываются шесть монстров и/или незакрытых Врат. На практике такая ситуация маловероятна, поскольку при игре по базовым правилам монстры выходят довольно редко, и у игроков полно времени между их появлением для

того, чтобы основательно подготовиться, а не слишком высокая сила монстров (максимальная – 3) позволяет справляться с ними без особых трудностей.

Когда игроки закроют шестые Врата – игра останавливается, и начинается бой с проснувшимся Древним, который ощутимо сильнее обычных монстров, и на которого не действуют жетоны Оружия и Заклинаний. Если игроки его победили – они выигрывают. Если нет – то, соответственно, проигрывают.

При использовании базовых правил, игра протекает быстро и не вызывает трудностей. Примерно 2/3 хода каждого игрока уходит на бросание и перебросы кубиков, что явно не придется по нраву любителям тщательного планирования и распоряжения ресурсами. А вот людям, которые любят побросать кубики и посмотреть, что из этого выйдет, процесс может и понравиться.

Различия персонажей минимальны, и заключаются в основном в количественных значениях характеристик Здоровья (Stamina) и Разума (Reason). На практике это означает, что все игроки способны более-менее эффективно сражаться с монстрами, а уникальные способности некоторых из них хоть и делают их более эффективными в бою, но не настолько, чтобы говорить с одной стороны о какой-то универсальности, а с другой стороны – о полной бесполезности каких-либо персонажей. Персонажи все нужны, персонажи все важны.

Соло-режим не слишком отличается от обычного. Игрок выбирает любого персонажа и не имеет ограничений на количество переносимых жетонов. Теоретически, это может привести к тому, что монстры будут появляться быстрее, чем он будет успевать их убивать, особенно если не использовать прописанные в базовых правилах изменения, резко снижающие вероятность появления очередного чудовища.

Как и у любой игры, использующей в своей механике рандомизаторы (в данном случае – кубики), реиграбельность Arkham Express имеет место быть. Игра, конечно, не дает пяти сюжетных линий и десяти концовок, но вполне способна скрасить несколько вечеров, заодно морально подготовив игроков к более серьезным проектам. А если игра становится слишком простой и скучной...



## Ода хоумрулам

Как уже писалось выше, базовые правила сильно уводят баланс игры в сторону облегчения. Чтобы убить монстра, надо на кубиках выбросить количество значений «Бой!» (5 или 6 на обычном кубике), равное или превышающее Силу монстра. Согласитесь, из пяти кубиков выбросить хотя бы два значения 5 или 6 – не самая сложная задача. Максимальная сила монстров, встречающихся в игре – 3. Добавьте сюда возможность для игрока получить бонус к атаке сбросив жетон Оружия или Заклинания, и возможность перебросить практически любой кубик, заплатив за это жетон Исследований, и вы увидите, что игрокам должно ооочень сильно не везти с бросками, чтобы они умудрились проиграть монстрам.

Когда мы играли первую партию по базовым правилам, у нас очень быстро наступил момент, когда мы стали перебрасывать хорошие результаты, чтобы таки

вызвать монстра и получить возможность закрыть очередные Врата. Это мне чем-то напомнило Манчкина («Ну, где там уже этот Дракон 20-го левела? Давайте его сюда, а то скучновато становится»). Согласитесь, в игре, планирующей передать игрокам атмосферу городка Аркхэма, чья судьба висит на волоске, таких ощущений быть не должно. Потом, правда, появился Древний и на втором ходу убил всех, но сделал он это настолько впрытык, что если бы хоть у кого-то еще остался хотя бы один пункт Здоровья и жетон исследований – в третьем раунде боя чудовище было бы повержено без проблем.

Так что после еще нескольких партий все возникшие по ходу игры вопросы и мысли были старательно записаны, [правила переведены на русский язык](#), после чего в них был внесен ряд изменений, с тем расчетом, чтобы не слишком изменить механику с одной стороны, и, в то же время, с другой стороны, немного усложнить жизнь игрокам. Я сознательно не стал впадать в маньякальный креатив, после которого рождается пара десятков новых персонажей, все как один с кучей суперспособностей, не стал вводить утяжеляющие механику предметы, обладающие уникальными свойствами, и придумывать профили и особенности других Древних. Все желающие могут это сделать самостоятельно на свой страх и риск или плотно засесть за серьезные коробочные настольные проекты.

Думаю, это не окончательный вариант, и ряд моментов еще требует доработки, но эти правила вполне можно использовать за основу. Надеюсь, они сделают ваши партии в Arkham Express более интересными, а сама игра займет достойное место в коллекции print'n'play проектов.

P.S. Учитывая легкость в изготовлении компонентов и доступность правил, на механике Arkham Express желающие могут запросто сделать игру по любой другой вселенной. Вот несколько идей для примера:

- В окрестностях небольшого городка Портянквиля завелись монстры. Группа героев (очень могучий воин, очень мудрый маг, очень ловкий рэйнджер и очень лечащий клерик) должны всех монстров перебить, а когда они убьют шестого – появится разозленный Черный-Пречерный колдун, который все это и затеял с целью захватить город, и игрокам придется сразиться с ним, чтобы раз и навсегда заслужить кучу золота от городских властей.

- В секторе Скарус повысилась активность различных культов. То тут, то там последователи Хаоса нарушают спокойствие граждан Империи, и явно готовят что-то ужасное. Инквизитор со своей свитой (ветеран Имперской Гвардии, псайкер и убийца Официо Ассасинорум) мечутся между планетами, пытаясь уничтожить культы, только для того, чтобы в итоге встретиться лицом к лицу с прорвавшимся в эту реальность Великим Демоном Тзинча.

- Группа партизан (красный командир, дед с двустволкой, медсестра, усатый мужик в кепке, мужик в кожаной куртке и Павлик Морозов) действуют в тылу врага, совершая молниеносные рейды и уничтожая склады и прицепы с капшей. Но они не знают, что очень скоро им придется вступить в финальную схватку с киборгом Гансом, детищем немецкой военной науки...

Как видите, вариантов масса. Выбирайте на свой вкус, и вперед – к веселому времяпровождению!

(Материал ранее размещался в блоге boardgamer.ru)

## Жизнь в Лабиринте

Посвящается Корвину Отшельнику

*«Лабиринт - это движение такое. Совершается хитро»  
(из высказываний военных)*

Я начинал писать эту статью три раза. Все три раза в начале или длительные и довольно пространные размышления на тему того, что в одну и ту же воду нельзя войти дважды, что небо раньше было чище, трава зеленее, а орки – не чета нынешним, и что иногда хочется оглянуться назад, почувствовать то, что чувствовал в детстве. Все три раза при перечитывании статья начинала нагонять тоску смертную и печаль глубокую, поэтому на четвертый раз я подумал: а зачем, собственно, надрывно ностальгировать о том, что прошло? Разве в этом суть? Суть-то совершенно в другом – в том, что ЭТО БЫЛО КРУТО, а значит – об этом и стоит написать. О том, как это было...



Это был год 93-й или 94-й. А может 95-й. Старый я стал, память подводит. Помню, что основными развлечениями тогдашних детей были активные игры на свежем воздухе или ломание джойстиков Денди дома в компании друзей. Сега считалась признаком достатка и поводом для уважения. Компьютеры (386-е и супермощные 486-е) если и появлялись дома, то в первую очередь для работы (хотя и очень быстро обрастали папками с Думом, Героями, Алладином, Прехисториком, Дюной и Варкрафтом), так что заменой нормальному живому общению они тогда точно не были. Нельзя сказать, что настольные игры в то время переживали упадок – отечественная индустрия периодически выдавала неплохие бродилки «брось-кубик-сдвинь-фишку», игры старой, доперестроечной закалки все еще представляли интерес (вспомните хотя бы Морской Бой с полем,

состоящим из сине-белых треугольников и двумя наборами кораблей, желтого и розового цвета), а с загнивающего Запада уже начали проникать переведенные и модифицированные местными умельцами клоны Монополии. А вот с ролевыми играми дела обстояли гораздо хуже. Если обладателям РС были доступны (при условии, что они смогут их раздобыть) такие вещи, как Dark Sun, Ravenloft и Eye of the Beholder, то любителям настольных развлечений найти нужную литературу, да еще и на русском языке, было практически нереально. В общем, время было яркое и интересное, как ни крути.

И вот в это интересное время, во время одного из походов в гости, один мой друг рассказал мне об Игре. Эту игру придумал его то ли приятель, то ли одноклассник – имя Создателя, к сожалению, затерялось в песках времени – и суть ее заключалась в том, что один человек рисовал город, а второй по этому городу как бы ходил-бродил. Идея меня удивила и поразила. При следующей встрече я продемонстрировал ему свой нарисованный изометрический город с улицами и торчащими в окошках людьми, попутно поинтересовавшись, как в это играть. Был незло осмеян, а потом наставлен на путь истинный. Игра оказалась куда глубже, чем я предполагал, и таила в себе практически безграничный потенциал...

В своем изначальном варианте игра представляла собой мини-квест, своеобразную головоломку: есть некий абстрактный аэропорт, с которого все и начинается. Возле аэропорта есть небольшое поселение, обнесенное высокой стеной. Из поселения ведет дорога в большой мир.

Есть игрок, который, в этот аэропорт прибывает. Его цель – выбраться за пределы городка. Задачу усложняет наличие у него при себе оружия / наркотиков, а также КПП на выезде из города с доблестными полицейскими, которые просто так игрока, естественно, не пропустят. Фишкой игры был небольшой киоск, стоящий у стены недалеко от КПП. Владелец киоска за определенную плату мог открыть люк в потайной лаз, ведущий наружу, но это еще поди сообрази, к кому обращаться надо...

Весь игровой мир тогда умещался на одном тетрадном листе, улицы, дома и люди были схематично нарисованы с видом «сверху» (а не в дикой изометрии, как изобразил я), что позволяло отобразить даже такие детали, как стоящий на столе компьютер.

Мой друг решил развить идею – он создал свой собственный город, на четырех листах, без аэропорта и КПП. Цифры у «края» листа, как в современных картах города, позволяли контролировать перемещение и избегать путаницы. Дифференциация населения города была, в прямом смысле, цветовой: именно цвет «головы» нарисованного человечка определял его принадлежность к той или иной группе. Синие головы были у полиции, зеленые – у спецназа, желтые – у мирных жителей, коричневые – у панков и прочих неформалов. Сюжета в этом городе тоже практически не было – по сути, игрок появлялся на улице с рюкзаком за плечами. Неподалеку от места появления обязательно стоял киоск с пиццей, возле которого эту самую пиццу уплетал неформальный панк. Поблизости задумчиво бродил полицейский (мир игры не был четко привязан к какой-то стране, но учитывая обилие фильмов американского



производства, не удивительно, что он сильно напоминал Америку из этих самых фильмов со всеми их клише и штампами).

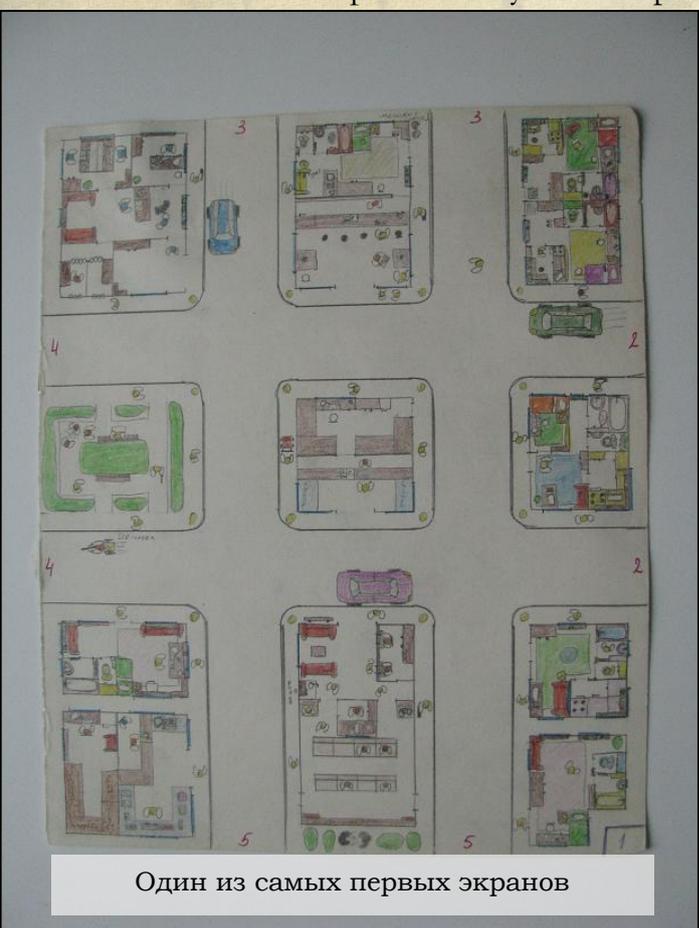
В первых играх, в большинстве случаев, игрок шел к панку и втыкал в него вилку. Вот вы сейчас скажете – фууу, бред какой, что за муть. Конечно, с точки зрения современного гомосапиенса, вы правы. Но тогда это было КРУТО, потому что после этого в дело вмешивался полицейский, у которого, если удачно втащить ему, можно было отобрать пистолет. И когда подтягивались другие полицейские – уже можно было от них отстреливаться. А если кто-то из них случайно (или не совсем) попадал под пулю... В этом случае на место прибывал армейский спецназ, и начинался дикий, срывающий крышу экшна, с беготней по кустам, прятанием в зданиях, пальбой и погонями. Причем убежать надо было изо всех сил, поскольку результат встречи с товарищами в зеленых беретах ведущий описывал ярко, сочно и со вкусом, начиная от удара прикладом в глупую голову игрока, и заканчивая узкой камерой с радостно ухмыляющимися зеками (которые, в отличие от всего остального, были вовсе не американскими, а родными, нашими).



Что, где-то вы это уже видели? Я тоже, много позже, понял, откуда могли расти уши такого развития событий, но в далеких 90-х у меня не было компьютера с первыми частями GTA, поэтому я оставался в блаженном неведении и просто получал кайф от бесконечной свободы действия. Впрочем, дальше все было еще веселее...

Бегать самому, конечно, интересно. Но вот взять бразды правления в свои руки, и заставить уже приятеля ломать мозги, ища выход из почти что безвыходной ситуации – это еще интереснее. Поэтому я взял общую тетрадь, цветные карандаши, и начал создавать свою Игру...

Это был безумный процесс. Это было чистое творчество. Это был полет. Страница появлялась за страницей, улицы заполнялись домами, а дома – жителями, причем просто рисовать статичных человечков в кресле у телевизора было скучно – стали появляться мини-сценки. Вот вор, разбив стекло, лезет в дом. Вот полиция штурмует особняк, в котором банда захватила заложников. Вот тонущий человек, вот армейский джип, водитель которого вышел «отлить». Такие «пасхалки» были практически на каждом



листе (мы их тогда стали называть «экранами»), причем по несколько штук, и когда игрок обнаруживал их – это всегда было весело и приятно.

Экраны росли и плодились, город ширился и разрастался, становясь похожим на муравейник. Или лабиринт, в котором мы проживали частичку других, непохожих на наши, жизнью. Так родилось и название – Life in Labyrinth, или просто – Лайф.

На игру в этот период оказывало огромное влияние все, что попадало из окружающего космоса в открытый и жадный до нового и интересного детский мозг: фэнтези и фантастика, заполнившая книжные прилавки, голливудские боевики на экранах телевизоров, компьютерные и приставочные игры, к которым внезапно появилось огромное количество книг и журналов (типа толстенной Энциклопедии компьютерных игр или журналов по приставочным играм). UFO: Enemy Unknown, Doom, Мир Пауков, Нейромант, Крестный отец, Ворон, Терминатор – всех источников, к которым можно найти отсылки в игре и не перечислишь. Некоторые из них выглядели откровенно странновато, некоторые – наоборот, органично вписывались в игру, но все они были по-своему интересными, яркими и запоминающимися.



Первой попыткой хоть как-то упорядочить в целом бессмысленную, хоть и веселую беготню, было введение мафии. В маленьком домике на окраине парка сидел вежливый старичок, и мало кто мог догадаться, что он и есть главный мафиози. У этих товарищей можно было получить кучу заданий, как правило, идущих в разрез с законодательством, но и платили они щедро.

Позже стали возникать самостоятельные сюжеты на основе просмотренных фильмов и прочитанных книг – детектив, боевик, фантастика, мистика, даже хоррор – все это, так или иначе, отметилось на улицах Лайфа.

Когда первая общая тетрадь закончилась – появилась вторая. Когда и она подошла к концу – появилась третья, теперь, правда, тонкая. За ней следом была четвертая. А параллельно с этим спонтанно, как грибы после дождя, возникали небольшие, на одну-две страницы, модули-дополнения: отель у дороги, свалка радиоактивных отходов, военная база, тюрьма, крупная лаборатория... В какой-то момент, благодаря подаренной книжке про привидения, появился даже старинный трехэтажный особняк с потайными ходами, несмываемым пятном крови на столе, странными комнатами и затянутыми паутиной углами.

Каждая тетрадь вмещала один город (в одной из общих помещалось несколько), поэтому, чтобы не запутаться, каждому населенному пункту пришлось выдать название. Примерно тогда же, скорее просто ради интереса, а не ради практической пользы, была нарисована и общая карта «страны», в которой происходило действие.



Подробные карты городов...



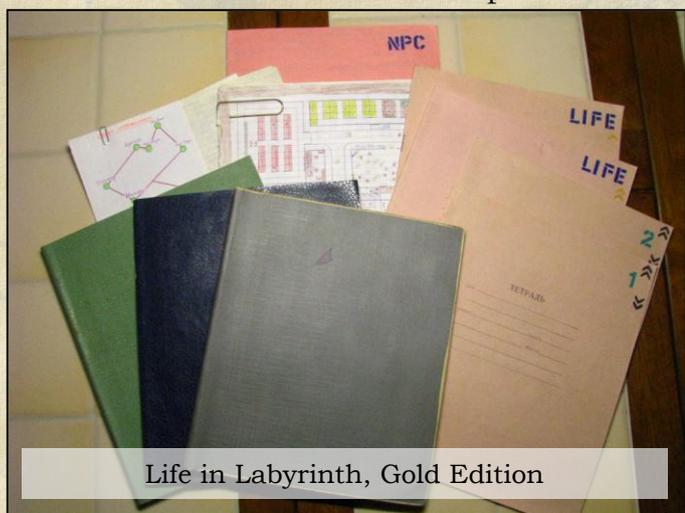
...и общая карта «страны».

Уже в самом конце эпохи Лайфа появился его фэнтэзийный вариант – псевдосредневековый город, размером в девять экранов, с тавернами, портом, рынком, башней колдуна, гномами и эльфами. Тогда же родилась идея модульной архитектуры – типовые здания (магазины, кузницы, таверны) рисовались отдельно, на этой же странице делались примечания, а на карте города изображались лишь контуры с подписью, например - «Таверна «Голодный Хоббит»». Если игрок заходил в такое здание – ведущий просто находил в тетрадке с модулями нужную страницу и описывал помещение. Это существенно упрощало процесс создания городов и экономило время и силы.

Самое интересное, что большую часть времени никто даже близко не проводил аналогий с ролевыми играми, несмотря на то, что игра была, по сути, чистой словеской, причем на 90% состоящей из импровизации. Попытка ввести в игру механику ролевой системы FUZION была сделана в конце 90-х, но развития идея не получила. Возможно, из-за обилия цифр и бросков, снижавших бешеный темп игры, а возможно – просто из-за нежелания загонять чистый творческий процесс, каким был Лайф, в рамки системы.

К сожалению, все хорошее рано или поздно заканчивается. Наши интересы разошлись в разные стороны, какое-то время идея еще поддерживалась на плаву благодаря телефонным разговорам и все более редким игровым встречам, но потом закончились и они. А вместе с ними закончилась и эпоха Лайфа.

Вселенная Life in Labyrinth (на тот момент насчитывающая порядка 120 отрисованных и раскрашенных вручную экранов – две общих и четыре тонких тетради, плюс стопка отдельных листов с «дополнениями» и несколько тетрадей с описаниями ключевых персонажей, оружия и т.д.) была сложена в папку, перевязана тесемками и погружена в стазис на дно одной из шифлядок письменного стола, где и пребывала до сегодняшнего дня.



Life in Labyrinth, Gold Edition

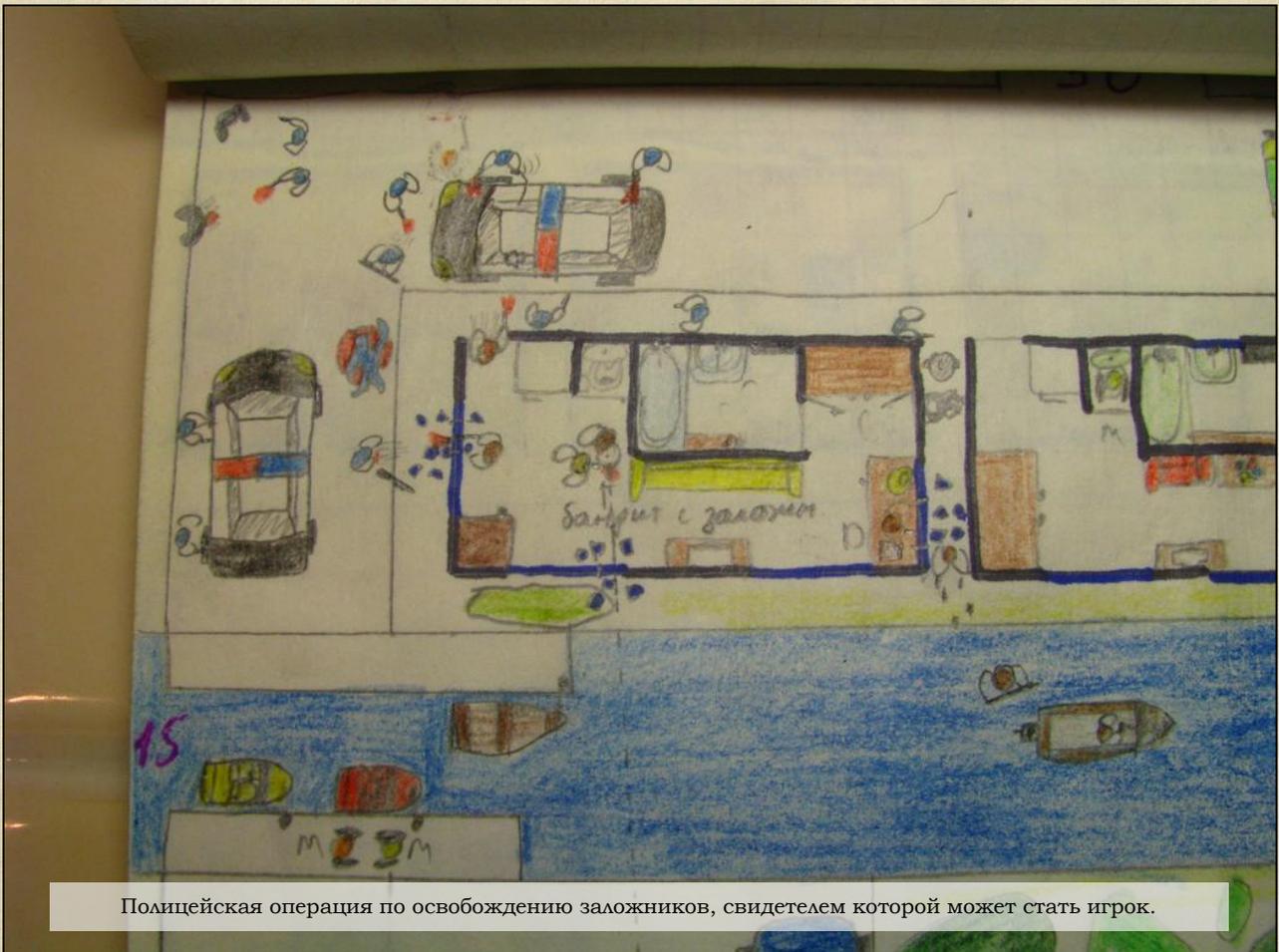
Что стало с вариантом Лайфа моего товарища – я, к сожалению, не знаю. Но надеюсь, что у него в столе точно также лежит перевязанная тесемкой папка, как напоминание о веселых и ярких деньках Жизни в Лабиринте...



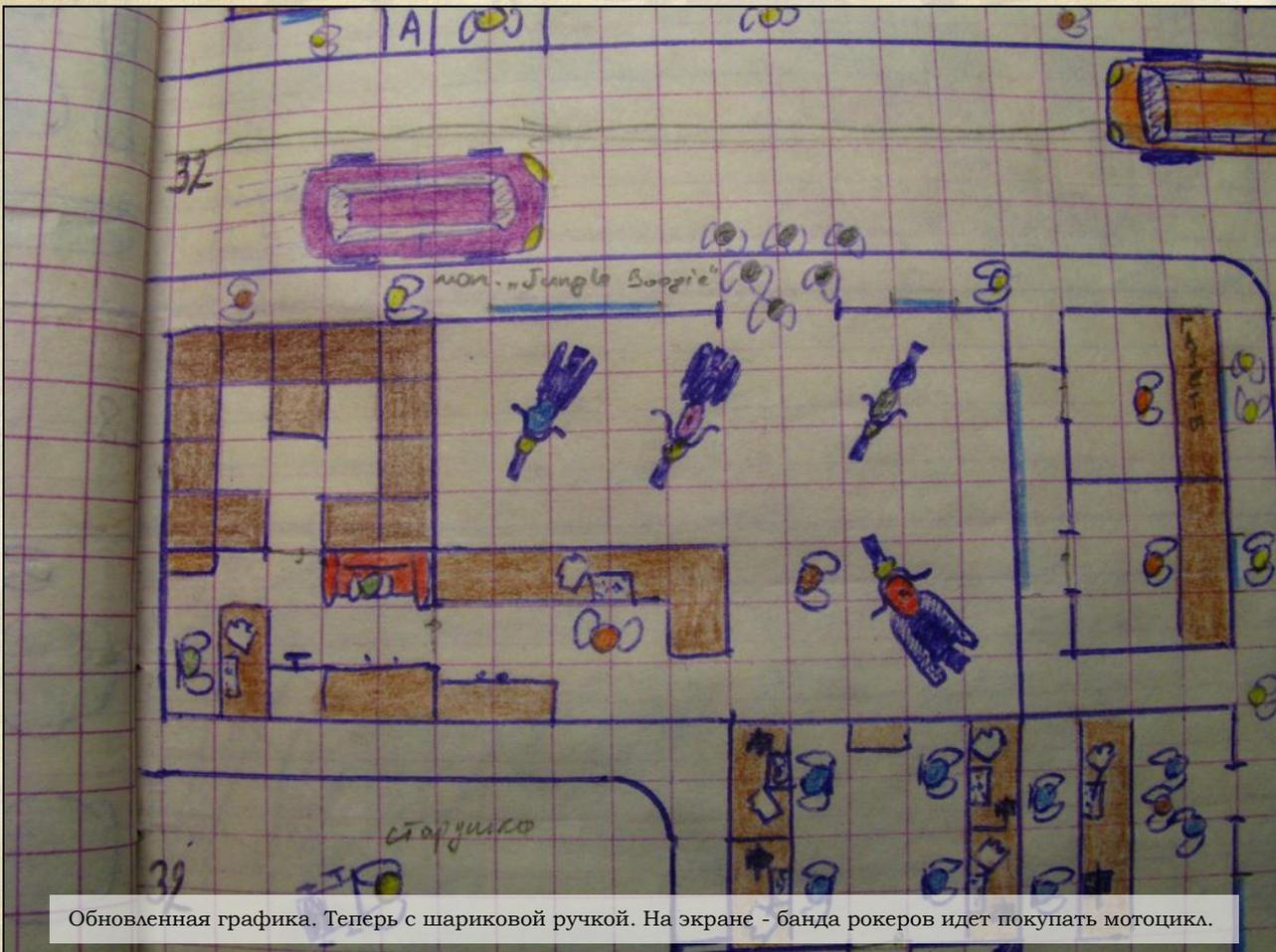
Типовой экран. Жилые дома, полицейский участок, кинотеатр.



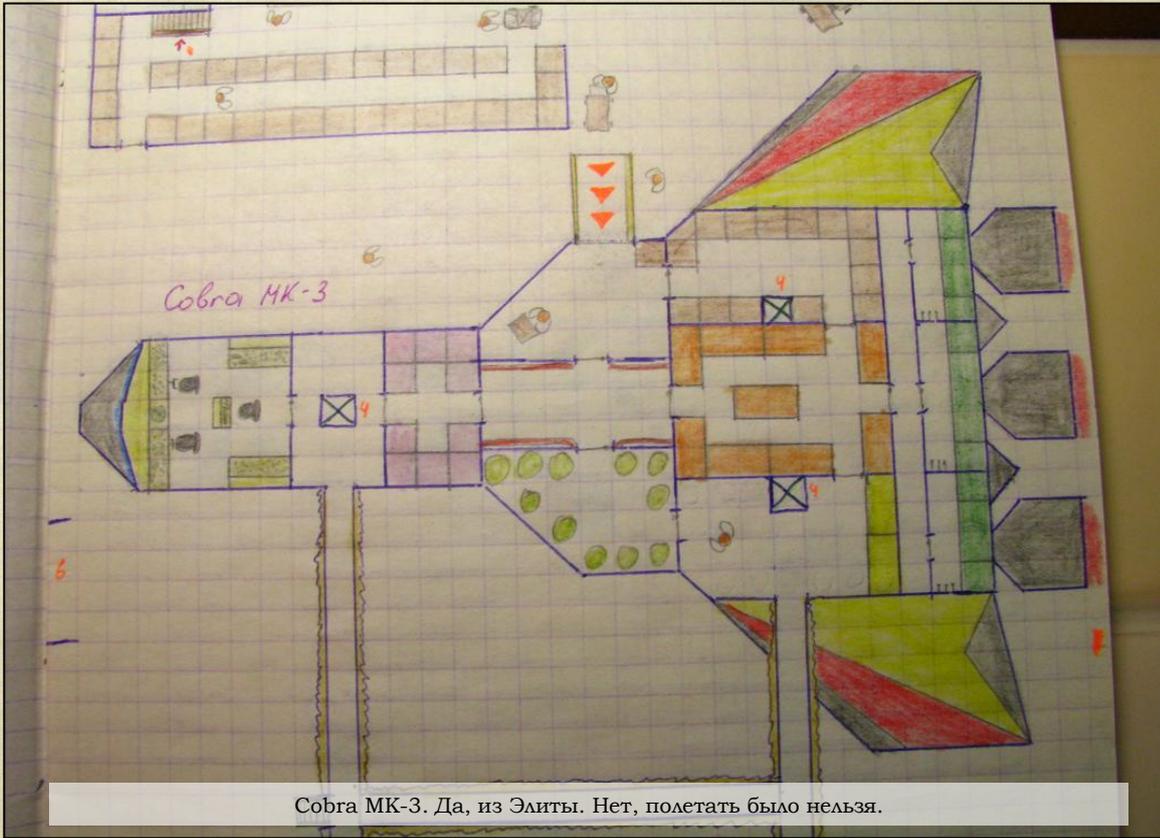
Канализация. Аддддд и вынос мозга. «Развилка. Можно идти прямо или налево. Куда идешь?..»



Полицейская операция по освобождению заложников, свидетелем которой может стать игрок.



Обновленная графика. Теперь с шариковой ручкой. На экране - банда рокеров идет покупать мотоцикл.



Совра МК-3. Да, из Элиты. Нет, полетать было нельзя.



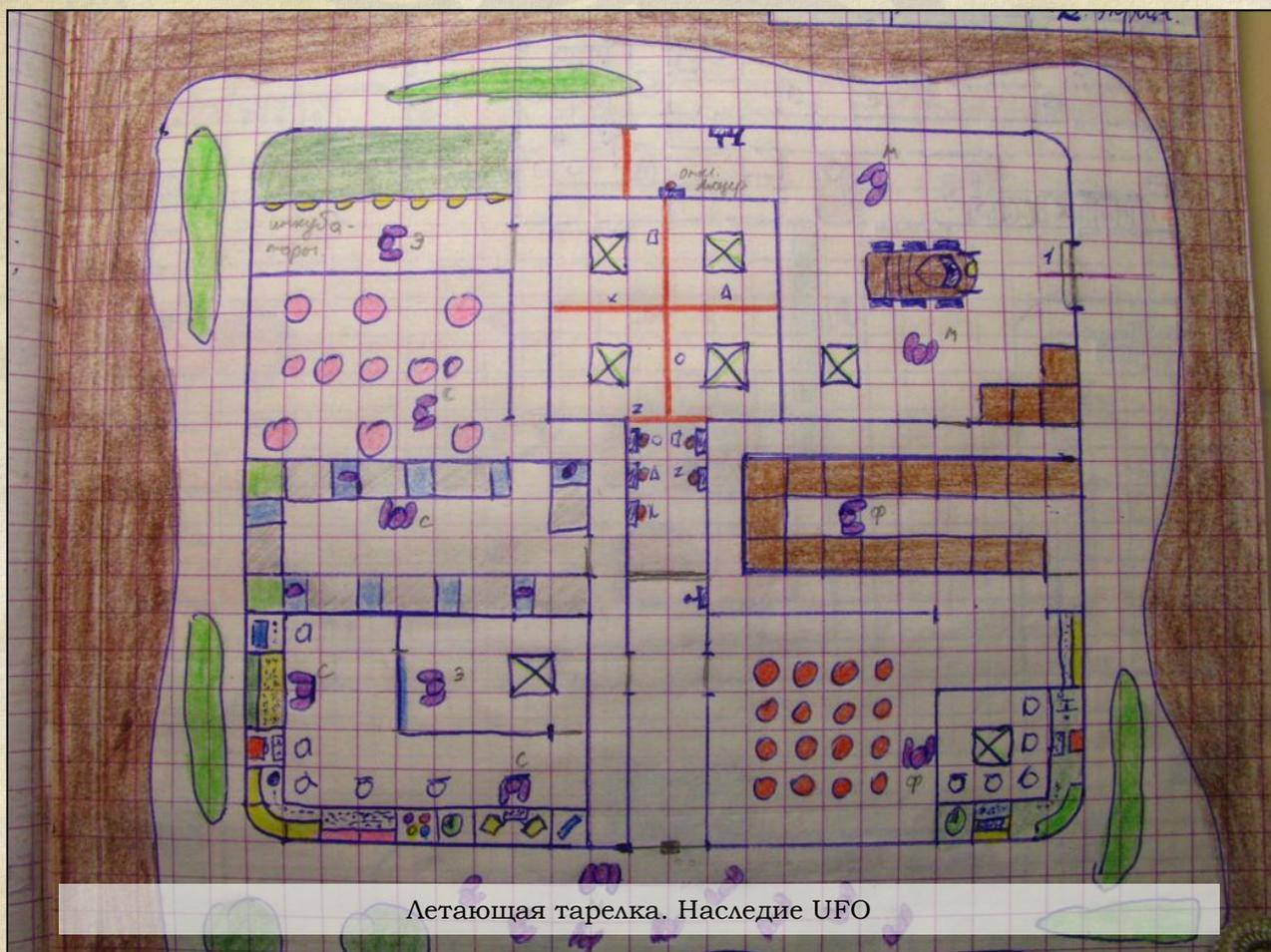
Оружейный магазин. Вторая поправка в действии.



КПП, киоск, стена, дорога из аэропорта. Дань уважения Создателю.



Секретная лаборатория. Наследие Doom



Летающая тарелка. Наследие UFO



Типовой дом



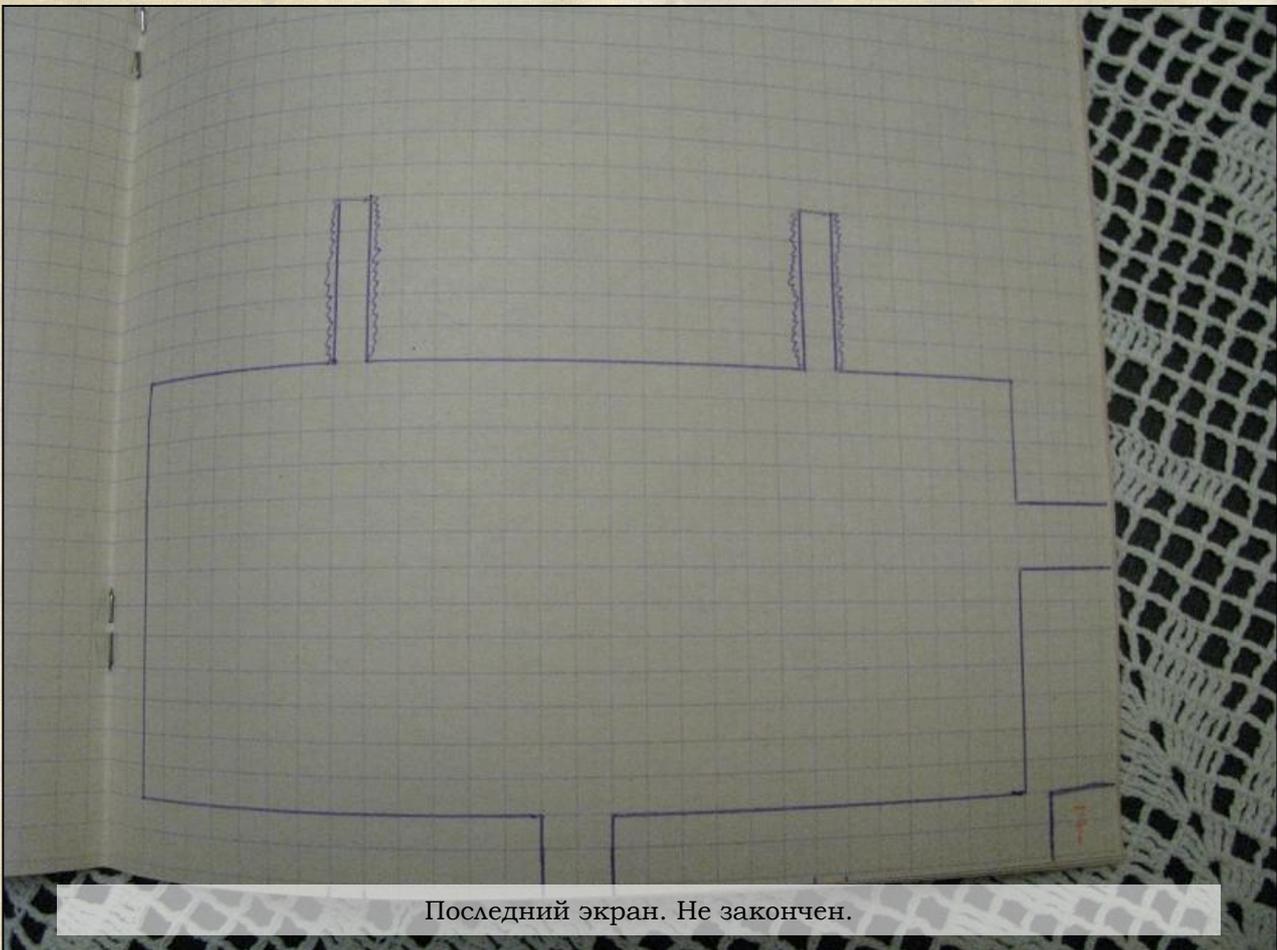
Бар, панки, бильярд.



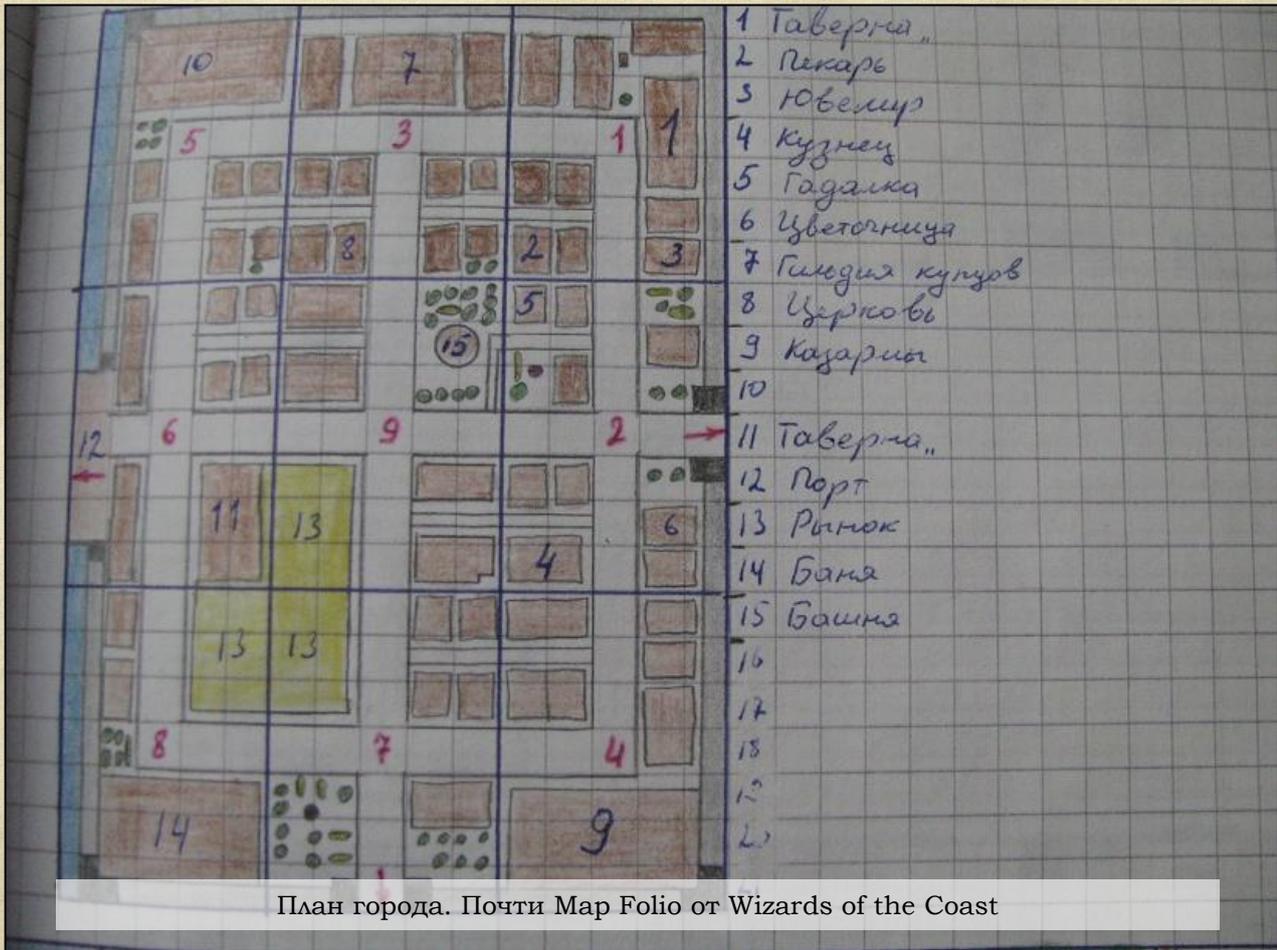
Та самая папка



Дискотека



Последний экран. Не закончен.



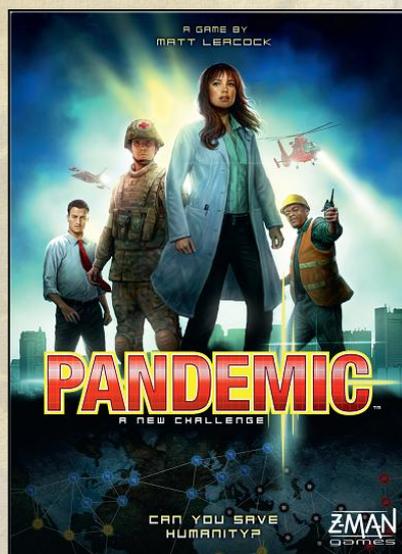
План города. Почти Map Folio от Wizards of the Coast



Life in Labyrinth, fantasy edition

## Дополнения к правилам. Elder Sign и Pandemic

Разные люди играют в настольные игры по-разному. Кто-то видит в них детское развлечение и не играет вообще, считая, что такие развлечения ниже его достоинства. Кто-то играет строго по правилам, не выходя за рамки и четко следуя каждому пункту. Ну а кто-то старается сделать игру ярче и интереснее, добавив в нее что-то свое, слегка подправив официальные правила или изобретя новые. Сегодня мы предлагаем Вашему вниманию небольшую подборку неофициальщины и хоумрульщины для двух игр – Elder Sign (Знак Древних) и Pandemic (Пандемия). Использовать эти материалы по-отдельности или все сразу, или не использовать вовсе – решайте сами.



Для начала давайте поговорим о «Знаке Древних». Если вы не в курсе – это такой упрощенный и ускоренный вариант «Ужаса Аркхэма», где вся механика строится на попытках выбросить нужные комбинации чтобы выполнить задание. Каждый ход игроков отменяется перемещением стрелки часов, а каждая полночь может на шаг приблизить пробуждение ужасного Древнего. Впрочем, если игроки успеют вовремя собрать нужное количество Знаков Древних – чудовище будет запечатано и мир будет спасен.

Игра в нашей компании всем очень понравилась, поскольку играть в нее легко. Правда, иногда даже слишком – возможность покупать Знаки за собранные трофеи часто приводила к тому, что в последние ходы игры просто докупалось 3-4 недостающих Знака, и Древний снова уходил спать с мыслями «Ну блин, ну как так, ну ведь ПОЧТИ ж, да и знаков у них не хватало...». Отчасти после этого, отчасти просто чтобы разнообразить игру Интернет был слегка погуглен на предмет разнообразных хоумрулов. Их оказалось не так много, но некоторые мы взяли на заметку и используем теперь постоянно. Предлагаем и вам с ними ознакомиться.



- 1) **Древний просыпается.** Всегда. В любом случае. Когда заполняется Трек Безысходности – Древний просыпается, согласно правилам. А вот если игроки успевают раньше собрать нужное количество Знаков Древних – то Древний просыпается сильно ослабленным, поскольку его здоровье равно текущему количеству жетонов на треке



Безысходности. Это нововведение понравилось нам особенно, и теперь всегда используется в играх. Оно заставляет игроков сосредотчиться на сборе знаков в попытке обогнать время (в одной из игр мы разбудили Древнего, когда у него на треке был лишь один-единственный жетон Безысходности!), а также на подготовке к бою (приберечь нужные заклинания или предметы, запастись уликами), что все вместе привносит в игру элемент планирования и стратегии. Не работает с Азатотом.

- 2) **Игра со временем.** Позволяет косвенно менять сложность игры. В обычной игре каждый игрок после своего хода сдвигает стрелку часов на 3 часа вперед. Изменяя этот промежуток в большую или меньшую сторону можно либо ускорить, либо отдалить наступление полуночи и, соответственно, очередного полуночного события.

- 3) **Знаки – не товар.** Введение полного запрета на покупку Знаков за Трофеи, особенно в сочетании с первым дополнением, делает вторую половину игры более напряженной, поскольку Знаки добывать придется в боях, а на это могут уйти драгоценные улики и предметы.



- 4) **Деньги правят Мифосом.** Зеркальное отражение предыдущего дополнения. Позволяет за десять трофеев снять один жетон с трека безысходности. Облегчает игру в режиме «Апокалипсис грядет!» (см. ниже).

- 5) **Поиск добровольцев.** Если персонаж игрока погиб, то до следующей полуночи игрок не может совершать никаких действий, кроме перевода стрелок часов. В полночь он может взять себе нового персонажа, сбросив обратно в запас один из уже добытых Знаков Древних (с согласия всех игроков, естественно). Вариант: для ввода нового персонажа, требуется сбросить количество Знаков Древних, равное самому низкому значению Здоровья или Рассудка нового персонажа (например, сбросить четыре Знака, если у нового персонажа Здоровье 5 и Рассудок 4).

- 6) **Косвенные улики.** Использование улик позволяет перебросить только один (или три) кубик, вместо неограниченного их количества. Просто повышает сложность игры и увеличивает ценность улик.

- 7) **Время истекает.** Если игрок провалил попытку выполнения задания и хочет попробовать еще раз, то он не только убирает один кубик из общего запаса (как описано в правилах), но и сдвигает стрелку часов за каждую новую попытку. На сколько делений сдвигать стрелку (на 1 час, на 3 или больше) – зависит от желаемого уровня сложности.

- 8) **Загадки музея.** Все карточки приключений, включая выкладываемые в начале игры, попадают на стол лицевой стороной вниз. Единственный способ их перевернуть – прийти туда и попробовать пройти приключение. В случае неудачи сыщик отступает от приключения, но оно остается лежать лицевой стороной вверх.



Опционально можно перевернуть любую карточку приключения лицевой стороной вверх, затратив на это один Знак Древних, Улику или Заклинание.

**Вариант:** при стартовой раскладке карточки приключений выкладываются как обычно, но новые карточки (взамен пройденных) входят в игру лицевой стороной вниз. Переворачиваются они только в полночь. Это ставит перед игроками выбор: пытаться пройти приключения, которые при других обстоятельствах они проигнорировали бы, либо терять время, дожидаясь полуночи.

- 9) **Скоро полночь!** Все просто. Добавляйте жетон на трек Безысходности каждую полночь. Это ускоряет игру, заставляет аккуратнее использовать имеющиеся предметы и выбирать приключения, а также добавляет в игру воистину лавкрафтовскую обреченность. :)
- 10) **Без компромиссов.** В картах Мифа игнорируйте все альтернативные варианты, или применяйте их ко всем игрокам. Например, ~~«Или игрок со здоровьем четыре и выше теряет три Здоровья, или добавьте жетон на Трек Безысходности»~~ или ~~«Или все игроки сообщают (каждый игрок) сбрасывают два Заклинания, или добавьте жетон на трек Безысходности»~~. Данное правило позволяет усложнить игру для четырех и более человек, при которой негативные эффекты Мифа, предлагающие альтернативу, не срабатывают практически никогда.
- 11) **Сборник легенд.** Это не совсем дополнение к правилам, это, скорее, отдельный режим игры для двух человек без дополнения. Суть его в том, чтобы по очереди победить всех Древних. Причем карточки персонажей, победивших Древнего, выбывают из игры вместе с ним. К сожалению, этот вариант подходит только для игры вдвоем, поскольку в базовом наборе на каждого Древнего приходится как раз по две карточки персонажей. Тянуть ли новых персонажей в случае проигрыша, или пытаться снова сразиться старыми – это уже на усмотрение игроков. Данный режим, во-первых, заставляет игроков более активно использовать способности их персонажей, а во-вторых, дает возможность как бы «пройти» игру.
- 12) **Апокалипсис грядет!** Еще один режим игры, довольно сложный для начинающих игроков. Суть его в следующем:
- на столе одновременно находится два (три, пять, все доступные – в зависимости от требуемого уровня сложности) Древних;

- способности всех находящихся на столе Древних оказывают воздействие на игру;
- если карточка Мифа или приключения требует добавить жетон на трек Безысходности – жетон добавляется каждому Древнему (понадобятся дополнительные жетоны);
- в случае пробуждения Древнего (из-за переполнения трека безысходности или набора нужного количества Знаков Древних), игра продолжается, но любой игрок вместо выполнения условий приключения может в свой ход атаковать одного из пробудившихся Древних. Пробужденные Древние, в свою очередь, каждую полночь атакуют игроков.
- проданные трофеи возвращаются в колоду карт Приключений / Других миров (иначе колода просто закончится раньше, чем игроки перебьют всех древних);
- количество Знаков Древних ограничено. Знаки возвращаются в запас только после того, как Древний, на которого они потрачены, побежден. В остальном игра идет как обычно.

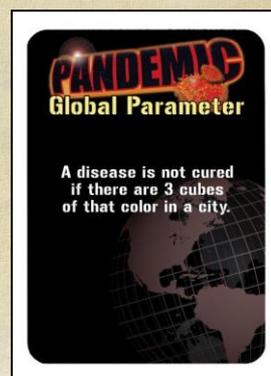
Как видите, при желании «Знаки Древних» можно настроить, как хорошую компьютерную программу, так, чтобы она соответствовала вашим желаниям и стилю игры. Только убедитесь заранее в том, что предлагаемые вами дополнения к игре устраивают всех игроков.



Вторая игра, о которой мы хотели бы поговорить – «Пандемия». В этой игре группа персонажей различных специальностей борется против нескольких вирусов, пытаясь найти вакцины раньше, чем заражение выйдет из-под контроля и население планеты вымрет.

Любопытно, что если в отношении «Знака Древних» на форумах чаще всего возникает вопрос: «Как повысить сложность игры?», то в отношении «Пандемии» – полностью наоборот: «Как эту самую сложность понизить?». В принципе, возможность регулирования сложности заложена в самой механике в виде карточек Эпидемий, так что изобретать здесь велосипед и пытаться что-то менять, в общем-то, бессмысленно. А вот попробовать различные режимы или сценарии этой замечательной игры – вполне можно.

Например, в июне 2009 года на boardgamegeek.com появилось полноценное, хоть и неофициальное дополнение, добавляющее в игру 54 новые карточки (14 карточек Глобальных параметров, вводящих новые условия для игрового процесса (к примеру, невозможность убирать кубики в городах, в которых количество кубиков достигло трех), 8 карточек Специальных Событий, 12 карточек Кризисных Ситуаций (по сути, являющихся случайными событиями), 6 карточек Эпидемий с особыми условиями (опередившими появление Вирулентного Штамма), карточки Проездных билетов, позволяющие быстрее перемещаться, карточки Регионального обмена



опытом, облегчающие поиск вакцины, а также 2 карточки Классификаций, которые определяют поведение каждого из четырех вирусов. В дополнении очень много интересных идей и находок, а подробнее прочитать про него можно [здесь](#).

Позже, в 2012 году, в Интернете появилось несколько специальных сценариев для Пандемии.

[Подборка из четырех сценариев](#) (изначально на французском языке) предлагает игрокам побороться со СПИДом, испанским гриппом («испанкой»), а также поиграть с одним из игроков в роли предателя и в качестве самого предателя - в соло-режиме («12 обезьян»). К сожалению, большинство условий этих сценариев сводится либо к строго заданным на старте ролям и зараженным городам, либо к обычному удалению некоторых ролей и Событий из колоды перед началом игры. Тем не менее, интересные моменты там присутствуют.

Также по-своему интересен, хоть и довольно прост, [сценарий «Вулканическая зима»](#), основной фишкой которого является отсутствие возможности использовать авиаперелеты.

В качестве официальной поддержки издатель игры, компания [Z-Man Games](#), выпустила уже два дополнения («На Грани» (On the brink) и «Лаборатория» (In the Lab), которые вводят в игру шесть новых режимов («Вирулентный штамм», «Мутация», «Биотеррорист», «Лабораторные исследования», «Командная игра» и «Одиночная игра»), а также разместила на своем сайте два официальных бесплатных сценария: [«Изоляция»](#), в котором часть городов недоступна игрокам в принципе, и [«Бездействие Правительства»](#), в котором количество действий у игроков ограничено, а новые действия можно получать, вычищая заражение в городах.

Ну, а для тех, кому вышеперечисленных вкусоностей окажется мало, мы предлагаем четыре небольших сценария собственной разработки, которые вы можете менять на свое усмотрение.

- **Однажды в Америке.** Волна паники захлестнула США и их соседей – в стремлении оградить свою территорию от распространения вирусов, Северная Америка закрыла все авиасообщение с другими континентами. Но спасет ли это их от заражения?

Условия сценария:

- стартовый город может находиться в любом месте;
- все контакты с другими материками прекращены (в том числе перелеты между научными станциями). Единственный способ попасть в города Северной Америки (Нью-Йорк, Торонто, Чикаго, Сан-Франциско Вашингтон, Атланта, Лос-Анджелес, Мехико, Майями) – наземный транспорт или паром из городов Южной Америки.
- в Мехико и Майями оборудованы карантинные центры. Любой игрок, переместившийся в эти города не из вышеперечисленных городов



Северной Америки немедленно заканчивает свой ход, теряет оставшиеся действия и пропускает весь следующий ход, проходя обследования.

- в городах Северной Америки не происходит эпидемий. Если в результате Эпидемии происходит заражение североамериканского города, добавьте туда только один кубик, вместо трех. Тем не менее, заражение по обычному принципу, а также заражение в результате вспышек эпидемий в смежных городах (в том числе находящихся на других материках) остается в силе.

- **Зомбилэнд.** *Один из вирусов убивает людей, но после смерти они возвращаются... в виде жаждущих крови мертвецов. Сумеют ли специалисты противостоять новой угрозе, или случится зомбиапокалипсис?*

Условия сценария:

- стартовый город может находиться в любом месте;

- игра ведется с модифицированным дополнением

«Вирулентный штамм». Все правила данного дополнения сохраняются.

- дополнительное правило «Зомби! Зомби!»: каждый раз, когда происходит заражение города зомби-вирусом (вирулентным штаммом) – немедленно положите по кубику такого же цвета во все смежные с ним города. Если при этом надо положить кубик в город, в котором уже есть три кубика – происходит вспышка по обычным правилам.

- если происходит вспышка зомби-вируса, проведите заражение соседних городов как обычно, после чего удалите все кубики из города, в котором произошла вспышка, из игры.

- **Наперегонки со смертью.**

*Столкнувшись с новыми вирусами, специалисты не учли их малоизученные свойства, и теперь заразились сами. Успеют ли они спасти мир? И успеют ли спастись сами?*

Условия сценария:

- стартовый город может находиться в любом месте;

- в конце своего первого хода каждый игрок тянет карточки из колоды Городов по обычным правилам. Цвет первой вытянутой карточки Города определяет тип вируса, которым заражен персонаж – положите на карточку персонажа кубик соответствующего цвета.

- игрок может снять с себя один кубик заражения по обычным правилам, как если бы он очищал город. До тех пор, пока не найдено лекарство, снимать последний кубик нельзя (то есть игроки снимают лишь симптомы, но вылечить сам вирус пока что не могут).

- если на карточке игрока уже есть три кубика, и надо добавить туда четвертый – происходит вспышка заражения. Немедленно добавьте по одному кубику заражения этого цвета в город, в котором находится игрок, и во все смежные с ним города. Если при этом происходит цепная реакция – отыграйте ее как обычно. Как вариант, в результате такой



вспышки (или после определенного количества вспышек) персонаж может погибнуть.

- болезнь развивается у персонажа (добавляются кубики соответствующего цвета на карточку персонажа) в следующих случаях:

\* игрок в конце своего хода вытянул карточку города, совпадающую по цвету с вирусом, которым он заражен;

\* фишка игрока находится в городе, в который в результате заражения или вспышки инфекции добавляется кубик заражения (любого цвета);

\* игрок вытягивает карточку «Эпидемия!».

- вылечить болезнь полностью можно только после разработки вакцины;

- (опциональное) зараженный игрок автоматически добавляет кубик своего цвета в любой город, в котором он заканчивает свой ход, если в этом городе нет лаборатории.

### • **Запоздалое решение.**

Правительство слишком долго закрывало глаза на проблему заболеваний, и в результате болезни охватили весь мир. Можно ли попытаться спасти то, что осталось?

*Условия сценария:*

- стартовый город может находиться в любом месте;

- после распределения начального заражения добавьте по одному кубику соответствующего цвета в каждый из оставшихся городов на карте;

- в стартовом городе не ставьте станцию – игра начинается без нее;

- в начале игры игроки получают на одну карточку городов меньше.



Вот, собственно, и все. Надеемся, что эта подборка окажется полезной и сделает ваши игровые партии в «Знак Древних» и «Пандемию» еще ярче и интереснее.



## Почтовый ящик



Не прошло и полгода (в прямом смысле), а в редакцию пришло еще одно письмо. Когда читаешь почтовые колонки солидных журналов, типа Мира Фантастики, создается впечатление, что письма к ним приходят, как к Деду Морозу – мешками, и так и лежат огромной кучей, дожидаясь своего часа. Подозреваю, что на практике основной поток почты к ним приходит все же через e-mail, и красноглазые почтальоны до поздней ночи разгребают корреспонденцию, пытаясь отделить «Увеличьте объем журнала!» от «Увеличьте кое-что другое – удивите друзей!».

К чему я все это? Нет-нет, бумажного конверта к нам снова не пришло (да и куда ему приходиться – у нас даже абонентского ящика в местном отделении почты нет), зато полученное по электронной почте письмо как минимум подтвердило, что старались мы с 6-м номером не зря.

*Добрый день, уважаемая редакция журнала «WARGAZZM»!*

*В шестом номере Вашего журнала с интересом прочитал статью про кампанию «Холодные берега Энеи-320» и с энтузиазмом принялся отыгрывать ее сюжет на столе. Хочу поблагодарить Вас за этот увлекательный эпизод планетарного масштаба в так любимом мною мире Warhammer 40 000!*

*Так как это первая кампания, в которую я играю, то в процессе игры возникли вопросы, ответы на которые думаю, будут интересны не только мне.*

*Прошу Вас (если это возможно) подробнее рассказать про механику создания кампаний для игр в Warhammer 40 000, о применяющихся правилах и существующих классических канонах. Так же хочется услышать практические рекомендации для игроков, впервые пробующих свои силы на поприще создания собственных кампаний для Warhammer 40 000.*

*С наилучшими пожеланиями и в ожидании новых номеров!*

*Дмитрий.*

В принципе, если отвечать развернуто, то это будет не ответ на письмо, а целая статья, довольно объемная, плотно переплетающаяся не только с играми по WH40k, но и с кучей других, включая ролевые и настольные, а также с основами художественной литературы, математики и с кучей других наук. Поэтому попробуем ответить по возможности кратко и по существу на следующий вопрос:

## Как новичку сделать кампанию?

*«Какой самый живучий паразит?  
Бактерия? Вирус? Кишечный глист?  
Идея. Она живуча и крайне заразна...»*

*«Начало»*

Так же, как театр начинается с вешалки – любой проект начинается с идеи. С мысли, задумки, которая засела в голове и не дает покоя. Это могут быть кадры высадки союзных войск из фильма «Спасение рядового Райана», знаменитое «Ты не пройдешь!» Гэндальфа на мосту в Мории, рыжебородый гном-слэер, мрачно идущий навстречу огнедышащему дракону или сержант 221-го кадианского полка, который с остатками своего взвода из последних сил отбивает очередной натиск орков. В любом случае, это, как правило, образ яркий, насыщенный и эмоциональный, заряженный такой энергией, которая порождает в человеке желание этот образ как-то реализовать, выплеснуть наружу, поделиться им с другими людьми. Когда такой образ зарождается в художнике – он пишет картину, когда в писателе – появляется книга.



Когда такой образ овладевает ~~массамн~~ варгеймером, он начинает делать кампанию.

Мы попробуем разбить процесс создания кампании на этапы, в общих чертах описав, что каждый этап из себя представляет, и какие проблемы могут возникнуть на пути автора.

Но для начала, прежде чем приниматься за работу, внимательно прочитайте то, что написано в следующем абзаце, и хорошенько это запомните.

Создание и проведение кампании, особенно в одиночку, это, в большинстве своем, тяжелый, ответственный, крайне неблагодарный процесс, отнимающий массу времени и сил, и не дающий в итоге автору практически ничего, кроме весьма абстрактного удовольствия от творческого процесса и теоретического повышения уважения к автору со стороны игрового сообщества. Другими словами,

отдадите вы в любом случае в разы больше, чем получите обратно, а может не получите в ответ и вовсе ничего. Будьте к этому готовы и не говорите потом, что вас не предупреждали.

А теперь этапы.



### Этап 1. Подготовка

«Нельзя просто так взять, и сделать кампанию». Как и в любом деле, подготовка здесь играет весьма существенную роль, поскольку именно на ней будет базироваться вся дальнейшая работа.

На данном этапе имеет смысл сделать несколько вещей:

1) Определить потенциальных игроков.

Если не будет людей, заинтересованных в вашей кампании – вся дальнейшая работа просто бессмысленна. Опросите знакомых, узнайте, хотят ли они в принципе поучаствовать в кампании (а не в очередном турнире); уточните, какие армии/отряды у них есть и на какое количество очков, а также какими армиями/отрядами они хотели бы поиграть (возможно, человек все время играет за орков, но хотел бы попробовать эльфов). Собранные таким образом сведения дадут возможность определить враждующие стороны и фракции, а также могут серьезно повлиять на сюжет вашей кампании – согласитесь, сложно сделать массовое вторжение тиранидского флота, если ни у одного из игроков нет даже одного распиленного на кусочки термаганта.

2) Наметить сюжет. Когда вы уже располагаете примерной информацией об участниках – вы можете начать продумывать тематику вашей кампании. Вторжение орочьего Вааагха, очистка важного для Империи мира от хаоситов, массовые преследования колдунов и мутантов отрядами Охотников на Ведьм среди руин Города Проклятых. В большинстве случаев, армии участников сами подскажут варианты.

3) Провести мозговой штурм. В прямом смысле. Возьмите любой удобный для вас способ фиксации информации (диктофон, обычный бумажный блокнот, планшет – что угодно) и вносите туда все идеи, которые приходят вам в голову. Любые. Не заботьтесь о четкости изложения – главное, чтобы мысль была понятна вам. «Победителю на 1 бой отряд пехоты, у которых WS на 1 выше, чем обычно – ветераны», «На 4-м ходу открывается портал –

и оттуда демоны. Как закрыть портал?», «Первый ход – массовая высадка войск Императора», «Один из игроков – скрытый предатель. В определенный момент он ударит в спину союзникам. Его могут подкупить/переманить противники?», «Закованные в броню легионы Хаоса ломают ворота города – продержаться до прихода подкрепления» и т.д. Делая все эти записи вы как бы сваливаете в одну кучу разнообразные детали конструктора, из которых потом будете создавать свое детище. Конечно, в идеале весьма полезно эти наброски сразу сортировать по категориям «Механика», «Сюжет», «Квесты», «Награды» и т.д., но на практике до этого просто не доходят руки.

Когда вы все это сделаете, в вашем распоряжении окажется достаточно материала, для того, чтобы начинать полноценную работу.



## Этап 2. Сюжет

Для начала определитесь, нужен ли он вашим игрокам в принципе (не забывайте, кампанию вы делаете в первую очередь для них, чтобы именно они получили удовольствие от процесса). Если игроки просто хотят отвлечься от турниров и не слишком напрягаться – сюжет может быть максимально простым и незамысловатым. Орки нападают на земли Империи. Космодесант противостоит Таутянцам. Все ищут осколки Вирдстоуна. Если же игроки хотят что-то более осмысленное – придется проявить фантазию и покрутиться.

В основе любого сюжета лежит конфликт. Монтеги ненавидят Капулетти. Наполеон идет войной на Россию. Маги охотятся за носителем гена Старшей Крови. Нежить насаждает на границы Лордерона. Помните идею, которая «живуча и крайне заразна»? Рассмотрите ее пристальнее – и она сама подскажет вам суть конфликта и направление сюжета.

Если вам привиделся штурм стен Константинополя армией крестоносцев – вы можете сделать конфликтом обычную войну с осадой крепостей. Но помните, что ваша идея – это яркий образ. Почему бы в кампании не сделать его ключевым моментом, пиком напряжения? Армия Высших Эльфов начинает военный поход вглубь земель Темных эльфов, чтобы отвоевать когда-то принадлежавший им Эльфенмюллерубе. После серии кровопролитных боев они достигают его стен – и здесь наступает ключевой момент кампании – длительная осада города. Вылазки, штурмы, героические атаки и поражения (растянутые на несколько игровых ходов). И, как результат старания игроков – падение городских ворот (или, наоборот, кровавая резня и отступление Высших Эльфов обратно на свою территорию). Этот момент кампании должен быть самым эмоционально напряженным. Это те события, о которых потом барды поют в тавернах и вояки рассказывают у костра: «А ты знаешь нашего капитана? Знаешь, почему его зовут «Клевец»? Короче, дело было во время осады Эльфенмюллерубе, когда наш отряд помогал эльфам...»

Допустим, вас зацепил образ пирующих придворных из повести Эдгара Алана По. Разразившаяся чума может стать как просто фоном для происходящих событий, так и непосредственным конфликтом, если, к примеру, она спровоцирует появление демонов Нургла, которое можно предотвратить, если игроки вовремя догадаются и предпримут соответствующие меры.

При создании кампании «Холодные берега Энеи-320» образом и идеей послужил бескрайний океан из книг Дэна Симмонса «Эндимион» и «Восход Эндимиона». Планета, полностью покрытая водой. Здесь нет волнующих событий – но пейзажи такого мира стали основой для создания места действия всей кампании и основательно повлияли на спецправила боев.



Ваша идея – это то, что так сильно зацепило вас, заставило работать ваше воображение. Не теряйте ее – и при создании кампании вы получите шанс не только развить эту идею в нечто большее, но и поделиться ей с другими игроками, дать им возможность увидеть и почувствовать то же, что видели и чувствовали вы.

Впрочем, идея – это лишь основа, из которой вам надо будет вырастить целый сюжет. Простой и прямой, как палка, или сложный и витеватый – зависит от ваших способностей и интереса игроков. Простой сюжет будет вести их от точки А к точке Б через цепочку сражений, в то время как более сложный позволит им делать выбор, иногда кардинально влияющий на дальнейший ход кампании.

Как именно создавать и придумывать сюжеты мы писать не будем – это долго и, в большинстве случаев, заумно. Просто дадим несколько советов.

- проанализируйте сюжеты прочитанных вами книг и просмотренных фильмов. Ключевые моменты, повороты, неожиданные и яркие события. Логичными основными претендентами, естественно, будут книги и фильмы про войну.

- вспомните стратегические игры, в которые вы играли. Найдите в Интернете их полные прохождения и изучите – сюжеты Starcraft или Warcraft представляют собой практически идеальные материалы для изучения.

- не забывайте, что вы делаете кампанию для нескольких игроков, каждый из которых будет считать себя «главным». Учитывайте это, создавая сюжетные линии.

- не пытайтесь сделать для каждого игрока свой отдельный уникальный сюжет – увязать их в один клубок практически нереально. Лучше подумайте над тем, как привязать игроков к единому, общему сюжету.

- не забывайте о мотивации. Если ослик любит морковь – он за ней пойдет, куда требуется. Но он не сдвинется с места без пинка, если ему подсунуть банан. ;)

- победы и поражения игроков двигают сюжет кампании вперед в очень малой степени. Гораздо сильнее его двигает Ведущий, то есть вы: «орки проиграли, **НО НЕСМОТРИ НА ЭТО...**» «Через несколько недель после блистательной победы Кровавых Ангелов...»

- не поленитесь разбавлять ходы и сражения кампании литературными вставками, связанными с сюжетом – это увеличит интерес игроков и украсит кампанию.



### Этап 3. Механика

Придумать внятный и интересный сюжет для кампании – это еще половина дела. Театр – это ведь не только актерское мастерство. Это еще декорации, реквизит, грим, освещение, музыка, костюмы.

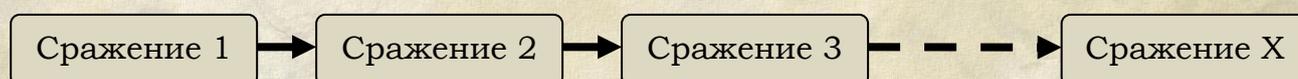
Механика во многом влияет на сюжет, а сюжет во многом влияет на механику. А количество игроков влияет и на то, и на другое, поскольку в кампании все эти элементы взаимосвязаны.

Для того, чтобы начать работу над механикой, определите для начала следующие моменты:

- 1) Количество враждующих сторон. Будет ли каждый игрок представлять собой отдельную армию/отряд, или же они будут лишь частью союзных сил, выступающих вместе? Люди, эльфы, гномы, орки, хаос – будут они драться друг против друга, или же выступят в союзе? Кстати, здесь уже кроется возможность для сюжетного хода: игроки могут начать игру как самостоятельные армии, но степень достигнутого ими успеха может привести к созданию союзов или к предательству.
- 2) Местность. Будет ли кампания проводиться с использованием карты, разбитой на локации, или это будет просто цепочка заранее запланированных миссий? А может, ни то ни другое: Ведущий сам будет решать, кто с кем дерется, исходя из жесткой привязки к придуманному им сюжету?
- 3) Возможности игроков. Будут ли они всего лишь командующими на поле боя, или же им придется также заниматься ресурсами и экономикой, отстраивать замки и укрепления и вести переговоры с другими игроками?

Собрав все эти сведения, вы сможете выбрать наиболее подходящий для вашей кампании тип механики. Рассмотрим три основных типа кампаний, которые чаще всего можно встретить на страницах таких журналов, как, например, White Dwarf.

**Линейная кампания** представляет собой цепочку последовательных сражений. Она рассчитана в первую очередь на двух игроков, либо на несколько игроков, распределенных между двумя враждующими фракциями. Победа в каждом из боев позволяет игрокам набирать победные очки, итоговая сумма которых и определяет победителя. Размер армий, участвующих в каждом сражении, может варьироваться. Завершать кампанию может особо крупное сражение либо сражение с использованием особо интересного и многопланового сценария. Сюжет в данной кампании может служить лишь фоном и практически не влиять на ее развитие, а может быть наоборот, основой (в случае, если кампания описывает (псевдо)исторические события и призвана не столько выяснить, кто из игроков сильнее, сколько попытаться повторить битвы и успехи полководцев прошлого).



**Разветвленная кампания** представляет собой развитие идей линейной кампании. Победа или поражение игроков влияет не только на набранные ими очки, но и на сценарии, которые они будут отыгрывать в дальнейшем. Идеально подходит для двух игроков или двух игровых фракций. При большом количестве участников требует аккуратного обращения и доработки. Позволяет органично вплести в кампанию сюжет и предоставить игрокам возможность выбора, что, в свою очередь, позволяет получить на выходе несколько вариантов сюжетных концовок.

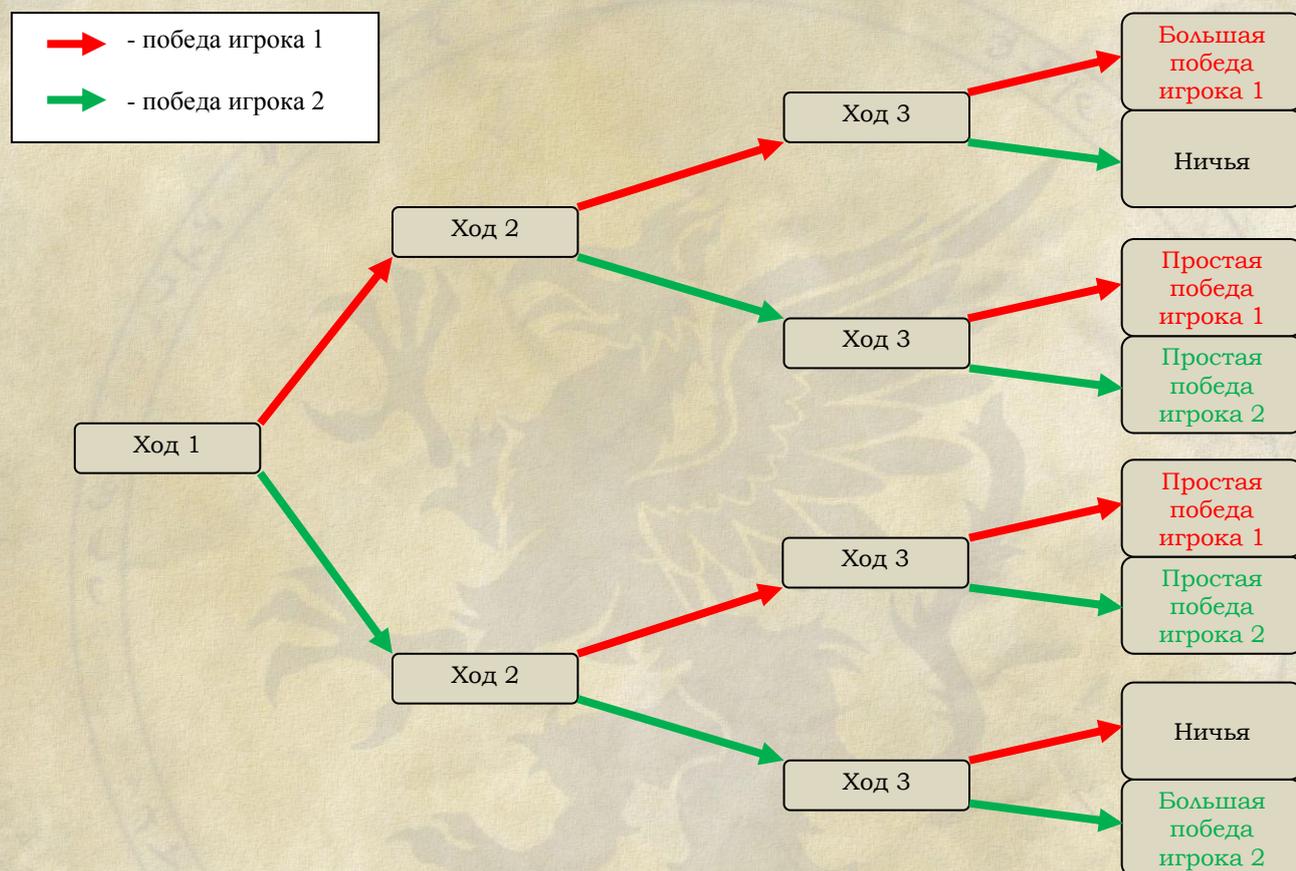


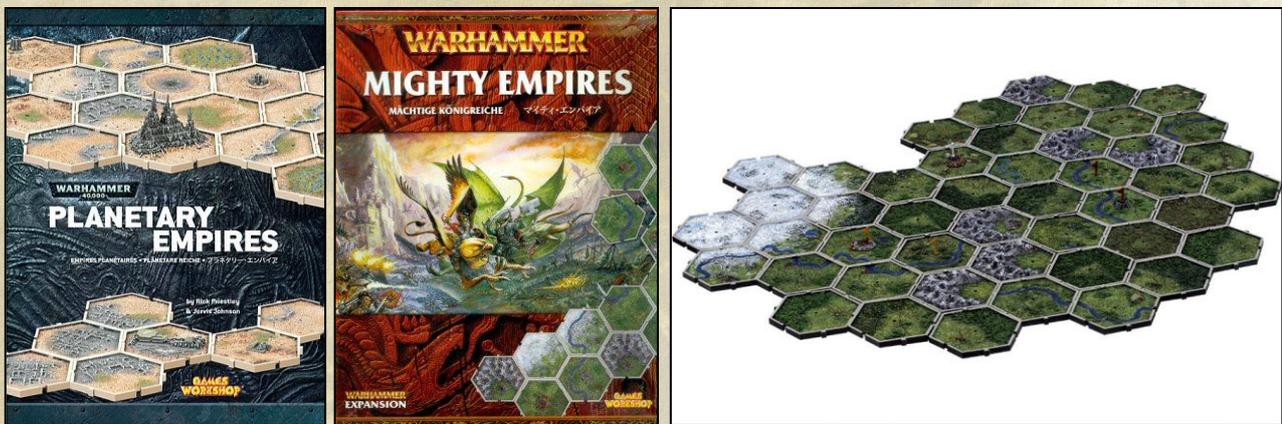
Схема не обязательно должна выглядеть именно таким образом. Победа в миссии второго хода кампании может повлиять на бой пятого хода; в схеме могут появляться самостоятельные или побочные миссии, которые также могут влиять на последующие бои и итоговый результат. Именно по такому принципу была построена кампания «Холодные берега Энеи-320».

**Картографическая кампания** подразумевает использование в качестве основного инструмента механики карту какой-либо местности. В зависимости от нужд кампании такая карта может быть разделена на условные регионы-локации, за которые, в большинстве случаев, и ведутся сражения. В кампании данного типа может участвовать любое количество игроков.

Локации в картографической кампании могут выполнять две основные роли: служить точками для перемещения армий игроков, либо быть объектом захвата и контроля этими армиями. В первом случае особые свойства локаций оказывают влияние только на проводимые в них бои (наличие рек влияет на террейн, магический шторм влияет на применение магии и т.д.). Во втором случае локация может обладать рядом свойств, влияющих на игру в целом (наличие в

подконтрольной локации завода позволяет ремонтировать поврежденную технику, а наличие космопорта – получать поддержку с орбиты и т.д.). Такой вариант кампании один из самых сложных для проведения, поскольку требует очень четкого соблюдения баланса, что сделать крайне сложно, если механика создается авторами кампании с нуля.

Впрочем, для игроков в Warhammer FB и 40,000 компания Games Workshop услужливо предлагает Mighty Empires и Planetary Empires – специальные наборы, включающие в себя шестигранные тайлы-локации с нанесенным рельефом, из которых игроки могут составить карту практически любой местности, а также довольно подробные и внятные правила по проведению кампаний с использованием данного набора. Для желающих провести кампанию с использованием глобальной карты мы бы рекомендовали либо использовать уже готовую механику от тех же GW, либо сделать ее максимально облегченной, чтобы избежать неприятных ситуаций и конфликтов с игроками.



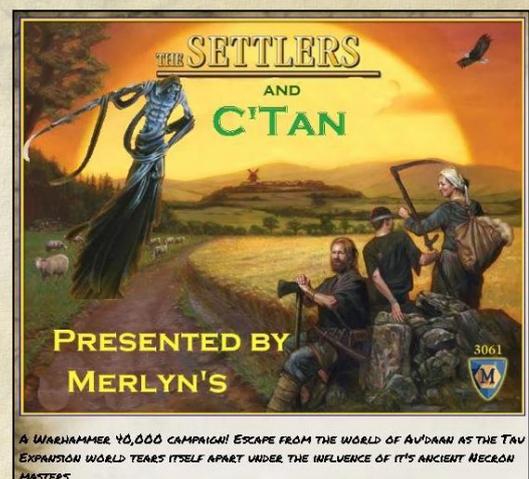
Что касается сюжета в картографической кампании, то здесь возможно два подхода. Он может быть описан в самых общих чертах (шесть армий борются за контроль над планетой), либо игроки могут создавать его по ходу кампании сами совместно с ведущим (этот подход с переменным успехом применялся при проведении кампаний по Мордхейму).

Вне зависимости от выбранного типа кампании, вашей задачей, как организатора, будет в первую очередь максимально подробно и доступно для игроков описать механику кампании, чтобы они имели четкое представление о том, какие действия они могут предпринимать в течение игры и какие последствия эти действия могут иметь. Описание можно оформить в виде текста, с которым каждый из игроков сможет ознакомиться до начала кампании.

#### Этап 4. Кампания

После того, как вы придумаете сюжет, опишете механику и ознакомите со всем этим игроков, можно начинать. Договоритесь о том, как игроки будут держать связь с вами и друг с другом, найдите место, в котором сможете проводить игры, и приступайте.

Чем лучше вы поработали на первых трех этапах – тем проще вам будет непосредственно



при проведении кампании (меньше «дырок» в правилах, меньше конфликтов и недопониманий между игроками, меньше работ по устранению ошибок на ходу). В идеале все, что от вас будет требоваться – это держать под контролем ситуацию, вовремя вмешиваться, решая спорные вопросы, и следить за тем, чтобы игроки вели себя честно и спортивно. В случаях, когда игрокам изначально неизвестно все дерево миссий кампании либо выбор посещаемой локации проводится тайно, в обязанности организатора также входит своевременное предоставление игрокам сведений об их противниках на текущий ход, а также детальное описание условий сценария, который они будут отыгрывать.



## Этап 5. Публичность

Или взаимодействие кампании с остальным комьюнити. Или пиар, или что-то в этом роде. Это даже не совсем этап, скорее один из аспектов, о котором стоит упомянуть.

Игроки в процессе кампании получают удовольствие от боев, общения с другими игроками, от интриг (если это позволит механика), от переплетений сюжета. Игроки много от чего могут получить удовольствие, если захотят и если мастера-организаторы хорошенько постараются.

А вот самим мастерам-организаторам удовольствия достанется очень немного. Мы об этом писали в начале и повторим еще раз – сделать хорошую кампанию сложно, провести еще сложнее, и отдачи от нее особо ждать не стоит. Но есть нюанс...

Один крайне харизматичный персонаж в фильме «Адвокат дьявола» сказал: «Тщеславие – мой любимый грех».

Известность. Популярность. Уважение. Вот то, что может послужить наградой для организаторов. Конечно, это не мировая слава и робкие взволнованные приглашения от гендиректоров GW с просьбой поработать на них – это всего лишь способ самоутвердиться и занять свое место, свою нишу в сообществе

товарищей-варгеймеров. Мысленно пробегитесь по людям, которых вы знаете. Человек, который занимает первые места на турнирах. Человек, который классно красит. Человек, который красит нормально и берет заказы. Человек с классными конверсиями. Человек, который делает классный террейн. У вас есть шанс стать человеком, который делает классные кампании.

Для этого надо не так много, как кажется. Во-первых, это личная заинтересованность в кампании. Личным примером вы должны зажигать людей, игроки должны видеть, что вам все происходящее небезразлично. Во-вторых, это знание правил. Не обязательно всех, но большей части. Это нужно для решения спорных моментов (поскольку организаторы выступают также в роли судей-арбитров), но это также может оказаться незаменимым инструментом при подготовке механики и придумывании интересных и ярких сценариев. Ну, а кампания без косяков и нестыковок – прямое следствие хорошей подготовки. В-третьих, результаты ваших стараний должны видеть не только игроки, но и другие люди. И, видя то, что вы сделали, они должны проникаться к вам уважением. Поэтому не поленитесь создать на подходящем форуме соответствующую тему, оформить ее надлежащим образом и регулярно подбрасывать в огонь читательского интереса дровишек в виде небольших рассказов, отчетов игроков, какого-нибудь аналога дневника кампании (или, к примеру, [вот такого](#) наглядного отображения ее прогресса), а то и просто фотографий с полей сражений. Человек, заглянувший в такую тему, должен видеть, что жизнь в ней кипит, интерес есть, а все участники, и игроки, и мастера, стараются не ради получения первого места, а ради получения того самого fun'a, о котором пишется в каждой книге.

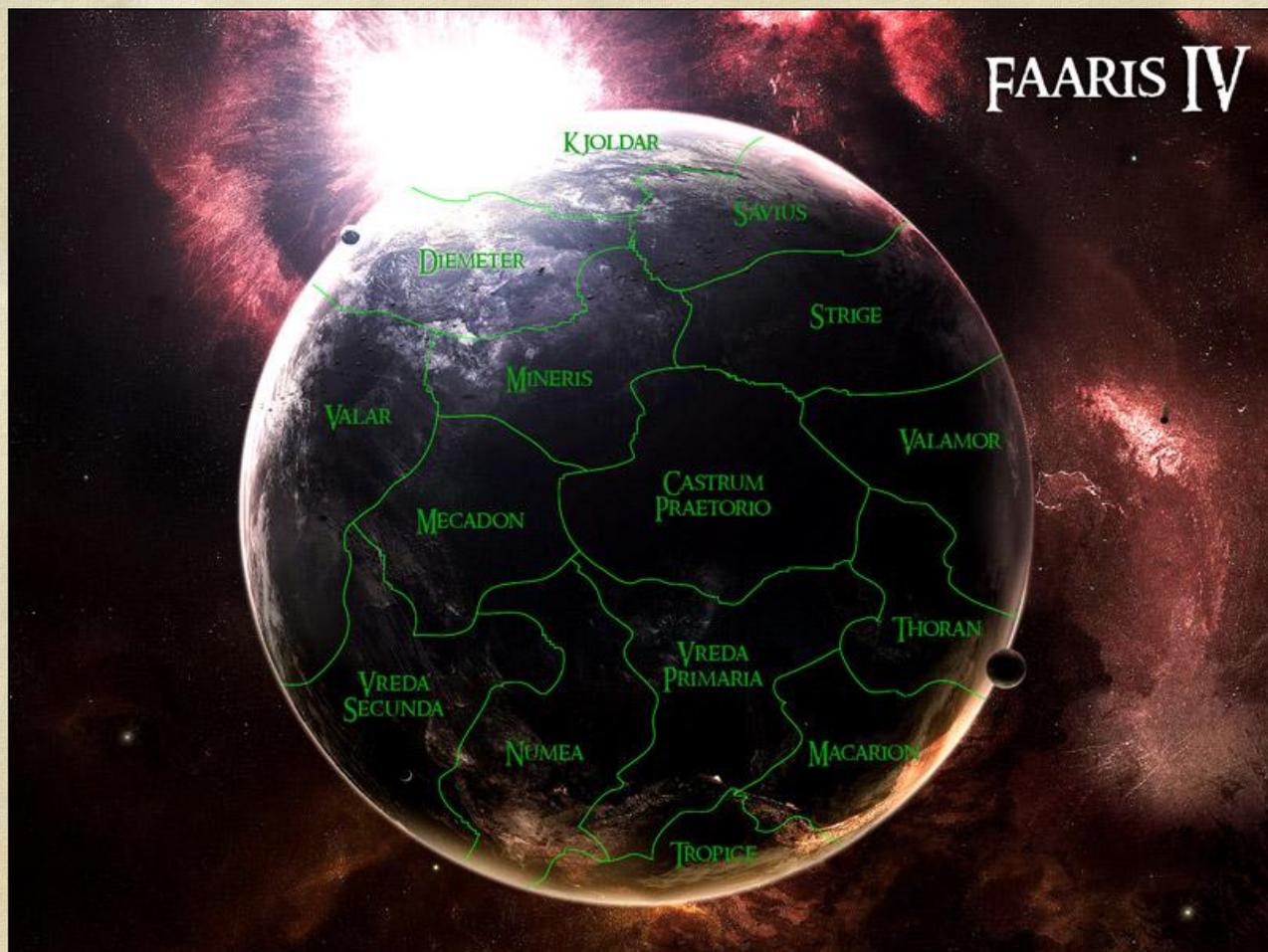
Впрочем, не ждите, что результаты придут сразу. И что они вообще будут – тоже не ждите (см. шестой абзац этой статьи). В любом случае небольшая группа преданных и надежных игроков, с нетерпением ожидающих вашей следующей кампании куда лучше, чем толпа непонятных личностей, которые потом скривят нос и со словами «нее, не мое» уйдут записываться на очередной турнир. Да и людей, следящих за ходом кампании и читающих отчеты, как показывает практика, тоже немало. И некоторые из них, вполне возможно, именно под впечатлением от результатов вашей работы также засядут за создание собственной армии\отряда, чтобы уж точно не пропустить вашу следующую кампанию.

## Этап 5. Послесловие

Да-да, провести кампанию (и даже довести ее до конца, не утратив интереса игроков) – это еще не все. После кампании в обязательном порядке обсудите ее с игроками. Пусть они напишут или выскажут вам, что им понравилось, что не понравилось, что, по их мнению, можно было бы изменить или улучшить. Ваша задача – принять все это к сведению, проанализировать и учесть при подготовке к следующей кампании. Как и в любом другом деле, чем больше вы проводите кампаний, тем проще вам делать.

Собственно, теперь все. Остается лишь пожелать организаторам удачи в их нелегком начинании и напомнить самое основное правило любой игры – have fun!

Ну, и напоследок – несколько взятых из Интернета примеров карт и схем для различных кампаний:







## Письма в бутылках

Сегодня к необитаемому острову редакции прибило одну из наших старых бутылок, и одну новую. В новой оказалась подборка историй про гномов от уже известного вам Алексея Брянцева, а в старой – привет из далекого 2006 года, когда отряд Одержимых «Непрощенные» оказался в гуще событий, развернувшихся в Городе Проклятых во время проведения кампании *Golden Age of Grotesque*.



### «Голодный Хоббит» Записки посетителей харчевни

Записки посетителей харчевни.  
(кампания Октябрь 2006 года)

#### Ход первый

Кот грузно рухнул у камина и вытянул лапы к огню, после чего свернулся калачиком, выпендренно набросив на себя свой собственный пушистый хвост. Ему было тепло и хорошо.

Зяблику тоже было тепло и хорошо. Он лежал лицом в еще не остывшей картошке и блаженно улыбался. Четыре пустых кувшина из-под вина валялись

рядом. Несколько пустых тарелок свидетельствовали о том, что он был не один – но сейчас за столом больше никого не было.

Подошел Арчи. Покачал головой, глядя на Зяблика, брезгливо поднял за ухо его блаженно улыбающуюся голову, и достал из-под нее тарелку. Заботливо протер голову полотенцем и положил обратно на стол. Унес посуду в кухню.

В город прибыли новые искатели приключений на свою задницу. Небывалое количество – аж 12 отрядов! Правда, не дойдя до ворот, сцепились рыжехаерные гномы-троллеборцы и непонятно как добравшиеся сюда гномы-работоторговцы. Сначала они хорошенько надавали друг-другу по шням, потом обнаружили каких-то общих родственников, затем все вместе нажрались в ближайшей таверне и, распевая песни, ушли в неизвестном направлении. Остальные начали всерьез готовиться к мародерству.

Арчи вздохнул. В его время дрались не за звонкую монету и сокровища, а за доблесть и славу. Ну, от денег, конечно, никогда не отказывались, но все же, если был выбор – тихий заработок или яростный бой – его отряд всегда выбирал второе. За что и получил прозвище Безумных Сорвиголов. К моменту, когда отряд решил разойтись на заслуженный отдых, в живых оставалось лишь двое из тех, с кем Арчи начинал свою карьеру наемника. Халуб Кривой Нос и худой, как жердь, Генри Три пальца. Первому почти сразу в бою раздробили нос из скавенской пращи. А второй просто очень любил азартные игры. Так сильно любил, что ставил иногда не совсем свои деньги. За что ему и резали пальцы. Впрочем, желания играть у него от этого не убавлялось.

Скрипнув, открылась дверь, выпустив в зал харчевни завывания холодного ветра. В Мордхейме всегда дул пронизывающий, холодный ветер, качая вывески и швыряя вдоль пустых улиц горсти пыли и старых листьев. За все время, что Арчи держал здесь свое заведение, была лишь пара солнечных дней. Да и то, он подозревал, что это было не от каприза природы, а от радиации, излучаемой кратером.

В зал, грузно топая, вошел Ронни. Как обычно, задев макушкой дверной косяк и уронив пару табуретов, он подошел к столу.

- Опять? – грустно спросил он.

Арчи кивнул. Зяблик пребывал в нирване уже третий день, как раз после удачной сделки с каким-то усатым кислевитом, которому он продал ожерелье из зубов гоблина. Само ожерелье он выменял в лавке старьевщика на найденный ржавый кинжал, сказав, что этот кинжал светится вблизи орков. А ожерелье продал кислевиту, по секрету шепнув, что оно из медвежьих зубов, и не только защищает от врагов, но и придает мужской силы. Кислевит не поскупился.

Ронни скривился, одним могучим движением взвалил Зяблика на плечо и потащил в комнату наверху. Когда под его тяжелыми шагами перестали жалобно скрипеть ступени, в таверне воцарилась тишина. Посетителей еще не было, но к их приходу все было готово, так что у Арчи оставалось около двух часов свободного времени.

- Хеленка! Хеленка!! От жепь девка непослушная.. ХЕЛЕНКА!!

В зал торопливо вбежала девушка лет 20 с длинной русой косой.

- Где тебя носит, - ворчливо засопел Арчи. – Я пойду, вздремну, а ты пока тут прибири хорошенько, да подготовь все – скоро посетители подтянутся.

- Конечно, Арчи, - Хеленка почтительно поклонилась и умчалась за тряпкой – только коса в воздухе мелькнула. Арчи ухмыльнулся. Девица она была хоть и с характером, но исполнительная и мозговитая. Все схватывала налету. Ее родители, бедные землепашцы, пристроили ее в харчевню, и за это Арчи каждую неделю отправлял им немного еды и денег. Конечно, намного меньше, чем могла бы получать Хеленка в солидном заведении – но кто ж ее туда возьмет-то?

Арчи поднялся наверх и растянулся на широкой кровати. Его жена ушла от него около двух лет назад, и он не очень любил вспоминать об этом. Зато ему осталась вся таверна и эта широченная кровать, на которой так удобно спать одному. Ну и потискать иногда какую девку. Арчи улыбнулся и закрыл глаза...

Впрочем, поспать ему не довелось. В дверь осторожно постучали.

- нну? – он приоткрыл один глаз. В дверь просунулась мордашка Хеленки.

- Арчи.. там тебя спрашивают. Какой-то вояка. Говорит, что знает тебя лично.

- Мало ли, кто меня знает лично. – Арчи недовольно перевернулся на другой бок. – Скажи, чтоб подождал в зале. Я через часок спущусь.

- Черта с два я тебя буду ждать в зале, жирная ты задница, - раздался рев из-за спины девушки. Она ойкнула и испуганно отскочила. – А ну подымайся, дери тебя в зад тролль! Поднимайся, кусок сала, и обними своего старого боевого товарища! Ну?!

Арчи медленно повернулся. В дверях стоял огромный воин с копной косматых, нечесаных, чуть поседевших волос и огромным ятаганом за поясом. Его лицо было покрыто старыми шрамами, но этот перебитый нос Арчи узнал бы из тысячи других.

- Халуб!! – Арчи подскочил на кровати. – Ты ли это, медвежий выкидыш?!!

Халуб раскатисто захохотал, уперев кулачищи в бока.

- А то!!

Через пару минут они оба уже сидели у самого камина и громко разговаривали, вспоминая былые подвиги и сражения. Один кувшин сменялся другим, Хеленка принесла бараньи окорочка.

- Ну, рассказывай, че тут у вас творится? Я по Империи пошлялся, слышал не раз, что тут что-то странное происходит. Камень какой-то, яма или как там ее.. Может и мне найдется местечко в общей дележке? - он подмигнул Арчи.

- Таа.. – Арчи махнул рукой. – Желающих тут полно. Почитай, каждую недельку кто-то новый припрется. Я как бы не против – все ж доходы растут, но все никак не могу понять – охота им рисковать своими задницами шастая тут среди руин?

- Ну, кто не рискует – тот не банкует, - Халуб опять заржал и сделал мощный глоток. – Может, тут кому нужны крепкие мечи? Не в курсе часом?

- Да чего там... Хто тут есть... – Арчи закатил глаза, вспоминая. – Охотники есть. Пришлые какие-то...

- Ну, Охотники меня и самого на костер отправят, коли узнают, кто Карненское аббатство под петуха красного пустил. – Халуб ухмыльнулся. Арчи побледнел. До сих пор никто толком не знал, что там произошло, но в огне погибло около двух десятков монахов. По крайней мере, столько тел вытащили потом из пепелища.

- Т..так это ты? – На лице Арчи проступило безграничное изумление.

- Ну, я. Только не монахи там были вовсе. Настоятель ихний тайно ото всех держал там притон и делился молоденькими мальчиками со Святыми Отцами. Ну и как-то попал к нему племянник.. хм.. одной моей приятельницы. Я такого не прощаю. – Он посерьезнел. – Думаю, округа вздохнула после этого спокойно.

- Мда уж.. Ладно.. кто там дальше. Гоблины.. что дети малые – скачут, пищат, дерутся постоянно. Вряд ли тебе эти пойдут. Крысы опять видели. Мертвяки зашевелились... Что еще.. А, поговаривают, что Сестры из монастыря вылазки начали устраивать... Из наемников – Рейкланд объявился, давно не было видно. Всем хочет показать кузькину мать. Но тебе с твоей «дисциплиной» там делать нечего. Кислевиты с дрессированным медведём пожаловали – но эти вместе держатся, чужих не принимают. Эльфы тут недавно поселились. Который сезон как на отдых приезжают. А! Поговаривают, что из Дарквальдского Леса бистманы явились. Ума не приложу, этим-то что здесь надо.

- Ясно, – Халуб сделал еще глоток. – В общем, все то же. Дерутся за деньги, и плевать, кому кого мутузить.

- Ага, - кивнул Арчи. – Вон, буквально сегодня уже поцапались. Скавены сначала прогнали гоблинов, а затем и сами дали деру от подошедших Охотников. Бистманы прощупали мертвяков, но решили пока не лезть в бой, отступили, потеряв двух собак своих. Видел ты этих псин? Ух, страшилища.

- Не только видел, но и голыми руками давил. Одну задушил – а потом копытом от минотавра получил под зад – так летел, только кусты сверкали перед глазами. Так что знаем мы таких.

- Еще эльфы. С кем столкнулись – неизвестно, но ходят упорные слухи, что с какими-то хаосовскими выродками. Но те вообще сопляками оказались – эльфы их всех там положили. Всех до одного. Я вот думаю – то ли это у эльфов круть появилась непомерная, то ли хаос нынче измельчал?

- Думаю, хаос измельчал, – Халуб налил еще из почти пустого кувшина. – Раньше вот, бывало, наткнешься в лесу на какую тварь – считай покойник. А теперь? Я вот сам не далее чем месяц назад на большаке на мародеров нарвался. Человек 5, все в каких-то язвах, нарывах...

- И?.. – Арчи на всякий случай отодвинулся подальше.

- Что «и»? Сжег их всех к чертовой матери. Воняли, что твои орки... даже хуже. Ладно... устал я с дороги. Не найдется у тебя комнаты для старого приятеля? – Халуб встал и потянулся до хруста в костях.

- Конечно. Скажи Хеленке – она тебя отведет. – Видя широко расплывающуюся ухмылку Халуба Арчи скривился. – И думать не смей. Тронешь пальцем – я твои яйца себе на вывеску прибью. Будет украшением к Новому Году.

Халуб заржал, хлопнул Арчи по плечу и пошел наверх.

Вскоре пришел и первый посетитель.

## *The Cult of the Possessed (отряд Непрощенные)*

Одержимый огласил окрестности яростным ревом. Огромное чудовище с клешней вместо одной из рук пинком отшвырнуло в сторону старый дубовый стол, как будто это была щепка. Демоны в душе опять не давали ему покоя.

Магистр шел чуть позади вместе с двумя мутантами. Они понуро шлепали по лужам, держа на плече луки. У Магистра было дурное предчувствие.

Эльфов они почувствовали задолго до того, как увидели яркие плащи в здании в конце улицы. Запах духов стоял такой сильный, что кошки носились по округе с дурными глазами, периодически сшибаясь друг с другом, а немногие случайные мухи тут же падали на землю и не подавали больше признаков жизни.

Остроухие сбились в кучку на втором этаже и переминались с ноги на ногу. Подставлять свою шкуру под их стрелы у Магистра не было ни малейшего желания – поэтому весь небольшой отряд укрылся в ближайшем здании. Магистр и один из мутантов забрались на второй этаж и притаились там, надеясь подстрелить кого-нибудь из луков. Одержимый и второй мутант остались внизу за углом, караулить противника.

Естественно, к эльфам никто не пошел.

Они некоторое время посовещались, пошушукались, после чего дружно выпихнули через окно одного из своих. Тот с воплем рухнул вниз, быстро вскочил, приняв боевую стойку, и несколько раз взмахнул мечем, выкрикнув что-то вроде «киятаэль!». Видя, что никого нет, он шустро развернулся и дал деру обратно, проворно вскарабкавшись к ожидающим товарищам.

Они опять о чем-то засовещались. Магистр напряженно ждал.

Вскоре из окна вылетел другой эльф. Плюхнулся на землю, потер ушибленный высокорожденный зад и поковылял к зданию. Подошел к дверному проему, внимательно осматриваясь по сторонам. Направился было к лестнице на второй этаж – но мгновенно выскочившие мутант и Одержимый разорвали его на месте. И тут же спрятались обратно.

Эльфы крепко задумались. Наконец, решившись, они по цепочке спрыгнули вниз и понеслись к зданию. Прокрались вдоль стен. Одержимый глухо зарычал...

И тут произошло что-то, чего магистр явно не ожидал. Как будто привязанные за веревочки, эльфы на раз-два-три дружно запрыгнули на второй этаж, оказавшись нос к носу с самим магистром и вторым мутантом. Мутант погиб сразу же. Магистр успел зарезать ножом тощего эльфа с серьгой в ухе, но получил кинжалом под ребра и сложился в углу.

У подножия лестницы метался сбитый с толку запахом духов Одержимый. Он несколько раз пытался сообразить, где же находится противник, но всякий раз ошибался. До тех пор, пока эльфы дружно не спрыгнули сверху, повалив его на землю и затыкав своими зубочистками до потери сознания. Оставшийся мутант бросился на помощь Одержимому – но тоже получил кинжалом в живот и отключился.

Определенно, предчувствие не подвело Магистра.

Эльфы быстро обчистили бесчувственные тела и, подхватив раненых и убитых, бросились поскорее вниз по улице, прочь от места бойни.

«Не везет...» – философски подумал Магистр сквозь пелену отключающегося сознания.

## «Жили-были гномы»

Избранные рассказы из сборника Алексея Брянцева

### Первые гномы в космосе

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье вышел из трактира, вдохнул широкой грудью морозный воздух и посмотрел на небо. Звезды светили невыносимо ярко. Не в обычаях сынов Гругни пялиться наверх. Это удел пустоголовых эльфов, которым делать больше нечего, как смотреть на звезды и распевать глупые песни. Кружка хорошего пива, добрая дедовская кирка в руках, да хорошая жила золота – вот удел гнома. Но все же иногда так тянет наверх, к звездам...

Вот был в одном караке случай...

\* \* \*

- Вот он! – радостно завопил Скратли и побежал, размахивая своими толстенными руками и тряся ярко-рыжим гребнем волос.

Бромри и Горен переглянулись, одновременно пожали плечами и не спеша двинулись за своим товарищем. Убийцы троллей всегда вели себя так, как будто потолок шахты упал им в детстве на голову. На Скратли, похоже, упала целая гора.

- Вот он! Вот он! – убийца троллей прыгал вокруг воронки, выделявая немислимые коленца голыми ногами и размахивая руками, покрытыми ритуальными татуировками.

- Когда меня изгнали из гильдии инженеров, - Бромри, пыхтя и опираясь на паровой молот, стал подниматься туда, где плясал их товарищ, - Я подумывал о том, не вступить ли мне в братство убийц троллей. Но теперь я понимаю, что сделал все верно... Видимо, оранжевая краска, которой они покрывают свои волосы, плохо влияет на их разум.

Горен кивнул и машинально поправил бляху, на которой была выгравирована корона с крыльями – знак королевских воздушных сил. После того, как он разбил свой вертолет, он тоже хотел смыть позор кровью и вступить в ряды братства Гримнира. Но ему сказали, что тот, кто поднимается в воздух на железных машинах, слишком безумен для того, чтобы его взяли в убийцы троллей. Он уже хотел было взять дедовский чекан и отправиться в Пустоши, чтобы погибнуть в неравном бою с ордами орков и гоблинов, как встретил Бромри, который...

- Все ясно, - изгнанный инженер вздохнул, сел на краешек воронки и закурил трубку. - Будем ждать, пока не остынет...

Трое гномов стояли и смотрели на предмет, который шипел на дне воронки. Цилиндр из чистейшего громрила был покрыт окалинами и какими-то огромными вмятинами, на боку снаряда темнел люк.

- Корпус цел... - инженер обошел снаряд кругом. - По крайней мере на первый взгляд...

- А начинка? – Скратли нетерпеливо стал приплясывать на месте, но вниз не спускался – он помнил, как чуть не сгорел, когда спустился к неостывшему снаряду.

- Скоро узнаем, - Бромри выбил трубку о каблук сапога. - Веди повозку.

\* \* \*

- Главное – это сила притяжения. Рассмотрим на простом примере. Вот глиняная миска. Поднимем ее невысоко от земли и уроним. Видите, миска осталась цела. Теперь, поднимем ее выше и снова уроним. Видите, миска раскололась на несколько кусков. Если мы возьмем другую миску, поднимем ее еще выше и снова уроним, она так же разобьется, а ее осколки будут еще меньше. Таким образом, сила притяжения порождает две проблемы: любой снаряд, поднимаясь вверх, преодолевает силу притяжения и потом, когда опускается, попадает под ее влияние. В первом случае существует опасность не вылететь за пределы атмосферы планеты, а во втором – разбиться при приземлении. Как мы видим, серия опытов показала, что...

- Шухер! Бородачи идут!

\* \* \*

- В кашу... Смотрите, братья, - Скратли отошел от стола, вытер руки о полотенце и подвел инженера и летчика поближе.

- Вот, смотрите, он не задохся: зенки из орбит не вывалились, кожа не синюшная, легкие в норме.

- Прекрасно, - Бромри брезгливо посмотрел на вывороченное и изрезанное нечто, лежавшее на столе.

- Значит, баллоны со сжатым воздухом отлично работают. Но отчего тогда он погиб?

- Кости, - хрюкнул убийца троллей, запустил свои толстые пальцы в кровавое месиво (Горен при этом судорожно сглотнул) и достал осколок кости. – Кости раздроблены в кашу. Они не выдержали удара о землю. Как будто он упал со скалы...

- Значит, проблему с подъемом мы почти решили, - Бромри запустил пятерню в густую бороду и задумчиво помесил подбородок. - Но вот как спускаться...

Скратли пожал татуированными плечами и накрыл мертвое тело рогожкой:

- Пусть полежит. Потом закопаем..., - после чего стал набивать трубку.

- У нас в Королевских воздушных силах, - начал медленно говорить Горен, прохаживаясь по мастерской и бесцельно прикасаясь к приборам, инструментам, клеткам с испытательным материалом, каким-то коробкам, покрытым рунами... - Так вот, - Горен остановился и уставился на модель аппарата. - В Королевских воздушных силах нам выдавали рюкзаки, в которых была особо спитая ткань. В экстренном случае, если вертолет подбит, предписывалось выпрыгнуть из него и дернуть за специальный шнурок. После чего...

- Раскрывался матерчатый купол и... - закивал Бромри. - Я слышал об этом изобретении.

- Нет, - замотал головой Скратли. - Это ненадежно. Лучше сделать так, как делают убийцы троллей. Мы берем кишки троллей, одним концом привязываем их к выступу скалы, а другим концом – к ноге. После чего прыгаем в пропасть. Кишки пружинят и – фью-ю-ю-ю! – Тут Скратли радостно заскакал по мастерской, показывая, как оно – фью-ю-ю...

Инженер и летчик смотрели на убийцу троллей, раскрыв рты. Наконец, когда Скратли стал вычислять, сколько троллей необходимо, чтобы сплести канат достаточной длины, Бромри кашлянул и спросил:

- Ну и к чему мы привяжем этот твой канат?

\* \* \*

- Итак, продолжим. Еще знаменитый нульнский ученый Ганс фон Тон, открывший закон всемирного тяготения, подверг строгому математическому анализу вопрос о возможности космических путешествий. Представим себе, рассуждал Ганс фон Тон, что мы стреляем с вершины... горы из пушки, ствол которой направлен строго параллельно поверхности планеты. Вот мы произвели выстрел, ядро вылетело и под влиянием силы притяжения планеты, описало крутую дугу и упало недалеко от подножия горы. Прибавим в заряд пороху и выстрелим снова. Дуга, описанная снарядом, станет более пологой, а снаряд упадет дальше от основания горы, чем первый. Еще и еще добавим пороха. Все более и более пологими станут траектории полета снаряда. И, наконец, настанет момент, когда кривизны этих траекторий сравняются с кривизной земного шара. Но тогда снаряд никогда не сможет упасть на землю, он вечно будет вращаться вокруг нее, также как вечно вращается вокруг земли луна.

А если еще увеличить заряд орудия? Траектория вытянется и из круга превратится в эллипс. При дальнейшем увеличении зарядов, эллипс становится еще более вытянутым и, наконец, разрывается: снаряд полетит теперь не по замкнутой эллипсовидной траектории, а по разомкнутой – параболической. Он никогда уже не вернется на планету. Ганс фон Тон вычислил и скорость, с которой должен вылететь снаряд из пушечного орудия, чтобы навсегда покинуть Землю. Эта скорость оказалась очень большой – около 11 километров в секунду.

Сообщить снаряду скорость порядка 11 километров в секунду – вот первое условие, необходимое для того, чтобы снаряд, космический корабль, мог отправиться в межпланетный рейс.

\* \* \*

Скратли шумно чихнул, растер сопли по лицу, отчего его физиономия стала похожа на болото – с зарослями рыжих волос и лужицами соплей, пота и остатками соуса.

- Ну, че, я пойду, еще материалца для опытов добуду, - заявил он, после чего взял свои топоры и ушел, гулко шлепая босыми ногами по каменному полу.

- Кхм, - Бромри набил трубку и посмотрел на Горена. Летчик пожал плечами в ответ и пошел за баллонами.

- Что-то они тяжелые, - кряхтя, заявил он и поставил баллон рядом с механизмом для зарядки.

- То есть? - Бромри оторвался от пергамента с вычислениями.

- Ну, тяжелый он. Пустые они – легче.

Инженер встал из-за стола, подошел к баллонам и покачал один из них. Потом другой. Потом все. Пожевав губами, он отвернул кран первого баллона. Раздалось шипение, и воздух в мастерской посвежел. Покряхтев, Бромри завернул

вентиль и перешел ко второму баллону. Тот же результат. Потом третий, четвертый и так далее. Но результат был везде одинаков.

- Так...- инженер сел прямо на пол. - Какие есть варианты?

- Ну... Испытуемый образец не воспользовался воздухом, потому что ему хватило на полет того воздуха, что был в снаряде. - Горен нахмурил брови.

- Исключено. Снаряд был в полете четыре часа. За это время, как показали предварительные испытания, воздух кончается. Ты помнишь пятый и шестой эксперименты?

- Угу, - кивнул летчик и сел на пол рядом. - Жуткое зрелище – выпученные глаза, черная кожа... Бррр... Может, испытуемый не воспользовался баллонами?

- Опять исключено. Тогда смерть наступила бы от удушения, а вскрытие этого не показало. Тем более испытуемый был проинструментирован, и ему были показаны тела пятого и шестого, как пример того, что произойдет, если он не воспользуется баллонами. Значит...

- Значит, он погиб до того, как возникла необходимость в воздухе.

- Ты прав, Горен.

- В чем?

- В том, что сказал, что испытуемый погиб до того, как возникла необходимость в воздухе.

- Но я не говорил этого.

- Что?

- Ну... Я не говорил, что испытуемый погиб до того, как возникла необходимость в воздухе.

- А кто это сказал?

- Что?

- Что испытуемый погиб до того, как возникла необходимость в воздухе.

- Не знаю. Я не говорил. Может, ты сказал сам, что испытуемый погиб до того, как возникла необходимость в воздухе?

Бромри нахмурил брови и недоверчиво посмотрел на клетку с испытуемыми. Те сидели и ковырялись в носках. Гоблины, что с них взять.

\*\*\*

Бромри сел на край дула и посмотрел вниз. Как всегда – темно. Как всегда – нет ответа. Боле пятидесяти лет прошло с того дня, как они пришли к этой горе. Их было не трое, нет, значительно больше – сто тридцать четыре гнома, объединенные одной мечтой – мечтой отправиться к звездам. Они добывали руду, бурили скалу, в которой потом отлили ствол гигантской пушки, отбивали нападения соседних племен гоблинов... И с каждым годом их становилось все меньше и меньше – взрыв при неудачной первой отливке, болезни, оружие врагов, разочарования...

И вот остались только они трое, эта пушка, несколько неудачных запусков и клетка с еще неизрасходованным материалом.

И мысль о том, что что-то рассчитано неправильно.

\*\*\*

- Итак, необходимо помнить об ускорении. Ускорение... С этим понятием связано второе условие возможности осуществления космического полета для снаряда с живым экипажем. Ускорение – это прирост скорости тела за секунду. Скорость тела, падающего под действием притяжения планеты, за каждую секунду увеличивается на десять метров в секунду. Притяжением планеты объясняется, в частности, и ощущаемый нами вес предметов. И вот, оказывается, что живой организм, привычный к земным условиям, может выдержать далеко не любое ускорение. Оказывается, что максимальное ускорение, которое может выдержать живое существо, да и то лишь кратковременно, не превышает семидесяти-восьмидесяти метров за секунду. И при этом ускорении живой чувствует себя так, словно все его члены налиты свинцом. Действительно, если в нормальных условиях человек весит семьдесят килограммов, то при таком ускорении он будет весить более полутонны.

\*\*\*

Они сделали это. Один из гоблинов сумел-таки выбраться из клетки. Но вместо того, чтобы сбежать, этот зеленый паршивец занялся своим любимым делом – стал пакостить и разрушать. Когда Бромри вошел в мастерскую, этот зеленокожий сидел за его рабочим столом и марал пергамент, неловко зажав своими куриными лапками перо.

Бромри не выдержал такой наглости, выхватил пистолет и выстрелил. Отдача вывихнула ему кисть, но и гoblin слетел со стула, перекувырнулся несколько раз по полу и замер, простреленный насквозь.

Ругаясь и потряхивая кистью, инженер подошел к столу. Чертеж был испорчен – гoblin разрисовал его какими-то линиями, значками и кляксами.

- Ускорение... - раздался голос.

- Тварь, ты так и не умрешь! – взревел Бромри, и окованный гномский башмак опустился на голову зеленокожего.

Стерев с подошвы остатки мозгов гоблина, Бромри забил трубку, неловко ворочая поврежденной рукой.

Он вспомнил это ощущение при выстреле – ощущение отдачи. Сев за стол, инженер смел испорченные чертежи на обезображенный труп, достал чистый лист пергамента и занялся вычислениями.

\*\*\*

- Что он имел в виду? Все просто. Всем известно, что ружье при выстреле «отдает». Откатывается в момент выстрела и тяжелое артиллерийское орудие. Нередко считают, что отдача ружья и откат орудия объясняются тем, что вылетающие из дула пороховые газы отталкиваются от воздуха. Но это неправильно. И отдача, и откат происходили бы точно так же в абсолютной пустоте. Отталкивает назад ружье и откатывает орудие ничем не уравновешенное давление газов на заднюю стенку ствола. Единственный реальный способ осуществления космических полетов основывается именно на использовании этого реактивного движения.

\*\*\*

- Мы ошиблись в расчетах. Ускорение при выстреле слишком высоко. Оно губит все живое в снаряде. Необходимую скорость надо наращивать постепенно. Достичь этого можно, если заряды вставить в сам снаряд, и взрывать их постепенно.

- Значит...

- Да. Значит, надо строить новый снаряд.

- Нам понадобится время...

- ... И новый расходный материал...

- Да, да, и материал. Но мы добьемся своего – мы полетим к звездам!

\*\*\*

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье медленно спускался в свою мастерскую. Лестница вела все глубже и глубже. Гномы покорили недра земли и ее поверхность, их корабли бороздят морские просторы, а гирокоптеры взмывают к облакам. Пройдет время, и они полетят в космос. Совсем немного времени – столетий пять-шесть...

### Коллекционер

Ферри вздохнул и вытряхнул в помойную яму содержимое банки. В нос ударило зловоние. Гном поморщился и отступил на шаг.

- Мало уксуса, - раздался знакомый голос. Ферри возвел очи к небу. Сейчас начнется.

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье подошел к выгребной яме, внимательно изучил то, что выбросил молодой гном и кивнул:

- Да-да, мало уксуса. Да и экземпляр не самый удачный. Вот в мои годы... Да что в мои годы – вот недавно был случай в одном караке...

\*\*\*

Троль был вонюч. Не дурнопахнуц, не зловонен, а именно вонюч. Он раскрыл свою пасть с желтыми пеньками зубов и развел в стороны лапы с изломанными остриями когтей.

- Ну-ну, - гном ухмыльнулся в бороду и нажал на спуск. Сухо щелкнула струна, и толстый арбалетный болт вошел в глотку монстра, запрокинув голову тролля назад, а вслед за головой стало откидываться и все тело – медленно и неуклюже, как все у троллей. Наконец, тело упало, и от удара земля спружинила по подошвам.

- Не балуй, - покачал головой гном, неспешно подошел к телу монстра, достал топорик и принялся за дело.

- Ишь, ты, отрастил лопухи, - ворчал бородач, разрубая твердые как камень хрящи.

Троль заерзал – начался процесс регенерации, но гном еще пару раз тюкнул его по черепу обушком, после чего продолжил свое дело.

Отрубив уши, сын Гругни вырезал пару кусков мяса посочнее, положил добычу в заплечный мешок и отправился домой. А троль остался лежать в луже соей крови. Может, его найдут звери, а может, он сумеет отползти тихую трясины и заживить раны. Пуцай живет, скотинка.

Вскоре под ногами перестала хлюпать мочажина, вместо торчащих кольями гнилых стволов пошла сперва мелкая поросль, а потом и нормальные деревья. Болотина кончилась, начался предгорный лес – то там, то тут из земли выходили валуны скальной породы, дорога ощутимо пошла вверх. Гном сел на пенек, достал фляжку, отпил, оттер пот со лба – тяжелое мяско, ишь! – собрался было набить трубку, как раздался шум приближающихся гроби.

Зеленокожие никогда не умели ходить по лесу – они вечно наступали на сухие ветки, пронзительно ругались между собой, гремели своим ржавым оружием и бряцали подобием доспехов, в которые так любили рядиться. Но эти шумели особенно сильно.

Гном встал с пенька, зарядил арбалет, наложил болт и отступил за дерево. Показались гоблины.

- Вона что вы так орете, - понял коренастик.

Гоблины не просто шли по лесу, они гнались – около двух дюжин зеленокожих во главе с особо крупным гроби в ослепительно сверкающем на солнце ночным горшке на голове – неслись, спотыкаясь и кусая друг друга за уши, за одинокой фигурой в зеленом плаще.

- Тудыть, - вздохнул гном. - Тока толпой на одного и могут.

Фигура в плаще двигалась странными рывками - то качаясь из стороны в сторону, то прибавляя темп, то замедляя его и почти замирая на месте. И кривоногие гоблины почти догоняли ее.

- Да еще подранок, ух, мерзкая зелень, - бородач пожевал ус, внимательно смотря на вожака гоблинов. Тот вырвался вперед, в горячке погони забыв, что лучшее место командира – в толпе. Видимо, ему очень хотелось вонзить свой меч в спину тому, в зеленом плаще, а потом ударить еще, еще, вонзить зубы в теплую плоть, перемазаться дымящейся на осеннем ветру кровью...

- Ну нет, милай, - покачал головой сын Гругни, шагнул из-за дерева, вскинул арбалет и выстрелил.

Болт вошел главарю аккуратно в лоб, со звоном пробив ночной горшок. Зеленокожий перекувырнулся в воздухе и шмякнулся к ногам остальной банды.

Гоблины замерли, как вкопанные, и уставились на невесть откуда появившегося гнома с арбалетом.

- Бууу, - сказал гном, и гроби с визгом ринулись бежать – спотыкаясь, толкаясь и кусая друг друга за уши.

- Трусят без вожака, - бородач огляделся – фигура в зеленом плаще стояла, тяжело прислонившись к дереву. Пожав плечами, гном подошел к мертвому гоблину и достал свой любимый топорик. Закончив дело, он еще раз оглянулся. Фигура уже не стояла, а лежала у дерева.

- Ах, етишь, - вздохнул гном и пошел к ней.

\*\*\*

- Маришка... - лицо матери, такое одно и любимое с детства. Лицо, всегда спокойно уверенное, с черными дугами бровей, с маленькими морщинками у уголков глаз. Лицо, бывшее тем, что она первым увидела и запомнила навсегда.

Но сейчас это лицо было бледным, хотя мама всегда была смуглой – сказывалась кровь унголов – покрытое испариной, а от виска к подбородку тянулась цепочка пунцовых нарывов – третий сверху лопнул, и из него тек гной вперемежку с сукровицей.

- Маришка... - лицо матери, распластанное по стене дома, пыталось вырваться из каменной кладки, в которую его впаяли силы Хаоса. Но ничего не удавалось, только лопнул еще один нарыв, и смесь крови и гноя закапала на пол.

- Маришка... - лицо матери исказилось до неузнаваемости, всегда прозрачно-голубые глаза подернулись желтоватой пленкой, изо рта закапала тягучая зеленая слюна.

И тогда Маришка не выдержала – она закричала и выбежала из дома, побежала по улице, одновременно знакомой и такой неузнаваемой, мимо изуродованных Хаосом домов, прямо по телам, что устилали землю вместо брусчатки.

И когда она выбежала на площадь, то увидела Его – Он был прекрасен и ослепителен, и Он сказал ей:

- Ишь, ты, болезная... На, выпей...

\*\*\*

Банки стояли везде – на специальных стеллажах вдоль стен, на огромном столе из грубых досок, что занимал всю комнату, на скамьях, сделанных из разрубленных вдоль бревен, на полу, возле камина, сложенного из тщательно обработанных каменных блоков. Везде. Некоторые из них были пусты, но большинство было заполнено. В слегка мутноватой и желтоватой жидкости плавали... уши! Похожие на рваные лопухи уши троллей всех видов – с зеленцой – болотных, темные и грубые – каменных, голубоватые изнутри и темно-синие снаружи – речных. Заостренные и уродливые гоблинские, обычно рваные и пробитые по краям, с продетыми кольцами и цепочками. Мохнатые уши зверолодей, похожие на маленькие кинжалы – эльфов, каких-то невообразимых форм, все перекрученные и искореженные - мутантов. Конечно, уши людей. Вон то – смуглое, с серьгой, на которой был затейливый узор, принадлежало, наверное, тилеанскому наемнику, а вот то – с мясистой мочкой и ритуальной татуировкой по краю – арабскому бедуину...

На столе была целая лаборатория алхимика – колбы, сосуды с разноцветными жидкостями, змеевики, куски пергамента, исписанные рунами и изрисованные мудренными схемами, инструменты, перья, чернильницы и много чего другого.

Она лежала на кровати, которая была придвинута к стене недалеко от камина, и не могла пошевелиться.

Сперва ей показалось, что это от слабости по причине раны, но нет, ее просто привязали к кровати.

Дверь открылась, и вошел гном. Был он чем-то озабочен – лицо его было хмурым, и он ворчал что-то в свою бороду.

- Очнулась, болезная? – спросил он и пошел к ней, все еще сжимая в правой руке короткий арбалет.

\*\*\*

Шема вздохнул, отложил увеличивающее стекло, отпустил зажимы и стал наблюдать, как затягиваются края раны.

Как он и предполагал, мозг Шнурка не стал регенерировать. Вернее, стал, но вместо мозговых клеток на месте раны появились и стали развиваться мускульные. А жаль. Шнурок был отличный экземпляр – великолепный производитель, перспективный в обучении и очень послушный. Шема вспомнил, как Шнурок приносил кинутый гномский череп, так трогательно сжимая его в своих огромных лапах... А сейчас один путь – в стадо у Дальней Помойки, к таким же тупым троллям.

Шема подал знак, ассистенты отвязали Шнурка, взяли его под руки, повели прочь.

Шема сел в кресло, достал трубку, набил ее табаком и собирался было задуматься, как дверь лаборатории распахнулась – о, Боги! – и вошел сам Великий Босс Сотрясатель Земель Грозбах Могучий.

- Йо, большой зеленый брат! – заорал он и сел на стол. Поковыряв в носу, размазал соплю по штанине и продолжил:

- Брат, ты слышал? Опять этот отстойник гном наших братьев порезал! Погнались, значит, братья за телкой...

- Какой телкой? – поинтересовался Шема.

- Вкусной телкой! От такая бабец была, братья говорили, что аппетитная была – жуть, так вот, брат, слушай...

Шема достал из мешочка на поясе кусочек сушеного гриба и стал его жевать, делая вид, что слушает, о чем рассказывает Великий Босс Сотрясатель Земель Грозбах Могучий. А на самом деле старый шаман думал о том гноме, что живет на горе. Стрела из мозга Шнурка явно принадлежала ему, да и зеленым братьям охоту испортил. В принципе, на все это можно было и не обращать внимания – в конце концов, удалось поставить эксперимент по проблеме регенерации тролля, но... Племя давно не воевало. И Великий Босс Сотрясатель Земель Грозбах Могучий все чаще и чаще приходил к нему, Шеме, в лабораторию, мешал ставить опыты и говорил: «Йо, зеленый брат, а не пойти ли нам в Ваах?». Но Шеме очень не хотелось выходить из своей пещеры в этот полунабег-полузавоевание, в эту грязь и кровь, в эти стертые ноги и простуду. Да и язва опять разыгралась.

Значит, надо направить энергию вождя в другое русло.

И Шема сказал, сверкнув налившимся зеленым от гриба глазами:

- Наши Боги, Горк и Морк, снизошли до меня, зеленый брат. И велели...

\*\*\*

Последняя партия была на редкость удачной – раствор прозрачный, как горный хрусталь, ушел неприятный запах. Отличная формула, надо будет...

- Развяжи меня....

Опять эта баба. Свалилась на голову. Если бы мы, гномы, не чтили договор, что был заключен еще с их Сигмаром, то бросил бы там в лесу...

- Развяжи меня...

Ишь, глазами сверкает, изгибается под ремнями. Нет, ремни у меня крепкие, хорошие, выдержат, на них руны соответствующие, да и вымочены они в...

- Развяжи меня...

Вот привязалась, а дел столько, что голова кругом – раствор готовить, емкости мыть, проверять, не испортились ли самые старые экспонаты, а то вот вчера...

- Развяжи меня...

А ведь она ничего, даже по гномским меркам - некоторые формы вызывают восхищение и удивление, далеко не все гномихи могут похвастаться... Тьфу, пакость какая! Мысли сии недостойны гнома, даже прожившего более ста лет в одиночестве, ибо...

- Развяжи мня!

\*\*\*

- Йо, зеленый брат! Тут дверь! Что делать?

Шема хотел вздохнуть и сказать все, что он думает по поводу интеллекта вождя, но вместо этого принял таинственный вид и ответил:

- Но Горк и Морк подсказал тебе, любимому их вождю зеленых братьев, выход.

- Йо, куда этот выход?

- Выход – сломать эту дверь тараном.

- Йо! - Великий Босс Сотрясатель Земель Грозбах Могучий обернулся к племени и закричал. - Зеленые братья! Сейчас мы ломаем эту дверь как его – тараном! И покажем этому черномазому диггеру, какие мы крутые!

Шема положил в рот кусочек гриба, стал его жевать и думать, что племени нужен все же другой вождь.

\*\*\*

Дверь ходила ходуном – по доскам прошли трещины, стальные полосы гнулись, заклепки со звоном летали по комнате.

Гном надел кольчугу, шлем и теперь неспешно заряжал арбалет.

Маришка устала биться в ремнях и снова обратилась к бородачу:

- Развяжи меня, гном, я буду сажаться с тобой против гоблинов, я возьму свои сабли, и благословение моего Бога будет со мной, а после чего мы с тобой...

Дверь распахнулась.

\*\*\*

Племя гоблинов уходило длинной вереницей от жилища гнома. Шема шел последним. Он не удержался и обернулся. Гном стоял в дверях и смотрел на шамана.

Как и предполагал Шема, боя не было - Великий Босс Сотрясатель Земель Грозбах Могучий ворвался первый в жилище и получил стрелу из арбалета в лоб,

после чего зеленые братья передумали воевать и отправились выбирать нового вождя.

Шема надеялся, что с его помощью выбор будет не самый плохой. Шаман удержался от желания помахать гному на прощание и пошел за племенем, жуя на ходу кусочки сушеного гриба, что так хорошо помогает от язвы.

\*\*\*

Маришке было стыдно. Как она, гарная кислевитская дивчина-рейнджер, могла себя так вести? Она стояла перед гномом на пороге его дома, уже полностью выздоровевшая после ранения, пришедшая в себя после болезни, получившая в подарок арбалет и новую кольчугу. И ей было стыдно.

- Прости меня, славный гном, что доставила тебе столько неприятностей, - говорила она, - Ты дважды спас меня – тогда, в лесу, и второй раз - вылечив меня от горячки и не дав мне тогда, в бреду, встать и сражаться с гоблинами. Я в долгу перед тобой, проси, чего хочешь.

Гном в ответ неожиданно покраснел, замялся, а потом попросил того, чего он хочет. И Маришка с легким сердцем дала ему требуемое.

\*\*\*

- Эх, молодые гномы, молодые гномы... Все у вас глупости на уме. Поднимись в горы, найди дом гнома-отшельника. Посмотри на его коллекцию и на самый лучший экспонат – маленькое женское ушко, взятое не в бою, но полученное в дар...

## Мертвый дом

Ночь пришла в Нульн. Затихли студенты, вернулись домой к сварливым женам и овсяной кашке ученые из библиотек, ремесленники ушли по домам еще раньше, чтобы встать с раннего утра и отправиться в мастерские – к горнам, наковальням, шкуркам и полироли. Возвращался в свой дом и достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье. Тяжелые окованные башмаки печатали брусчатку. Завтра придет тот заказчик – человек, что кутается в черный плащ и носит широкополую шляпу. Насыплет золотых монет с профилем императора Карла Франца и заберет свои пистолеты и пули. И займется любимым делом всех маложивущих – будет тепшить свое самолюбие, гоня зомби по кладбищам и сжигая безумных старух. А Снорри Турлассон завтра войдет в Дом Гильдий, подойдет к весам. И все будут смотреть на него, а он будет смотреть на весы, на одной чаше которых лежат золотые монеты, а на другой – камень, на котором высечено рунами имя славного Карака Восемь Пиков. И он положит четыре золотых монеты в чашу, посмотрит, как дрогнут весы, приближая победу...

Близилась приземистые дома гномского квартала. И, как всегда, у первого дома, в канаве, лежало тело. Неподвижная груда лохмотьев, грязи и отвратительного запаха. То, что некогда было великим воином Готреком Бронеломом Торкенсоном. Мастер-инженер вздохнул. Как низко пал этот...

- Иди, иди мимо, - прохрипел голос. - Иди, старый сказочник. Да, да, помню – было это в одном караке...

\*\*\*

Кулак с силой пушечного ядра врезался в челюсть купца, его вялые губы распахнулись и плеснули на стену прапнель из слюны, крови и осколков зубов. Готрек равнодушно смотрел, как тело человека медленно оседает, подтянул перчатки с нашитыми бляхами, резко шагнул вперед, стремительно ударил обитым железом сапом под ребра, и еще раз – уже по лицу, превращая его в кашу. Купец растянулся по полу и не шевелился. Гном удовлетворенно кивнул и повернулся к приказчику, который сидел у прилавка и сплевывал кровь с прожилками слюны.

- Ну, давай, паря, показывай схронки, - Готрек слегка наклонился к приказчику и толстым пальцем подцепил его за подбородок, поднял голову.

- Показывай, - повторил гном.

- Я... я... не... - простонал приказчик, и тотчас получил удар в ухо, отчего мир со звоном лопнул.

Пнув осевшего приказчика и стянув ему руки за спиной до хруста, гном затянул их специальным шнурком.

Вернувшись к купцу, Готрек привел его в чувство, сломав мизинец.

- Продолжим, - гном сел на корточки и раскурил трубку.

- Я... я... не... - купец страдальчески сложил жирные складки изуродованного лица.

- Все вы, маложивущие, одинаковы, - покачал головой Готрек и снова начал бить купца. Потом связал его и начал осматривать лавку.

Гном сметал товар с полок, простукивал стены и пол, заглянул в камин, перевернул прилавок. Пока не нашел то, что искал – небольшую шкатулку, покрытую арабскими иероглифами.

Ногой разгребя чистое место на полу, гном поставил шкатулку на освободившееся пространство и внимательно стал ее осматривать.

- Ну-ну, - Готрек хмыкнул и достал из кармана длинную проволочку, аккуратно изогнул ее, вставил в скважину и провернул. Раздался щелчок, и крышка вздрогнула, слегка приподнявшись.

Гном достал кинжал и его кончиком поддел крышку, откинул ее.

Из боков выскочили длинные шиши, чьи острия были покрыты зеленым.

- И как это я догадался? – пожал плечами гном, после чего достал и растолкал содержимое шкатулки по карманам.

Затем он встал, разбросал по помещению лавки небольшие цилиндры. Полил их маслянистой жидкостью из фляги.

- Это – зажигательная смесь из огненной пушки, - пояснил гном очнувшимся людям. - Разгорается быстро и дает пламя такой силы, что горнерудные заряды взорвутся мгновенно.

Сказав это, гном бросил спичку в лужицу и вышел из лавки, тщательно закрыв за собой дверь.

\*\*\*

Жирный Кристиан ужинал. Делал он это со знанием дела – стол был полон блюдами с мясом, рыбой, птицей, овощами, зеленью и хлебами. Все это было жарено, варено, тушено или просто вымыто и нарезано. Жирный Кристиан брал своими цепкими толстыми пальчиками кусок поаппетитней, укладывал его в рот, после чего долго жевал, постанывая от удовольствия, запивая вином бросая косточки толстому мопсу, который сидел на специальной подушке на полу.

Жирный Кристиан ужинал.

И он не любил, когда ему мешали это делать. Но когда служанка вошла и робко сказала, что к нему пришел гном, Жирный Кристиан хоть и поморщился, но все же кивнул и махнул рукой – мол, зови.

После чего продолжил есть, наслаждаясь каждым куском пицци.

\*\*\*

Зигфрид фон Штольц упражнялся.

Он стоял посредине огороженного стенами домов двора и заряжал новый пистолет. Это новое оружие он приобрел сегодня утром у гнома, и не жалел потраченного золота – этот двуствольный механизм с небольшим кликом под стволами и шипастым шаром на коне рукояти был идеальным орудием убийства. Зигфрид аккуратно засыпал в оба длинных ствола порох из рожка, инкрустированного серебром. Закатывал круглые пули, укладывал пыжи и утрамбовывал все шомполом. Затем взводил курки, укладывал в специальное углубление пистоны и подавал команду:

- Выпускай!

Открывалась дверца, и на брусчатку дворика из затхлой темноты выходили скелеты. Скупое осеннее солнце вяло блеснуло на отполированных костяках, расплылось блеклым пятном по черепам и желтыми полосками по краям ржавых мечей. Неупокоенные на мгновение замерли – как будто привыкали к солнечному свету после тьмы подвала. А потом бросились на Зигфрида, подняв одинаковыми жестами кости с мечами.

Фон Штольц поднял пистолет и выстрелил – сперва один раз, а потом, отступив на шаг в сторону – от порохового дыма и на лучшую позицию, - второй. Два скелета рухнули на брусчатку поблекшими грудями костей и ржавого железа. Оставшиеся трое добежали, но попали под круговерть блестящей стали – Зигфрид выхватил кинжал и бился им и пистолетом, используя последний как дубинку.

Через несколько мгновений все скелеты усыпали своими костями двор. Зигфрид замер, привел дыхание в порядок, убрал кинжал в ножны, внимательно изучил пистолет на наличие повреждений – нет ни царапины, после чего опять начал его заряжать.

- Зигфрид! – в окне на втором этаже показалось добродушное лицо брата Люциуса. - К тебе тот гном пришел.

- Сейчас, - отозвался Зигфрид и продолжил заряжать пистолет.

Зигфрид фон Штольц упражнялся.

\*\*\*

Графиня Генриетта фон Краузевиц дарила поцелуй. Она смотрела в глаза своему фавориту, и видела...

- Госпожа, к вам тот гном...

Графиня зашипела, как некормленная кошка, вывернулась из объятий мужчины, прошла танцующей походкой, обернувшись у двери и сказав:

- Жди, милый, я скоро...

\*\*\*

Отрывок из послания Жирного Кристиана:

«Да будет известно тебе, мой брат по боли и наслаждению, что наш маленький друг согласился взять на себя хлопоты по поводу поиска старого дома. Если сие удастся, то наша маленькая община...»

Отрывок из донесения брата Люциуса:

«Маленький союзник взял первую часть вознаграждения и предоставил доказательства наличия в нашем городе искомого дома. Наш молодой волк обговорил с ним...»

Отрывок из письма графини Генриетты фон Краузевиц:

«Любезная сестрица Клаудиа, недавно заходил забавный гном и обещал найти адресок того дома, к которому я давно присматриваюсь. Впрочем, о главном - уверяю тебя, волна скоро войдут в моду, посему...»

\*\*\*

В таверне «Старый грош» как всегда было тихо. Редкие посетители сидели по углам, цедили темное пиво и смолили трубки. Света было мало – половина свечей на центральной люстре не горела, фонари коптили еле-еле. И только над стойкой яркий свет - хозяин хотел хорошо видеть те деньги, которые ему дают посетители. Дело не в том, что кто когда обманывал, но, знаете, бывает полезно в наши времена...

На появление в помещении человека в форме Нульнской городской стражи никто никак не отреагировал – ну, зашел, мало ли, что ему надо – пивка выпить или покушать. А если начнет не то делать или говорить – так канав в городе много.

Но стражник вел себя вполне прилично – подошел к хозяину, попросил пивка, осушил среднюю кружечку, стер пену с усов, после чего обернулся в зал и сказал:

- Да будет известно всей почтенной публике, что разыскивается гном Готрек Бронелом Торкенсон для получения важной информации касательно скоростижной кончины купца Фрица Елизибнера с приказчиком, золотых дел мастера Томаса Рутгера и двух его подмастерьев, а так же святого отца Ремса Лютера и служанки его. Кроме того весьма любопытно узнать у рекомого гнома касательно пожара в доме кожевника Кристиана Штахера, известного более как Жирный Кристиан, и взрыва в красильной мастерской Романа Саймона Пражского.

Стражник перевел дух, осмотрел еще раз зал, осушил еще одно пиво, после чего закончил:

- Благодарю почтенную публику за внимание.

Затем расплатился и ушел.

Таверна «Старый грош» как всегда молча приняла новость.

\*\*\*

Мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье шел в свою мастерскую, которая одновременно выполняла роль и лавки. Он миновал гномский квартал, спустился на Красную улочку, дошел до пекарни халфлинга Алонзо Пифа, поговорил с пекарем о пустяках и о погоде, угостился горячей булочкой с корицей, свернул в Кривой переулок, вышел на Новый Прошпект и увидел...

Да ничего особенного он не увидел – пожар как пожар. Бегают люди, ревет пламя, везде дым, пар, вода, неразбериха, крики и городская стража, которая отгонят зевак. Правда, необычным было то, что горело – пламенем была объята церковь имперского бога Сигмара и подворье.

- Дела людей, - пожал плечами гном, и отправился было дальше, но тут услышал разговор двух зевак – дородной женщины с корзиной, из которой свешивался хвост карпа, и женщины уже худой, из корзинки которой воинственно торчал пучок зелени.

- Ах, Мари, страху-то было! Я прохожу, а они там лежат – все в крови, мертвые, а у одного посередине груди рука третья была, пакость какая! Ишь, ничистивцы хаосные, напали на божий храм...

Дела людей, - снова пожал плечами мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье и продолжил путь в свою мастерскую.

\*\*\*

Желание пришло как всегда неожиданно, оно зародилось между упругими бедрами искоркой, какая случается, если ударить железом по кремню; маленькие язычки пламени защекотали плоский живот, ревушим столбом огня поднялись по груди вверх, вверх, и прекрасные бледные губы изогнулись в слове:

- Крови...

Но никто не бросился выполнять приказ прекрасной женщины, чью бледную плоть пожирал изнутри огонь жажды. Все слуги по крови, все претенденты и рабы страсти мертвы или разбежались. Нет ни толстого купца Фрица Елизабнера, что дарил ей такие изумительные золотые украшения, ни капитана Мартиа Скалоне, который устраивал такие восхитительные прогулки по камерам тюрьмы, ни...

- Крови...

Весь ковен, весь ее двор крови погиб, только она одна осталась мучиться от жажды в своих мрачных покоях. Вампир изогнула свое бледное безупречное тело дугой на шелковых черных простынях, ее тонкие пальцы с длинными ногтями мяли мягкие подушки, ее длинные ноги беспокойно дрожали, ее сильные бедра то сжимались, то расходились. Она была голодна, и только одно слово было у нее:

- Крови...

И настал тот момент, когда вампир не выдержала, когда жажда поглотила остатки ее разума. И тогда, встав с ложа, она пошла по пустым залам своего дома, еще совсем недавно полного слуг, рабов, почитателей и жертв. Вот в этом кресле она любила слушать истории, которые рассказывал ей профессор Лютер Роман, вот в эту столовую ей приводили...

- Крови...

Залы, залы, залы. Она шла по ним, беззвучно ступая босыми ногами по холодному каменному полу. Но не чувствовала ни холода, ни сырости, ничего, кроме...

- Крови...

Накинув на голое тело плащ, она открыла дверь и вышла в ночной город.

А у крыльца ее уже ждали – грязный, воняющий пивом и канавой гном сощерился в подобострастной улыбке и прогудел:

- Ну что, не утерпела? Крови захотела? Сейчас будет...

\*\*\*

Из материалов дела:

«...в ходе расследования мы посетили вышеупомянутый дом. В нем мы обнаружили три тела. Одно из них принадлежало кожевнику Кристиану Штахеру, более известному как Жирный Кристиан. Осмотр данного тела и последующее вскрытие показало, что смерть наступила вследствие пулевого ранения в область левого глаза. Также на теле вышеупомянутого кожевника были обнаружены признаки мутации (сросшиеся пальцы левой ноги, роговые наросты в области позвоночника), а так же метка бога хаоса Слаанеша в области паха. Второе тело принадлежало Зигфриду фон Штольцу, местному дворянину из рода фон Штаухов, который, по агентурным данным, входил в тайную организацию Охотников на ведьм. Смерть наступила вследствие отделения головы от тела путем отрывания. Третье тело принадлежало гному Готреку Бронелому Торкенсону, безработному, но подозреваемому в многочисленных убийствах добропорядочных граждан славного города Нульна. Сей гном умер вследствие внутреннего разрыва сердца по причине магического воздействия. Кроме того, в помещении был найден женский плащ, наполненный прахом, что позволяет предположить, что...»

\*\*\*

Мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье открыл дверь и вошел в Дом Гильдий. В помещении было шумно – мастера (а сюда допускались только мастера) пили пиво, курили табак, спорили, делились новостями и сплетнями.

- О! Мастер-инженер! – мастер-кузнец Вальди Стальной Крюк Лорсен, - Иди к нам! Устал, наверное, рассказывать этим маложивущим байки о нас, сынах Гругни? Ладно, ладно, не кипятись, выпей пива. У нас сегодня праздник – мы наконец собрали всю сумму денег, необходимую для того, чтобы снарядить армию и отправить ее отвоевывать у этих мерзких грови наш старинный дом – Карак Восемь Пиков! И знаешь, кто внес самый последний и самый большой вклад? Ни за что не угадаешь – Готрек Бронелом Торкенсон. Вот никто не ожидал...

## Последний лабиринт

- Ну, что ты сегодня хочешь узнать о детях Гругни, маложивущий? – до Ганса донесся знакомый голос достопочтимого мастера-инженера Снорри Турлассона Огненное Ружье. Трактирщик улыбнулся – значит, сегодня бочка багменского эля опустеет окончательно и можно будет заказывать новую. Ох уж эти гномы – дайте им кружку пива, трубку с табаком и кирку, и они счастливы, хотя будут ворчать о том, что пиво не такое терпкое, как раньше, табак не такой крепкий, как пару столетий назад. И при этом будут ковырять своей киркой свои камни. Да, в чем-чем, а в камнях гномы знают толк. Недавно в подвале обвалилась стена, и Ганс нанял каменщика-гнома, хотя тот обошелся ему в десять раз дороже, чем каменщик-человек...

- Был случай в моем родном караке, - услышал Ганс и кивнул Грете – неси, мол, еще пива достопочтимому мастеру-инженеру...

\*\*\*

«Дорогой и любезный сердцу нашему дядюшка! До меня дошли печальные слухи об очередной Вашей кончине. Надеюсь, что сие досадное недоразумение как всегда разрешилось благим исходом к вящему нашему удовольствию, и Вы снова являете сиему миру мощь и славу нашего достопочтимого рода. О себе же сообщаю следующее: оказался я волею странного случая в месте весьма загадочном и таинственном. Представьте себе зал, весьма просторный, вырубленный в скальном основании, размером как внутренний двор замка Вашего. Потолок в этом зале достаточно высокий, свет в нем происходит неизвестно откуда, но свет сий весьма приятен и не раздражает глаз, как дневной. Всюду в зале сием...»

\*\*\*

- Что вы пишете, мой добрый сэр?

- Письмо своему покойному дядушке...

- Владычица озера! Вы, сильванцы, такие странные...

- Не более чем Вы, мусиллонцы...

- Сдается мне, мой добрый сэр, что Вы хотите обидеть меня?

Рауль отложил пергамент, перо и встал, неспешно расправляя полы своего черного с алым подбоем плаща, посмотрел на бретонского рыцаря, железной скалой возвышающегося над ним.

- Рауль фон Коршпайн к Вашим услугам, - сильванец отвесил изящный поклон и положил руку на эфес короткого тонкого меча.

- Кретьен де Льюсон – к вашим... - бретонец ответил на поклон и расправил плечи, заскрежетав пластинами доспеха. - Итак, мне кажется, что...

- Да хватит вам, мужики! - прервал рыцаря третий человек, в алых шароварах, овчинном тулупе и с длинными сосульками черных усов.

Аристократы одновременно развернулись к новому собеседнику и разом отозвались:

- Кого ты назвал мужиком, ты, деревенщина! - это воскликнул бретонец.

- Я бы помолчал на месте того, чья родина так близка к пустошам хаоса, - прошипел силванец.

- Но-но, - кислевит отступил на шаг и положил руки на рукояти пистолей, торчащие из синего кушака. - Баародные, вы того...

Все трое замерли, готовые к схватке. И она неминуемо бы произошла, если бы не посторонний шум – звон железа о камень. Это напомнил о себе четвертый – гном в бедной поношенной одежде. До этого он сидел на мешке, из которого торчала отполированная деревянная рукоять, курил и осматривался по сторонам. Теперь он развязал горловину мешка, достал кирку и стал неторопливо долбить камень.

- Э... любезнейший, - окликнул его Рауль. - Чем это вы заняты?

Гном прекратил работу, повернулся к людям и проворчал:

- Работаю я. И вы, вместо того, чтобы разговаривать, тоже занялись бы чем полезным.

После чего вернулся к своему занятию.

Люди переглянулись изумленно. Кретъен пожал плечами и сказал:

- Может, он и прав... Для начала – где мы?

- Очень глубоко под землей, - послышался хриплый голос гнома.

Люди подошли к нему ближе.

- Откуда вы знаете это, уважаемый? – спросил Рауль. - Здесь ведь достаточно светло...

- Я гном, - гордо выпятил грудь сын Гругни. - И отличу, когда я недалеко от поверхности, а когда глубоко у корней гор... А свет – это система световых шахт.. Простой трюк... Правда вам... Ладно... Работать надо...

После чего снова вернулся к кирке и камню.

- Значится, мы глубоко под землей, - кивнул кислевит.- Тут места много, но что это за штуки?

Действительно, весь зал, в котором они находились, был перегорожен невысокими каменными барьерами, из которых торчали деревянные балки, упирающиеся в свод.

- Давайте посмотрим, - предложил Рауль, и они стали бродить по помещению.

Скоро выяснилось, что эти барьеры и балки образуют странный лабиринт с многочисленными тупиками и разветвлениями. После долгих блужданий они вернулись туда, откуда начали осмотр.

- Во странно, - пожал плечами кислевит, который назвался козаком Борисом из Прага. - Тут тока одна дверь – и он указал на обитые железом створки, неподалеку от которых все долбил камень гном.

- Да. Одна дверь, потом этот лабиринт. И все..., - кивнул Кретъен, тяжело сел на каменный выступ и оперся на рукоять меча. - Я ничего не понимаю...

- А я, кажется, начинаю понимать, - Рауль легкой танцующей походкой подошел к двери и внимательно ее осмотрел. - Как-то в молодости случилось мне бывать в нульском университете...

- И че? – заинтересовался Борис, достав короткую трубку и начав набивать ее табаком.

- Так вот... Ученые мужи данного славного заведения строят лабиринты из досточек и жердочек, после чего запускают туда мышей.

- Зачем? – удивился Кретъен. - Сии славные и многомудрые мужи...

- Подождите, славный рыцарь, - поднял руку Рауль. - Так вот... Они запускают этих мышей в сей игрушечный лабиринт, а на другом конце его кладут зернышки. После чего наблюдают, как зверьки ищут путь к желаемой пище... После чего пишут многотомные трактаты об этих опытах...

- То есть мы – как эти мышатки? – удивленно поднял брови Борис. - Но тут нет еды... Зачем мы тогда тут, и кто нас сюда зашихнул??

- Скавены, - опять подал голос гном, подойдя к людям, доставая трубку и неспешно раскуривая ее. - Их мерзким запахом пропитано все здесь.

- Скавены? Люди-крысы? – бретонец улыбнулся. - Но ведь это – не более чем россказни...

- Да, - кивнул козак. - сказки-небылички, которыми пугают детишек...

- Ну... - протянул сильванец. - Я бы не сказал... Однажды моего горячо любимого дядюшку убили как раз скейвены, прорывшие подземный ход в подвалы нашего замка...

Гном пожевал губами и сказал:

- Сыны Гругни не лгут. У того дови, который посмеет солгать, выпадут из бороды волосы. И если я говорю, что это создали скавены, то оно так и есть...

После чего нахмурился, выстучал остатки тлеющего табака на каменный пол и вернулся к своей работе.

- А он уже приличную нишу в стене сделал, - заметил Кретъен.

- Не суть важно, – отмахнулся Рауль. - Так. Скорее всего, скавены застали нас врасплох и одурманили каким-то зельем, после чего поместили сюда, в этот лабиринт. Я слышал, что они изучают, нас... людей. Может, они наблюдают сейчас за нами через невидимые отверстия и пишут многотомные трактаты...

Кретъен хотел что-то сказать, но махнул рукой и промолчал.

- Так вот, самое интересное я не рассказал, - продолжил сильванец. - Иногда ученые мужи не кладут еду, а ... впускают в лабиринт кошку...

Наступила тишина, только возился в своей нише гном. Он уже отложил в сторону кирку и теперь копался в своем мешке.

Люди подошли к двери, и Борис приложил ухо к ее холодному металлу.

- Тама кто-то есть, - сказал он через некоторое время. - Звуки как от зверья... Большого зверья... Их тама несколько – четверо или пятеро...

- Это крысиные огры, - снова подал голос гном. Он вышел из своей ниши и возился с мотком веревки. - Огромные страшные твари, выведенные скавенами при помощи гнилого камня. У них огромные когти и острые зубы...

Люди переглянулись.

- Значит, мы примем бой, - гордо сказал бретонский рыцарь, поднимая вверх свой меч. - И победим, а потом доберемся до этих крыс...

- Да нет, - покачал головой гном. - Это вряд ли...

Он вернулся в свою нишу, сел на мешок, закурил трубку и продолжил:

- Нет, вы воины славные. Победите их. Тем более что вы... Неважно... Но дело не в этом.. Дело в том, что скавены плохо понимают камень... и когда они строили этот лабиринт, то сделали его ненадежным... Свод может в любой момент рухнуть. Особенно если повалить одну из балок, поддерживающую этот свод. Надо только определить, какую именно. И я сделал это...

Гном поднял руку, показывая, что он держит в руках один конец веревки, а второй привязан к одной из балок.

- Но почему? – удивился Рауль, краем глаза отметив, что кислевит медленно тянет руки к pistolaм, а бретонец сжал рукоять меча.

- Если предоставляется возможность убить двух вампиров и одно порождение хаоса, то почему бы ей не воспользоваться? – пожал плечами гном и дернул веревку...

\*\*\*

Уже поздно вечером, вынося во двор пустую бочку из-под багменского пива, Ганс подумал, что он хорошо поступил, наняв укреплять стенки подвала гнома-каменщика...

### Долгая дорога

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье как нельзя точно подходил под определения гномов, данное в свое время образованнейшим Иеронимусом из Нульна. Сей образованный муж так писал о жителях гор: «...Это древняя раса, которая широка в плечах, сильна в руках и упорна в умах, на грани упрямства...» И вот сейчас мастер-инженер, ширине плеч которого может позавидовать и тролль, а силе – гигант, проявлял как раз завидное упрямство. Он никак не хотел отвечать на следующий вопрос об особенностях своей расы.

- Упрямство? Умги, ты опять хочешь обидеть всех дови? Кто сказал, что мы упрямые? Мы – упорные! Упорство гномов – вот о чем надо слагать саги... Это вы, маложивущие, упрямы, как стадо баранов, и никак не желаете понять...

Достопочтимый Снорри занялся любимым делом гномов – ворчать по поводу глупости людской, коварства эльфов, оскуднения золотых жил, и вспоминать старые добрые времена, когда гоблины были размером с огров и отважны, как грифоны, а не то, что сейчас – убьешь одного и все...

- ...да, да, все разбегаются... Пиво? Умги, ты не так безнадежен, как я думаю.. Так о чем это я? А.. Упорство сынов Гругни... Был в моем караке один случай...

\*\*\*

- Дом! – от могучего крика Балдина с соседнего дерева осыпались листья, с неба упала птица, а глубоко внизу, в тесных и мрачных туннелях, замерли возвращающиеся в клановые норы скавены.

Гном ударил могучим кулаком по своей широкой груди и оглянулся. Остальные рейнджеры стояли, облокотясь на свои топоры и смотрели на своего старшего.

- Дом! Скоро мы будем дома! – снова проревел Балдин, - Мы будем пить эль, есть тушеную с грибами троллятину и петь песни!

Потом он вздохнул и сказал:

- Но сперва нам надо проверить одну деревушку. Крестьяне там всегда торгуют с нами, и тан сказал зайти и спросить, все ли у них спокойно и надо ли помочь...

- Ну, так пошли, чего стоять? А то если долго стоять, то в носу мох вырастет, - отозвался Ларси, самый младший в отряде и поэтому самый торопливый. Он положил топор на плечо и уверенно зашагал по дороге.

- Ларси, - позвал его Балдин. - Стой...

- А чего стоять? Если долго будем стоять, то бороды так вырастут, что мы ходить не сможем, - отозвался молодой гном, продолжая уверенно идти.

Балдин проворчал под нос о торопливости молодых гномов и нежелании слушать старших, что неминуемо приведет к беде, после чего снова крикнул:

- Ларси, стой... Деревня в другой стороне...

\*\*\*

На самом деле деревни не было. Вернее, она была, но...

- ...да, еще вчера... Скорее всего нападение было совершено вчера вечером или ночью.. Смотри – здесь дерево прогорело совсем, в пепел, а тут...

- Я понял, - кивнул Балдин Тореку, следопыту отряда. - А кто?

Торек поддел кончиком кинжала и поднял с земли полуразложившуюся кисть руки:

- Зомби, старший...

Балдина передернуло. Зомби... При одной мысли о живых мертвецах у него возникало чувство омерзения. Он никак не мог понять, как то, что не дышит, не пьет пиво и не курит табак имеет право на существование в этом мире...

- А гули? Волки? – спросил он, оглядывая дымящиеся развалины.

- Нет, - покачал головой следопыт. - Только зомби. Но очень много – около сотни... Они просто прошли по деревне, убивая все живое...

- А сзади шел вампир или некромант и поднимал только что убитых крестьян, и его отряд увеличивался с каждой жертвой, - Балдин задумчиво пригладил усы. – Надо...

- Старший, старший! – по улице, покрытой пеплом как снегом, бежал Ларси, размахивая руками:

- Тут живой!

\*\*\*

- Лукаш фон Тольф, Охотник за ведьмами из Тайного Братства Сигмара...- человек был очень слаб и говорил с трудом. Он был весь покрыт ранами и ожогами, его лицо представляло собой запекшуюся корку крови и обугленной кожи, не понятно было не только, как он может говорить, но и то, что он вообще все еще жив. - Вы должны помочь мне... мертвецы...

- Как? – Балдин удивленно поднял брови. - Их там больше сотни и с ними некромант или вампир, а нас всего десять...

- Некромант, - часть запекшейся маски треснула и потекла сукровица. - Это некромант. Мы его называем Собиратель Древности – он постоянно занят поисками могучих артефактов, чтобы усилить свою нечистую власть... Мы с Отто

проникли в его логовище и вступили в бой, но силы были неравны... мы бежали.. но я захватил это...

Из кучи рваной и обгоревшей ткани, которая была телом охотника на ведьм, появилась рука, похожая более на связку обугленных веточек.

- Кольцо.. Возьмите кольцо и унесите его...в Алдорф... Отдайте... Оно не должно попасть в руки... Поклянись, что...

- Клянусь, - ответил гном.

Лукаш затих, и на ладонь Балдина упало кольцо – золотое, широкое с какой-то гравировкой по ободку... Гном посмотрел на него и хотел...

- Мертвые!!! Мертвые идут!!!

\*\*\*

Третий день продолжалась погоня. По дороге, ведущей в столицу империи людей, мерно шагали десять гномов. На расстоянии мили от них шествовало войнство мертвых – более ста зомбей в разной степени разложения молча шаркали студенистыми ногами по земле. Четверо самых больших несли паланкин, в котором сидел некромант. Балдин не успел подробно рассмотреть своего врага, только мельком, когда зомби чуть не догнали их при переправе – лоскутные лохмотья, высокая шапка с черепами, плащ из человеческой кожи и глаза – безумные, горящие желтым огнем безумия глаза.

- Скоро будет сторожевой пост, - сказал Торек. - Там имперские солдаты и, возможно маг... Там можно и принять бой.

- Так давайте быстрее, - сказал подошедший Ларси. - А то мы почти не идем, мы стоим, а если стоять долго...

- То слишком молодые гномы могут получить нарекания от старших за то, что вмешиваются в разговор тех, у кого борода длиннее его роста, - оборвал юного война Балдин, после чего обратился к Тореку. - Да. Там и примем бой.

И вот, наконец, показался сторожевой пост - высокая каменная башня, небольшая стена и сверкающие шлемы имперцев.

- Около двадцати мечей, - пригляделся Торек. - Можно принять бой...

Но бой им принять не дали. Сзади, от армии мертвых, до них донесся пронзительный крик. Балдин обернулся и увидел некроманта, который стоял посередине дороги перед своей армией и держал высоко над головой хрустальный шар, светившийся изнутри кровью. И мир погас...

\*\*\*

Третий день продолжалась погоня. По дороге, ведущей в столицу империи людей, мерно шагали десять гномов. На расстоянии мили от них шествовало войнство мертвых – более ста зомбей в разной степени разложения молча шаркали студенистыми ногами по земле. Четверо самых больших несли паланкин, в котором сидел некромант. Балдин не успел подробно рассмотреть своего врага, только мельком, когда зомби чуть не догнали их при переправе – лоскутные лохмотья, высокая шапка с черепами, плащ из человеческой кожи и глаза – безумные, горящие желтым огнем безумия глаза.

- Скоро будет сторожевой пост, - сказал Торек. - Там имперские...

- Стой, - прервал его Балдин. - Это все уже было...

- Да, - кивнул следопыт. - Сейчас подойдет Ларси и скажет...

- Так давайте быстрее, - сказал Ларси. - А то мы почти не идем, мы стоим, а если стоять долго...ой.. А я это уже говорил...

- Магия, - стиснул зубы Балдин и приказал:

- Быстрее к посту...

И вот показался сторожевой пост - высокая каменная башня, небольшая стена и сверкающие шлемы имперцев. И сразу сзади, от армии мертвых, до них донесся пронзительный крик. Балдин обернулся и опять увидел некроманта, который стоял посредине дороги перед своей армией и держал высоко над головой хрустальный шар, светившийся изнутри кровью. И мир погас...

\*\*\*

- Говорят, что в жаркий день их можно увидеть на этой дороге – в мареве и пыли на дороге появляются силуэты десяти гномов и армии некроманта... А потом дуновение ветерка уносит этот мираж... - достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье достал трубку и стал набивать ее. - Ты, наверное, ученый, хочешь знать – почему они не прекратят это? Почему они каждый раз снова и снова возвращаются на эту дорогу и раз за разом пытаются дойти до поста? Потому как если они остановятся и примут бой, то погибнут – мертвых слишком много, и кольцо достанется некроманту, а Балдин дал клятву, что это не произойдет. И это будет продолжаться, пока не закончится мир. Вот что такое – упорство гномов, умги...

### Чувство долга

Марио любовно погладил лежащий перед ним на столе кошель. Это ж надо... столько денег... Их должно хватить на покрытие долга. С процентами. И тогда... Но, с другой стороны, если он возьмет себе немного и купит вина...

- Долг? – Марио вздрогнул. Нет. Это – не к нему. Просто достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье что-то опять рассказывал этому похожему на глисту в камзоле ученому из университета. Но Марио все равно прислушался, не переставая лелеять кошель с деньгами.

- Долг? Что такое долг для гнома? Долг перед своим родом, перед своим кланом, перед... Впрочем, что я говорю – вот был в моем караке один случай...

\*\*\*

Боль была не сильная – так, резкий укол и холодок пробежался по пальцам. Дрон отдернул руку от камня и увидел свившуюся на серой поверхности небольшую змейку - серую, с желтой полоской на узкой голове.

- Неудачно я облокотился, - вздохнул гном и посмотрел на укушенный палец – две крошечные дырки налились багровыми капельками.

Слизнув кровь, Дрон вздохнул и сказал:

- Извини, что потревожил... Устал я... А идти еще долго... Так что присяду я...

Гном опустился на холодную землю, звеня кольчуги мягко и переливчато звякнули. Дрон оперся спиной на камень и посмотрел на змейку, которая застыла неподвижно, только изредка трепеща алым вымпелом язычка.

- Вот дела-то, - прошептал воин и закрыл глаза.

\*\*\*

Трол-унд пал. Пал еще до того, как была пущена хотя бы одна стрела или нанесен хотя бы один удар топором. Потому что врагов было слишком много, а гномов – только семеро. Тан крикнул и позвал к себе Дрона:

- Значит так... Ты должен пойти подземным ходом и вернуться в Карак. Скажешь, что зеленые пришли, и что надо подготовиться...

- Но тан... - Дрон растеряно оглянулся. - Почему я? Позволь мне остаться и вступить в бой...

- ...и погибнуть... Нет, ты должен доставить сообщение. Именно ты, потому как ты самый младший... Не возражай, воин. Это – твой долг. Иди...

Иди...

\*\*\*

Дрон открыл глаза и сказал. Неизвестно кому – змейке, все так же смотревшей на него, небу, скалам, тем, то остался там, на невысоких и хлипких стенах дозорной башни под названием Трол-унд. Сказал:

- Иду...

\*\*\*

Змейка беспомощно извивалась в тонких бледных пальцах. Короткий свист – и голова змейки упала на дорогу, а к гладкому месту среза припали бледные губы, втягивая бьющую толчками змеиную кровь в худое тело, облаченное в черный плащ с капюшоном. Насытившись, одетый в плащ тенью двинулся дальше, вслед за гномом, кривя губы в ожидающем оскале.

\*\*\*

- Шардзи Длинные Уши есть самый великий воин! – раздался из-за поворота визгливый голос. Дрон перекинул круглый щит из-за спины вперед и достал из петли малый боевой топор. После чего продолжил дорогу, прислушиваясь. А там, за поворотом голос продолжал:

- Да, да, Шардзи Длинные Уши есть самый великий воин! От поступи его содрогаются горы, от дыхания его гнутся деревья, а количество зубов на его ожерелье подобно...

Но Дрон так и не узнал, каково количество зубов на ожерелье Шардзи. Гном миновал поворот и увидел великого воителя. Прямо посреди дороги, в пыли, сидел гоблин. В некогда черной, но теперь выцветшей местами до белой хламиде с капюшоном, в рваных башмаках - из носка одного торчал коготь, кривой и грязный. Возле него валялся щит, кое-как сбитый из полусгнивших кусков дерева,

и копые – кусок ржавого зазубренного железа на длинной палке, кое-как покрашенной в красный цвет. Кожа гоблина была бледно-зеленая, характерная для представителей племени ночников – гоблиноидов, живущих в пещерах.

Увидев Дрона, гоблин засуетился, завозил в пыли ногами, пытаясь встать.

- Шардзи Длинные Уши есть самый великий воин! – закричал он. - От шагов моих...

Видимо, гоблин отстал от своих – зеленокожие предпочитали ходить большими толпами, наваливаясь на противника скопом. И теперь он барахтался в пыли, дрожа от страха. Не было чувства толпы, когда «ааа, все, навались, сейчас мы их...». И Шардзи Длинные Уши не мог ни встать, ни найти трясущимися руками копые и щит. На секунду Дрона охватило чувство презрения и даже жалости к этому созданию. Но потом он вспомнил, как орды зеленокожих нападали на стены его родного карака, он подумал, что, может быть, этот Шардзи был один из тех, кто, навалившись кучей, заколол тана Лорси Белая Ладонь Дробсона, и ненависть забурлила в нем, заставляя ладонь сжимать оружие еще сильнее и застилая кровавым глаза. И Дрон шагнул вперед, занося топор для удара.

\*\*\*

Высокая худая фигура в черном плаще с капюшоном бесшумно двигалась вдоль дороги, перетекая невидимым потолком воздуха от тени к тени. Вот она достигла места, где навсегда остался лежать Шардзи Длинные Уши, самый великий воин. Постояла над телом гоблина, после чего двинулась дальше.

\*\*\*

- Гном, а гном, я тебя съем, - голос был крайне неприятный. Казалось, что кто-то пытается говорить, зажав губы тисками и насыпав в глотку каменных крошек.

Дрон обернулся и понял, что теперь ему придется очень плохо. Из леса на дорогу выходил вервольф. Огромный, метра под два роста, изящный и неотвратимый. Он шел, покачиваясь из стороны в сторону, казалось, пританцовывая и немного помахивая длинным пушистым хвостом, изогнутым, как сабля арабских воинов. Жуткая пародия на волка и на человека. Тварь, порожденная темным искусством и слабостью человеческой души.

- Гном, а, гном, давай, снимай свою кольчугу, не люблю, когда железо хрустит на зубах, - вервольф улыбнулся, обнажая ровные ряды зубов и острые клыки. - Давай, гном, покончим с этим быстрее...

Дрон метнул топор, но вервольф неуловимо качнулся в сторону, и лезвие сверкнуло на солнце и исчезло в придорожных кустах.

- Гном, а гном, к чему это? – тварь медленно приближалась, незаметно прижимаясь к земле, мышцы на ее теле забугрились, скручиваясь для решающего прыжка.

Оборотни... Дрон лихорадочно пытался вспомнить, что он знает об оборотнях... Скорее всего, вервольф прыгнет на него, повалит и постарается вцепиться в горло... А что против них действует? Серебро... Да. Серебро...

Гном отшвырнул щит и лихорадочно стал расстегивать ремень.

- Гном, а гном, вот тут ты правильно, - вервольф облизнул клыки розовым от нетерпения языком и коснулся передними лапами земли. - Это ты правильно...

И оборотень прыгнул. И гном прыгнул вместе с ним, выставив вперед руку с намотанным на ней поясом.

Они столкнулись – жилистое, вытянутое тело, покрытое шерстью, и маленькое кряжистое, в кольчуге, покатались по земле. Дрону все же удалось попасть рукой прямо в глотку оборотня, и теперь он проталкивал ее глубже, надеясь, что его противник не сможет прокусить рукав кольчуги. Оборотень забился, из его глотки повалил едкий дым, но Дрон схватил его за торчащие острия ушей и продолжал толкать руку вперед, глубже, дальше... Оборотень царапал спину противника когтями, но они соскальзывали по плотно пригнанным звеньям кольчуги. Вервольф дико бился, он вставал на задние лапы и катался по земле, но не мог сбросить противника с себя. Наконец, тварь стала затихать, дым из глотки валил все гуще и гуще...

Вскоре все закончилось. Тело вервольфа стало меняться, возвращая владельцу изначальный образ, но Дрон не стал на это смотреть. Он аккуратно смотал с кулака остатки ремня – серебряные бляшки, некогда украшавшие его, оплавилась и почернели, достал чистую тряпицу, стер с руки слюну и кровь твари, покопался в вещмешке, нашел запасной пояс, надел, подобрал щит, забросил его на спину и направился дальше.

\*\*\*

День упал вечером. Дрон развел костер, перевязал руку заново, - бистмен, кошмарная смесь человека, козла и медведя, напавший на него у ручья, сумел все же его поранить, прежде, чем гном сумел вогнать ему топор в шею, - перекусил галетами и старым сыром, отпил немного из фляги и лег, положив руку на топор...

- О нас, друции, хотяг много слухов, - голос был небывало мелодичен и красив. Открыв глаза, Дрон увидел через умирающие языки костра фигуру в темном плаще, которая сидела на поваленном дереве.

- В частности, один ученый муж из земли кислевитов, что ездят на белых медведях и бреют головы, оставляя только одну прядь на затылке, так писал о нас в своем трактате: «Темные эльфы, которые зовут себя друции, получают наибольшее наслаждение от смертельной игры со своим врагом, прикладывая весь свой ум и талант к тому, чтобы сыграть на страхе врага. Они бороздят моря на своих черных кораблях, высаживаясь на берег только для того, чтобы убивать своих врагов с элегантностью танцора и жестокостью зверя. Потоки крови и искалеченные тела отмечают их путь, и их смех отдается в ушах их жертв, в то время как они ищут новые игрушки, чтобы сломать и их...». Там было много чего еще, но я заставил этого ученого мужа съесть страница за страницей его трактат, а потом вспорол ему брюхо и предложил прочитать новый, так сказать, усвоенный вариант...

Темный эльф откинул капюшон и Дрон увидел его лицо – вытянутое, немного заостренное, с изящным тонким носом, с длинными ушами. Лицо, более похожее на мордочку какого-то хищного зверя...

- Как предпочитает умереть достойный гном? – спросил друции, - Какую смерть выберет он, прежде чем я вырежу из его еще теплого тела печень и съем ее?

- Никакую, - ответил Дрон. - Потому как умереть придется тебе, елги.

- Да ну? – темный эльф вскинул брови.

- Да, - гном продолжал лежать и не шевелиться. - Потому как мы, дети гор, научились не забывать о том, что вы любите подкрадываться в темноте и наносить удары из-за угла. Посему теперь, когда уважающий себя гном останавливается на бивак, то он окружает место стоянки ловушками. В частности, в стволе дерева, на котором ты сидишь, спрятана железная трубка, набитая порохом и гвоздями и хитрый пусковой механизм, который приводится в действие даже легким нажатием. Стоит тебе сойти с этого дерева, как пружина распрямится и ...

- Ты врешь, - кажется, и без того бледное лицо друции не может стать еще бледнее.

- Не в обычаях гном врать. Это ваша привычка, елги...

- Посмотрим, - темный эльф распрямился, одновременно вскидывая маленький изящный арбалет.

Раздался металлический щелчок, и мир раскололся...

\*\*\*

- Что? Умер ли Дрон? - достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье сделал большой глоток из кружки, осторожно отставил ее, вытер пену с усов и бороды и ответил. - Странные вопросы ты задаешь... Дело в том, умги, что та серая змейка, которая укусила его, была скальная гадюка. Смерть от ее яда наступает быстрее, чем ломается строй гробби от атаки сталекрышителей... Но есть долг, человек... А долг превыше всего, даже смерти...

Гном оглянулся. Остроносый тилеанец, который весь вечер сидел перед пустым столом, встал, видимо, так и не решив, что же ему выпить, взял со стола кошель и вышел.

- Еще пива, хозяин, - махнул рукой достопочтимый мастер-инженер.

### Мастера убоя

Тызг Пустой Глаз ел. Он тщательно сдирал остатки темного мяса с косточки, медленно пережевывал его и глотал. После чего отрывал следующую полоску и не торопясь мельчил ее своими мелкими зубками. Тызг потянулся было за пивом, но получил по лапам и съезжился, прижав к шишковатому черепу свои похожие на огромные листья подорожника уши – такие же зеленые и с прожилками хрящей.

- Ну, - достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье нетерпеливо барабанил короткими толстыми пальцами по столу.

- Твой сын...

- У меня нет сына, зеленый ублюдок! – рявкнул гном.

Тызг Пустой Глаз съезжился еще больше, и уши его прижались к шишковатому черепу, отчего он стал выглядеть еще омерзительнее.

- Ну...

- Твой... ну... он передал это...

Тяжелый сверток лег на стол.

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье посмотрел на холстину, на перекрученные змеи бечевы, на блямбу из сургуча с впечатанным переплетением рун.

Потом обернулся к гноблару и приказал:

- Рассказывай...

\*\*\*

Тан Барни Турлассон Арбалетная Струна дремал. Мерное движение повозок, влекомых крепкими пони, в гривы которых вплели талисманы с выгравированными рунами – от сглаза, от потери подковы, от диких зверей и земляных блох – начало усыплять уже на второй день после того, как их караван вышел из родного карака. А что уж говорить о сегодняшнем дне – семьдесят пятом с того момента, когда они выступили из Карак-Дража и направились в далекий и многотрудный поход в Катай. И ведь, кажется, все трудности и лишения, все эти бесконечные бои с отрядами гоблинов, живых мертвецов, тварей хаоса и прочих, желающих заполучить груз, должны были заставить забыть о каком-либо сне вообще, но тан все равно дремал, все больше и больше погружаясь в сон, и звуки становились все тише и слегка смазанными, как языки пламени, если смотреть на них слишком долго. Но во сне тану виделся не бой с ватагой хобгоблинов, которые налетели ночью на караван на своих огромных волках и были отбиты только благодаря тому, что ему, Барни Турлассону, удалось убить в поединке их вожака, не тягостная встреча с Неназываемыми Братьями, а родная кузница и отец, который стоял и смотрел, как холодно блестят в полумраке стволы готовых ружей. И отец его, достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье говорит, и слова...

- Тан!

Нет, это не отец. Это к повозке подошел один из огров, которого они наняли в Стражах – лагере, расположенном между двух огромных скал, которые поднимаются над выжженными равнинами. В этом лагере было относительно безопасно – Стражи играют роль торгового поста, где можно приобрести все необходимое для дальнейшего путешествия – выносливых и свирепых носорожцев, шкуры, что защитят от холодного ветра королевства огров, припасы, снаряжение, необходимое для перехода через горы. И тут можно нанять охрану. Что он, тан Барни Турлассон Арбалетная Струна, и сделал. Теперь его караван сопровождали огры – огромные потные туши, покрытые складками жира и ритуальными рисунками. И вот один из них подошел к тану и окликнул его.

Барни не помнил, как зовут этого огра, их имена вообще были одинаковы и напоминали скорее звук отрывки или рвоты, поэтому он просто спросил:

- Чего тебе?

- Гризус Золотой Зубень, - ответил огр и сделал широкий жест своей огромной рукой, с которой свисали складки жира и цепочки, продетые прямо через кожу.

Тан нахмурился.

- Поясни, - приказал он.

Огр наморщил лоб, почесал затылок, покрутил грязный вислый ус, потом сказал:

- Земля тут его. Надо платить. Он жирный и сильный. Надо платить.

- Но я уже заплатил тебе, - пришла очередь гнома морщить лоб, чесать затылок и крутить кончик мягкой и ухоженной бороды.

Огр рывкнул, стукнул себя палицей по голове и только тогда смог ответить:

- Мне платить за то, что иду. Ему платить за то, что тут его земля.

- Не понимаю, - тан мысленно пересчитал оставшееся золото, что отец выделил для каравана. Какие жадные эти огры – платить, платить. Зачем платить дважды?

Огр смачно харкнул на землю, и тяжелый стусок слюны и гноя выбил столбик пыли из бесплодной земли.

- Я говорил, - заявил он и двинулся вперед, взрыкивая и оглядываясь по сторонам.

Тан Барни Турлассон Арбалетная Струна пожал плечами, закрыл глаза и задремал. И опять, как наяву, показались родная кузница и отец достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье, который погладил бороду и ободряюще улыбнулся своему сыну...

\*\*\*

Тан Барни Турлассон Арбалетная Струна пытался открыть глаза, но не мог. И не потому, что он провалился в глубокий и липкий сон, который бывает, когда съешь слишком много мяса и выпьешь слишком много пива, а потому, что его лицо представляло собой один большой и пульсирующий невыносимой болью синяк. А в уши лился голос – хорошо поставленный и красивый, как у елги:

- Любезнейший гном, насколько я проинформирован, вас неоднократно предупреждали, что ваш караван продвигается по землям, которые согласно последним картографическим и топографическим изысканиям принадлежат мне. При этом, насколько я проинформирован, предупреждали вас как охранники, нанятые вами в Стражах, так и мои верные подданные, которые пытались остановить ваш караван для выяснения размера причитающейся дорожной подати и взимания данной подати...

Подданные... Барни помни их – толпу орущих, визжащих и дерущихся зеленых уродцев, одетых в рванье и кричащих: «Плати!» Какой уважающий себя сын Гругни, да продлится бесконечно его борода, будет платить гробби, этим детям плесени и поганок?

А голос продолжался течь патокой в раскалывающийся от боли мозг гнома:

- Я был проинформирован о данном вопиющем нарушении законов нашей тихой и мирной страны, кроме того, я пришел в праведное негодование от того, что моим верным подданным был нанесен как физический, так и моральный ущерб. Поставьте себя на мое место, любезнейший гном – разве я мог оставить такое деяние безнаказанным?

Конечно, не мог. И вечером на их стоянку напали огры, закованные в доспехи и увешанные золотыми украшениями и цепями. Охранники просто отошли в сторону, и нападавшие стали убивать гномов своими огромными, больше их роста, изогнутыми мечами.

Голос то приближался, то удалялся – можно было подумать, что его собеседник ходит из стороны в сторону, но тан знал, что это – следствие того удара в голову, который и поверг его тогда на землю:

- Теперь я вынужден информировать вас, любезный гном, что содержавшиеся в вашем караване ценности были реквизированы мною для уплаты дорожной подати и компенсации морального и физического ущерба моим верным подданным. А вас, любезный, но не соблюдающий законов гном, я отдам в Яму для того, чтобы ваша смерть принесла эстетическое удовольствие мне и моим верным подданным...

Наконец, Тан Барни Турлассон Арбалетная Струна открыл глаза и увидел обладателя голоса.

Торговый лорд Гризус, Архитиран королевства огров, Завоеватель племен, Победитель дракона, Хранитель Золотого зуба, Ужасающе Жирный лежал на груди золота, улыбался оскалом своих золотых зубов и держал в руках то, что осталось от одного из пони..

- Ты сдохнешь, упрямый и жадный гном, - рявкнул огр так, что своды пещеры затряслись, и махнул своей огромной, унизанной золотыми цепями рукой – уведите, мол.

\*\*\*

Все та же родная кузница и отец, который стоит и смотрит, как холодно блестят в полумраке стволы готовых ружей. И отец его, достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье говорит, и слова его жестоки и пронзительны...

- Эй, коротышка...

Открыв глаза, гном увидел гноблара – так, как оказалось, называли местную разновидность гоббосов, которую поработили огры.

- Ты зеленый уродец, - ответил тан.

Гноблар съежился, прижав к шишковатому черепу свои похожие на огромные листья подорожника уши – такие же зеленые и с прожилками хрящей.

- Крутой, - пробормотал он. - Посмотрю я на тебя, когда тебя отправят в Яму...

- Запомни, зеленая тварь, - тан напел в себе силы и поднялся с вороха гнилой соломы, на которой он лежал. - У меня хватит сил, чтобы свернуть тебе шею...

- Никак нельзя, - замотал головой гноблар.

- Почему это? – удивился гном, сжимая до хруста пальцы в кулак.

- Потому как те, кто охранял твой караван, сказали, что ты был у себя большим боссом, и Торговый лорд Гризус, Архитиран королевства огров, Завоеватель племен, Победитель дракона, Хранитель Золотого зуба, Ужасающе Жирный в своей бесконечной милости подарил тебе меня.

- Зачем мне нужен гноблар? – удивился Барни.

- Я не просто гноблар, - зеленый расправил свои уши, - Я гноблар-счастливчик.

- И что это значит?

- Я буду приносить тебе удачу в бою, вести твои финансовые дела и вылизывать тебе сапоги... когда они у тебя будут, - гноблар посмотрел на босые ноги гнома.

- Бред, - вздохнул гном.

- Добро пожаловать в королевство огров, коротышка...

\*\*\*

На поверку Яма действительно оказалась ямой – выкопанной прямо в полу пиршественного зала, обнесенной по краям кольями. Дно ее было устлано кусками мяса – свежего, жаренного и гнилого, а так же трупами проигравших бой. Огры толпились вокруг этой ямы, крича, жуя, бросая в Яму кости и целые куски мяса. Вокруг суетились гноблары – с подносами, кувшинами, ковырялками в зубах и всем прочем, что может понадобиться во время пира.

Шум и зловоние оглушали, сбивали с ног, а ярость и безумие можно было потрогать руками. Вот в яму прыгнул первый боец – небольшого роста огр, чье массивное брюхо прикрывал исковерканный до неузнаваемости панцирь имперского рыцаря с остатками символики – разлапистым крестом рейхсгвардии. Он поднял массивные кулаки, закованные в железные перчатки, и прокричал хвалу божеству всех огров – Великой пасти.

Ему ответили восторженным ревом.

Огр продолжал вопить, перечисляя свои заслуги, среди которых были победы в Яме, убитые в бою враги и съеденные животные, люди, гномы и другие огры. Толпа безумствовала.

Тан Барни Турлассон Арбалетная Струна и его счастливый гноблар наблюдали за всем происходящим из ниши, проделанной в стене зала.

- Это Борг Неудержимый, у него особенно силен удар правой рукой, - рассказывал гноблар. - После победы он предпочитает есть печень и почки противника, а сердце выбрасывает, говоря, что это сердце труса и неудачника.

В это время в яму прыгнул второй огр – больше и жирнее первого, он тоже начал орать, размахивая руками и подпрыгивая на месте.

- Это Нгхал Потрясатель Земель, - продолжил свои комментарии гноблар. - Не столь сильный боец, ставки на него принимаются...

Но тут начался бой, и зеленокожий замолк, кося красным единственным глазом на гнома, который внимательно наблюдал за боем.

Это вообще сложно было назвать боем – огры сошлись и с невероятной скоростью и силой наотмашь лупцевали друг друга своими здоровыми ручищами, вопя и завывая. Наконец, один из них, Нгхал Потрясатель Земель, упал, а второй, Борг Неудержимый, начал прыгать по нему, плюясь разбитым в кровь ртом.

- Что-то такое я и предполагал, - кивнул гном и обернулся к гноблару. - Так когда, говоришь, мой бой?

\*\*\*

- Огры – одни из самых совершенных бойцов в этом мире. Взрослый огр имеет рост больше десяти футов и толщину брюха почти в половину роста. Его огромное тело увенчано маленькой уродливой головой на коротенькой шее.

Может показаться, что огр – это просто кусок жира на крепких толстых ногах, но это не так. Под этими бесконечными слоями жира, которые защищают от любой непогоды лучше всякой одежды, лежит мощная мускулатура. Кожа огра настолько прочна, что не всякий удар меча оставит на ней след. Но самая известная часть тела огра – его брюхо. Для представителей этой расы брюхо имеет громадное значение – оно показатель его силы, духа и общественного положения. Кроме того, особенности анатомии огров в том, что жизненно важные органы располагаются у него ниже, чем, скажем, у людей – ближе к брюху. И огры оберегают их – не только слоями жира и мускулов, но и специальной набрюшной пластиной, которую изготавливают или из готовых кусков металла, ковкой придавая им нужную форму, или отливают в специальных печах. Сила и выносливость огров бесконечны – они могут днями напролет идти по снегу, могут часами махать своими дубинами в битве, не подавая признаков усталости. Огры – одни из самых совершенных бойцов в этом мире. И у них нет слабых мест.

Тан Барни Турлассон Арбалетная Струна внимательно выслушал своего гноблара, вздохнул и сказал:

- У любого есть свои слабые стороны. И у огров они тоже имеются.

После чего закрыл глаза, вытянулся и задремал, и во сне к нему опять вернулись те времена, когда он был счастлив и молод, когда он стоял со своим отцом в кузнице и смотрел на холодный блеск стволов готовых ружей.

\*\*\*

Вот и настал день боя. Сам Торговый лорд Гризус, Архитиран королевства огров, Завоеватель племен, Победитель дракона, Хранитель Золотого зуба, Ужасающе Жирный благословил своим присутствием пиршественный зал – он тоже хотел увидеть, как умрет гном. Куча гнобларов, повизгивая и постанывая от напряжения, внесла его огромное студнеобразное тело в пещеру и уложила на роскошное ложе из золота, смешанного с кусками кровоточащего мяса.

Противник Барни – молодой огр с еще небольшой набрюшной пластиной, но уже покрытый многочисленными шрамами и татуировками, уже ждал в Яме, слегка переступая по каше из гниющего мяса и отбросов.

- Какие ставки? – спросил гном у своего счастливого гноблара, когда они подошли к кольям.

- Как мы и предполагали, - отозвался тот.

- Отлично, - кивнул гном и спрыгнул в яму.

Как и многие огры вокруг, он одел только штаны и стальные перчатки, пренебрег шлемом, а на животе закрепил баклер с небольшим шипом. Когда противники встали друг напротив друга, огры оглушительно засмеялись – они были похожи – коренастые, с лоснящимися покатыми плечами, в перчатках и с железом, закрывающим их животы. Только вот гном был по пояс своему противнику.

- Давай! – рявкнул Торговый лорд Гризус, Архитиран королевства огров, Завоеватель племен, Победитель дракона, Хранитель Золотого зуба, Ужасающе Жирный, и бой начался.

\*\*\*

В пиршественной пещере стояла такая тишина, что было даже слышно, как перевариваются куски мяса в брюхах огров. Тан Барни Турлассон Арбалетная Струна и его счастливый гноблар стояли перед архитираном. Тот поковырял сломанным клинком кислевитской сабли в зубах, сплюнул и сказал:

- Вынужден проинформировать вас, любезный гном, что вам очень и очень повезло. Вы сумели выиграть бой. Вам причитается вознаграждение – Вы можете меня попросить о чем-либо. Если Ваша просьба будет в пределах моей компетенции, то я выполню ее.

Гном пожевал губами.

- Сразу предупреждаю Вас – вернуть караван я Вам не смогу, потому как в королевстве сложилась сложная экономическая ситуация и все ценности давно уже потрачены.

Гном кивнул.

- Вы можете попросить у меня отпустить Вас, и я с радостью проинформирую Вас о том, любезный гном, что это в моей компетенции.

Гном наконец сказал:

- Нет, о великий Торговый лорд Гризус, Архитиран королевства огров, Завоеватель племен, Победитель дракона, Хранитель Золотого зуба, Ужасающе Жирный, я прошу о другом.

- О чем же? – удивленно поднял брови огр.

- Отец послал меня с караваном в Катай, чтобы я продал там его оружие, которое он создавал в течении двадцати лет и закупил большую партию китайского пороха. Но теперь это невозможно и мне нет пути назад – отец, узнав о том, что произошло, откажется от меня. Я не прошу освободить меня. Я прошу разрешить мне и дальше участвовать в гладиаторских боях.

Архитиран снова прокрутил в сознании бой – вот огр вздымает руки ввысь, вот он делает шаг, и тут его ремень не выдерживает и лопается, набрюшная пластина падает на землю, и гном, одним прыжком оказавшись у еще колыхающегося от полученной свободы брюха, начинает в остервенении молотить его своими кулаками, одетыми в шипастые перчатки.. Вот в стороны летят куски кожи, капли крови, куски жира, нитки и канаты кишок... вот огр падает и гном ставит ноги на его изумленное лицо...

- Я вынужден проинформировать Вас, любезный гном, что победа в данном бою во многом стала результатом счастливого случая.. ведь если Ваш противник не потерял бы свою набрюшную пластину...

Гном склонил голову:

- Я знаю. Но хотел бы еще и еще раз выходить на арену. Может, мне повезет и в следующих боях.

- Ну что же, - кивнул Торговый лорд Гризус, Архитиран королевства огров, Завоеватель племен, Победитель дракона, Хранитель Золотого зуба, Ужасающе Жирный. - Я даю согласие...

\*\*\*

Тызг Пустой Глаз развел лапками с длинными ногтями:

- Ну что добавить... За три года с того дня ваш... ну... в общем, он участвовал в ста тридцати поединках, и все они заканчивались его победами. Я делал ставки на него, как он и говорил, а на вырученные деньги покупал у торговцев китайский порох, который и привез вам – двадцать свертков по три фунта каждый – один перед вами, остальные во дворе, в телеге... Тан Барни Турлассон Арбалетная Струна выполнил наказ отца, и Вы все же можете называть его сыном.

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье поморщился:

- Мой сын никогда бы не стал говорить с такими как ты – зеленокожими уродами, служащими этим ограм.

- А он стал, - Тызг Пустой Глаз расправил уши, и городость блеснула в его единственном красном глазу. - Потому и выиграл все эти бои. Потому как понял, в чем слабое место огров. Их слабое место – это мы. Это мы, их слуги и рабы, можем подрезать ремень, удерживающий на брюшную пластину, это мы можем подсыпать сонного порошка в питье перед самым боем, это мы можем подточить клинок, чтобы он сломался при первом же ударе...ваш сын мудрее, чем Вы.

Гноблар встал из-за стола и двинулся к двери. Уже у самого порога он обернулся:

- Если вы хотите написать что-то своему сыну, я буду на ближайшей помойке до вечера...

И вышел, аккуратно закрыв за собой дверь.

### Крайняя пирамида с севера

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье слегка наклонил голову и подумал о том, что люди недолговечны, но столь любят поговорить. Кажется, они тратят на разговоры всю жизнь. Старясь отвлечься от зудения человека, он стал внимательно рассматривать собеседника и в очередной раз подивился тому, как могут быть некрасивы люди. Кажется, все на месте – глаза, уши, нос, шея, но одного чуть поменьше, другого – больше, и вот - уже пародия на человека. Излишне оттопыренные уши, слишком близко посаженные глаза, зачем-то награжденные пушистыми, как у женщины, ресницами, безвольный обвислый рот. Как не рисуя такого, получится шарж. А мидделхеймец продолжал свой рассказ. Гругни великий, он ведь уж второй час говорит...

- Таким образом, если вы станете лицом к закату, а левую ногу выпрямите к заходу, свернете эту карту трубочкой, то вы видите....

- Пшел вон, - наконец разлепил тяжелые губы мастер-инженер. Ему была прекрасно известна репутация Ганса Брехарта по прозвищу Белоручка, и он медленным жестом смахнул со своего прилавка на пол все эти карты, компасы, нити пути и сыскные амулеты на пол.

- И больше не возвращайся, а не то узнаешь силу моего кулака...

Когда мошенник ушел, Отто Бурн вышел из-за стеллажей с разложенными образцами и спросил:

- Почему вы не хотите попытаться счастья искателя сокровищ?

Мастер-инженер вздохнул и ответил:

- Купить эти карты, нарисованные сегодня утром и вымоченные в ведре с помоями, что бы имели древний вид, а потом бросить дело и отправиться в пустыню? Нет уж. Был один случай в моем родном караке...

\*\*\*

- Не рекомендую наступать на эту плиту, - голос появился из темноты и обволок тело гнома-авантюриста.

Нотан Снежный Пес Бельссон замер, положил ладонь на кирку и медленно повернулся, поводя факелом.

Никого не было. Все те же блоки из песчаника, покрытые странными символами, все те же плиты пола, подогнанные так плотно, что между ними не вставить лезвие засажного ножа. Нет никого.

- Выше, - голос снова вылился на авантюриста.

Гном поднял факел и увидел небольшую нишу, в которой кто-то лежал.

- Да.

Из ниши посыпался песок, плавно спланировали несколько лент полустлевшей ткани.

- Прощу простить, годы уже не те... - показали ноги, обутые в сандалии и обмотанные все той же тканью. - Почти разучился левитировать...

Ноги медленно вытянули тело, которое сползло по стенке, отвалив кусок росписи, потом показали руки, судорожно сжимавшие посох с навершием в виде скарабея, а затем и голова, на которой красовалась золотая маска.

- Да, да, - фигура встала перед гномом. - Не рекомендую наступать на эту плиту. Дело в том, что по традициям именно в этом месте устанавливается механизм, который приводит в движение копьё, спрятанный тут и тут – неожиданный знакомец указал посохом на два небольших отверстия в стене, - Поверьте, было бы неприятно.

Нотан Снежный Пес Бельссон осторожно опускал руку ниже, чтобы поудобней ухватить кирку, дабы потом выдернуть, перехватить и нанести удар.

- Я вижу, у вас карта? – золотая маска качнулась. - Позвольте полюбопытствовать?

Гном молча протянул свиток. Обернутые бинтами пальцы с хрустом сошлись и развернули карту.

- Ах, узнаю руку Мхашташа. Талантливый мальчик, но очень увлекающийся. Например, он совершенно забыл указать эту ловушку. Как и вращающийся пол, и катящийся камень. Ну что поделать, молодежь, молодежь... Пять тысяч лет назад всемилостивейший государь приказал бы высечь за такие погрешности, содрать кожу, вспороть живот и запустить во внутренности двух голодных песчаных крыс – самца и самочку. Но сейчас времена либеральные, да и государь пока не с нами... Ах, молодость, молодость... Но уверяю вас, Мхашташ понесет наказание, и я буду лично проверять все карты, которые составляются. Вы ведь могли пострадать...

Фигура аккуратно свернула карту и вернула гному.

Тот осторожно принял ее обратно, все еще готовый, если что нанести удар.

- Ах, да, совсем забыл представиться, - золотая маска снова качнулась. - Годы, сами понимаете, многое забываю, а ведь раньше... О чем это я? Ах, да,

представиться. Меня зовут Мхатшешпсалтха, я старший жрец верхней усыпальницы западного предела Восходящей Луны. В принципе, вы можете называть меня Мхатшешпсалт, это более простой вариант моего имени. Как я понимаю, вы пришли сюда, чтобы увидеть ларец?

Нотан Снежный Пес Бельссон кивнул.

- Ну, я так и предполагал. Пойдемте, я вас провожу, любезнейший...?

- Нотан Снежный Пес Бельссон, - осторожно произнес гном.

- А, вы из сынов Гругни. Какая прелесть. Вы знаете, нашу пирамиду редко посещают представители вашего достойного племени. И очень жаль, - плечи жреца печально поникли. - Ведь только вы можете по достоинству оценить всю красоту и аккуратность наших подземных коридоров, особенности кладки и остроумие, с которой выполнена осветительная и воздушная система.

Мхатшешпсалт прервал самого себя, взмахнув рукой:

- Впрочем, довольно праздных слов, наш добрый посетитель, пойдемте!

Жрец снова взмахнул рукой, отчего что-то внутри его тела что-то хрустнуло, и на пол с сухим треском упало пожелтевшее от времени ребро.

- Ах, простите, - жрец осторожно наклонился и подобрал косточку. - Годы не щадят никого, даже нас. Вы и представить не можете, какой я был всего семь тысяч лет назад. Был высок, красив, у меня были черные вьющиеся волосы с благородной проседью, аристократический профиль... А сейчас – усох, вынужден носить маску... Единственный плюс – не надо беспокоиться по поводу излишнего веса...

Жрец двинулся вперед. Гном, немного помедлив, двинулся следом, держась как можно осторожнее.

Так началось их странное путешествие по лабиринту пирамиды. Периодически жрец останавливался и объяснял гному символическое или конкретное значение той или иной фрески:

- Вот тут! Вы только посмотрите! Какой символизм – луна, спокойное море и песчаные блохи, идущие в строгом стаевидном порядке, вздыбившись на задние лапки!

- И что это означает? – послушно любопытно отозвался гном.

- Этот замечательный рисунок символизирует... Символизирует... Ах, память уже не так, время, понимаете ли... Наверное, эта фреска символизирует... Ну.. что-то важное... Пойдемте дальше... память совсем никуда... Пойдемте, пойдемте дальше...

И они шли дальше. Иногда Мхатшешпсалт рекомендовал:

- Думаю, не стоит наступать на эту плиту... Тут медная нить, лучше ее перешагнуть... Лучше пригнуться...

Несколько раз они натыкались на следы предшествующих посетителей пирамиды. Обычно это были кучки костей с печально смотрящими темными глазницами черепами. Однажды это было просто темное пятно на полу и жрец откомментировал:

- Качающийся камень. Какая неприятность...

И пошел дальше, извиняющимся тоном объясняя:

- Вы понимаете, мы, кхемрийцы, очень традиционны. А традиция устанавливать ловушки в пирамидах – очень древняя и почитаемая. К сожалению,

в ходе строительства планы усыпальницы несколько раз менялись, и на данный момент существует более двадцати чертежей. Как вы понимаете, очень трудно...

Но что трудно, Нотан Снежный Пес Бельссон пока не узнал. Дело в том, что в том, что они вошли в зал статуй. Гном помнил его на плане – круглое помещение в преддверии тайной комнаты, где и хранился ларец. Комментарии на карте были весьма красноречивы: «Тут смерть». Подняв факел, искатель сокровищ понял, что так оно и было.

Дело в том, что зал получил свое название из-за того, что в нем было много статуй. Собранных из костей, доспехов, красного дерева и оживленных древней магией. Вооруженные огромными секирами они бесшумно двигались, поблескивая в свете факела вставленными в глазницы драгоценными камнями.

Заметив новопривывших, они угрожающе подняли секиры и двинулись вперед. Но жрец легким движением посоха и парой слов на шипящем языке остановил их, и статуи снова вернулись к своим бесконечным прогулкам по залу.

- Ну вот, - Мхатшешсалт остановился у дверей. - Почти пришли. Вы готовы заглянуть в ларец?

«Испытание, вот что это, - подумал гном. - Надо ответить правильно, иначе он подаст знак и эти статуи растерзают меня на мелкие клочки. Подумай, подумай, ты же сын Гругни, думай».

- Э... Вы будете отвечать, любезный гном? – обмотанные бинтами пальцы сжали посох так сильно, что одна фаланга отломилась и упала. Одна из статуй – с мордой крокодила – остановилась рядом и подняла свое оружие.

«Думай. Он хочет знать, думай».

Мельком искатель сокровищ посмотрел на статую – на странное сочетание кости, камня, металла и магии, которое двигалось со странной грацией. И которую не убьешь одним даже очень хорошим ударом секиры.

Жрец махнул рукой:

- Впрочем, не важно. Пойдемте.

И они вошли в потайную комнату.

Она была маленькая – едва ли пять шагов на три шага. Посреди нее стоял небольшой столик, на нем и находился ларец из бронзы, украшенный камнями.

- Вот, смотрите, - жрец гордо указал на ларец.

И Нотан Снежный Пес Бельссон шагнул вперед.

\*\*\*

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье закончил расставлять товар по полкам и в задумчивости смотрел на небольшой ларец, который нашел в самом темном углу.

Гном поставил ларец на стойку и долго на него смотрел, любясь узором драгоценных камней на бронзовой поверхности.

- И что внутри? – Отто опять вышел из тени.

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье ответил:

- Не знаю. Когда он попал ко мне, там была лишь горсть праха. Время, понимаете ли, не падит ничего...

## Безвыходное положение

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье отставил кружку, полную почти до краев «Особым Багменским» и внимательно посмотрел на человека, который сидел напротив него.

Судя по одежде – длиннополую камзолу, кружевам, бархатному берету с немного потрепанными перьями, он бы из Тилеи. Или Эсталии. Эти государства так быстро меняют своих правителей и территории, что запоминать их названия было лишним. Но если смотреть на внешность, то он, скорее всего, походил на уроженца Арабии – карие глаза, вьющиеся черные волосы, смуглая кожа и высокие скулы.

Себя он назвал Великим Тираном Северного Княжества Марцеллино и просил продать в долг партию ружей.

- Поймите, я в безвыходном положении, - повторял Тиран, переключая тонкими пальцами хлебные крошки. - Моя родина изнывает под пятой самозванца. Получив ружья, я смог бы вооружить верных людей и вернуть власть. Тогда я смогу заплатить.

- А почему не сейчас? – гном нахмурил брови.

- Ну... - Великий Тиран развел руками. - Я вынужден был покинуть свои владения в некоторой спешке... Но поверьте, я все верну... Мои верные люди изнывают под пятой...

Мастер-инженер покачал бородой.

- Безвыходное положение, говорите вы? Вы не знаете, что такое по-настоящему безвыходное положение...

\*\*\*

- Слышишь? – Артос Стальная Пята Болссон медленно обернулся, приложив руку к уху. Вещмешок за спиной брякнул. За те три дня, что они были в патруле, он не стал легче – еда, мех с водой, запас свечей, инструменты, веревки, запасная одежда и много всего того, что уважающий себя сын Грунгни должен брать собой в поход.

Яр Пламенный Клинок Томпсон посмотрел в ту сторону, откуда, по мнению его напарника должен был доноситься звук, и поднял лампу выше, как будто пламя одной свечи, пусть и пропущенное через специальные стекла, могло осветить всю длину туннеля.

- Похоже было на шорох. Как будто кто-то крадется.

- Мы три дня в патруле, брат-гном, и все было тихо. Эти тоннели тщательно проверяются и хорошо заблокированы от проникновения снизу, врага тут быть не может.

Артос Стальная Пята Болссон пожал плечами, и хотел было двинуться дальше, как оттуда, откуда, как ему только что показалось, донесся шорох, полыхнуло и раздался звук выстрела.

Глаз Яра Пламенного Клинка Томпсона распустился кровавым цветком, алые капли брызнули на лицо Артоса.

- Ска... - произнес мертвеющий рот гнома, и он упал на пол.

Верещанье и писк из конца туннеля было подтверждением – скавены, эти огромные крысы-мутанты, все же выбрались со своих ярусов наверх и начали наступление.

Артос Стальная Пята Болссон судорожно сжал рукоять фонаря, и мысли его, подобно каменному обвалу, стали резко сменять друг друга, меняясь с огромной скоростью.

- Прорыв... Скавены... Много... Предупредить... Помешать... Пороховые заряды... Быстрее...

Второй выстрел прозвучал иначе – на этот раз не треск, а какой-то хлопок. Гном подумал над тем, почему звук другой, а потом понял – это был звук выстрела, который попал в него. Пуля из варп-камня легко пробилла тяжелый доспех и с мерзким чмоканьем вошла в тело. Сила удара сбила Артоса с ног, он нелепо взмахнул руками, упал навзничь, на вещмешок, в нем жалобно звякнули фляги, хрустнули, булькнули меха.

Гном тяжело завозил руками, стараясь перевернуться, но вещмешок, все еще тяжелый, и ставшие неудобными доспехи не давали ему это сделать.

Но он должен – скавены уже приближались, он слышал их мерзкий писк, шарканье бесчисленного количества лап по камню, скрежет когтей и звяканье доспехов.

Артос Стальная Пята Болссон понял, что сейчас ему не встать, надо или освободиться от мешка, или начать действовать прямо так – лежа на спине, харкая кровью и скребя пальцами по мелким камешкам.

Так, сын Гругни, думай, думай, ты должен.

На поясе два горнорудных заряда, рядом кремень, надо...

Пальцы стали скользкими и дрожащими, рука поднималась мучительно долго, а пицанье все приближалось и приближалось.

Наконец, один из зарядов удалось достать, держа его в кулаке левой руки, гном стал доставать кремень правой.

- Убить-убить, всех-всех, много-много-убить!

Наконец, кремень был зажат в правой руке.

Скавены были над ним – он ощущал их зловонное дыхание, жаркое и быстрое.

Во рту стало очень сухо, и воздух запах железом. А потом Артос Стальная Пята Болссон умер.

\*\*\*

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное Ружье бросил монеты на столешницу и стал медленно подниматься.

Великий Тиран Северного Княжества Марцеллино сжал кулак, но встать не стал, а только спросил:

- И в чем мораль вашей истории, гном?

Мастер-инженер пожал плечами:

- Если бы гном догадался погасить фонарь, а не стоял бы отлично освещенной мишенью посреди темного коридора, то он выжил бы и предупредил остальных. А мораль такова – мы сами создаем безвыходные положения...

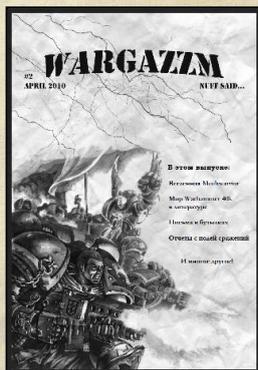
# Финишная черта

В предыдущих выпусках журнала:



**Wargazzm #1**  
60 стр.

- Первый в РФ турнир по Hordes / Warmachine
- Расы Warhammer 40.000
- Интервью: Кэб (Bloodroad)
- Бэтга-репорт (Мордхейм): скейвены vs культ Одержимых
- Армия Нургла для WHFB своими руками



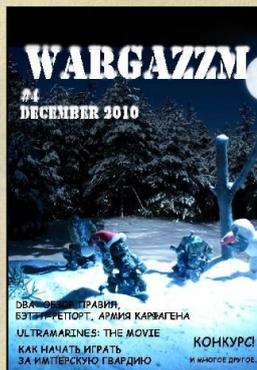
**Wargazzm #2**  
106 стр.

- Обзор и история вселенной Mechwarrior
- Интервью: Дядюшка Sir
- Письма в бутыках: Голодный Хоббит
- Зомбиапокалипсис в Минске: Утро Нового Дня
- Бэтга-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 В 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 Веды(ы) Жгут»
- Турнир бардов Мордхейма



**Wargazzm #6**  
240 стр.

- История ООО «Звезда»
- Парный турнир по 40k Swing Party
- Магазин NEXT-market
- «Холодные берега Энеи-320», кампания по Warhammer 40k
- Новая рубрика «Чердачок»
- Большое литературное приложение, включающее главы из романа Алексея Брянцева «Псы городских окраин»

Дизайн, верстка, коррекция, подбор материалов, идея создания, и ее реализация принадлежат команде 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. Если у статьи указан автор - считается, что изображение предоставлено автором 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.

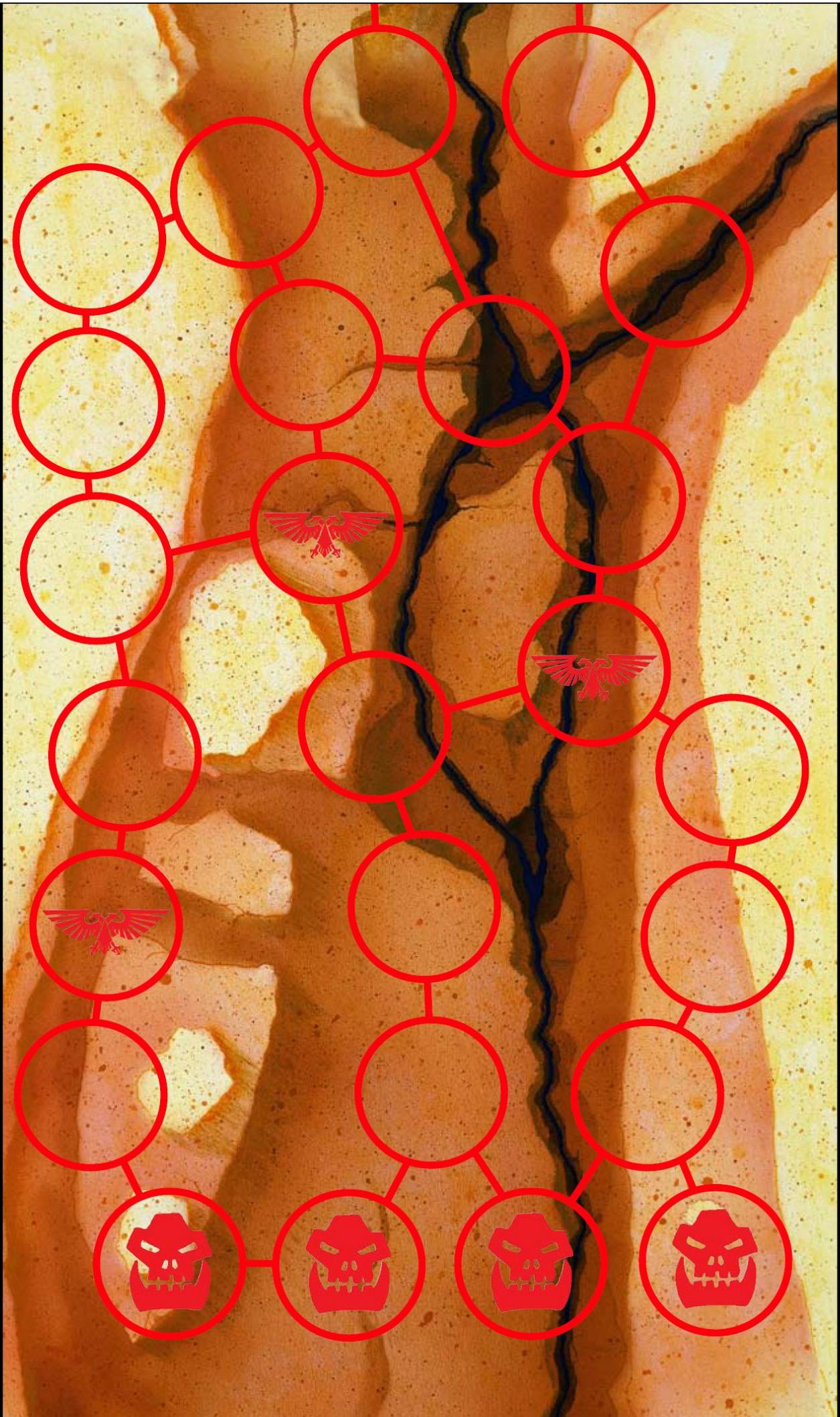
Если статья написана силами редакции, то в ней могут присутствовать (и чаще всего присутствуют) изображения, найденные в Интернете. К сожалению, мы не можем связаться со всеми авторами таких изображений, и поэтому заочно выражаем им глубокую благодарность и приносим извинения, если использование данных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

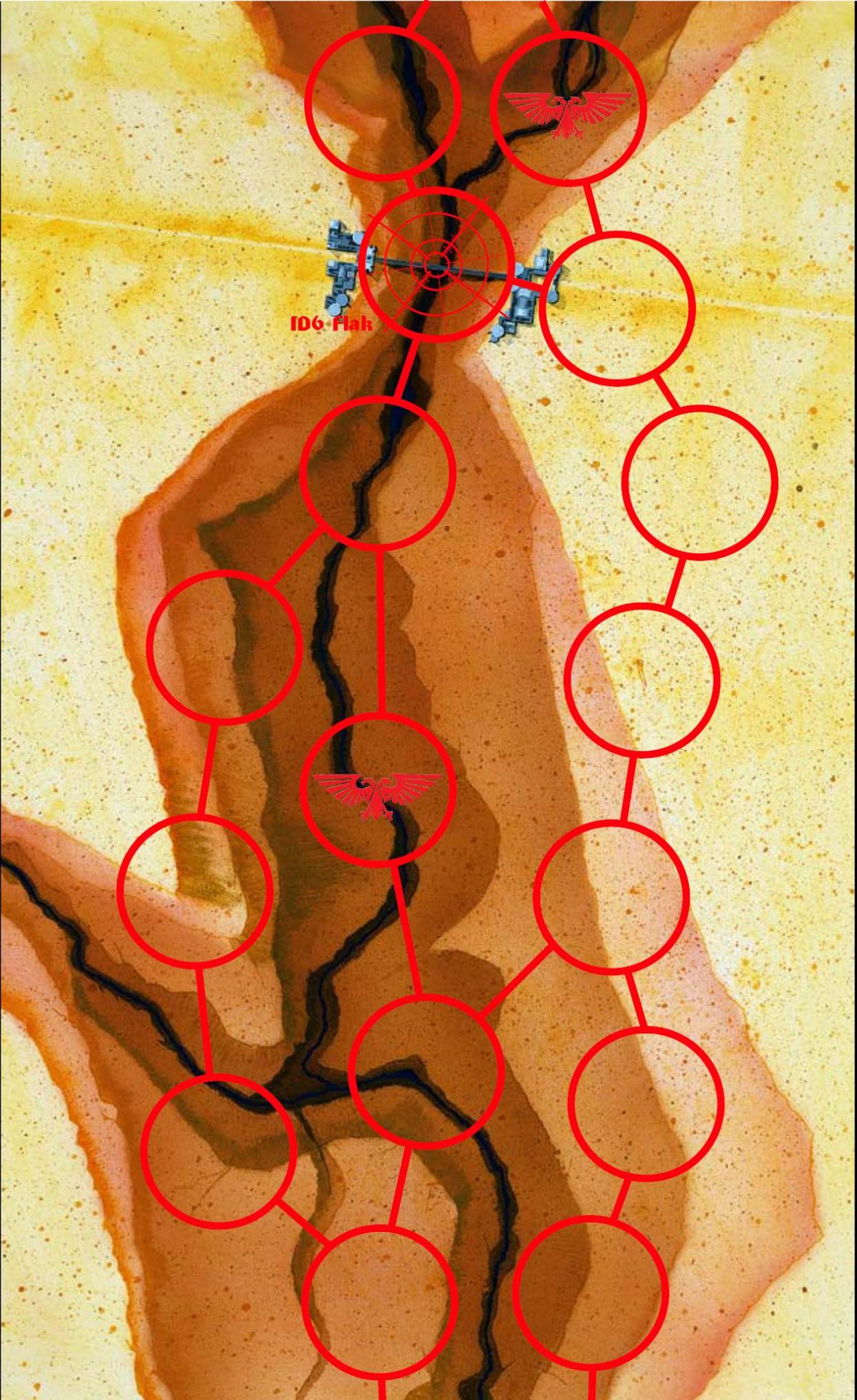
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на Wargazzm строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции.

Все связанные знаки, логотипы, места, наименования, расы и символы/дизайны/логотипы/эмблемы рас, машины, локации, оружие, подразделения, персонажи, продукты, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer Fantasy Battles, Warhammer 40000, 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.

Ваши пожелания, предложения, вопросы, а также материалы можно присылать на электронный адрес редакции [wargazzm@mail.ru](mailto:wargazzm@mail.ru).

(с) WARGAZZM 2009-2014 год

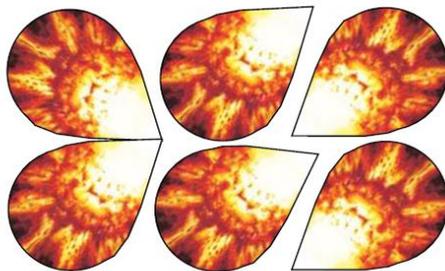
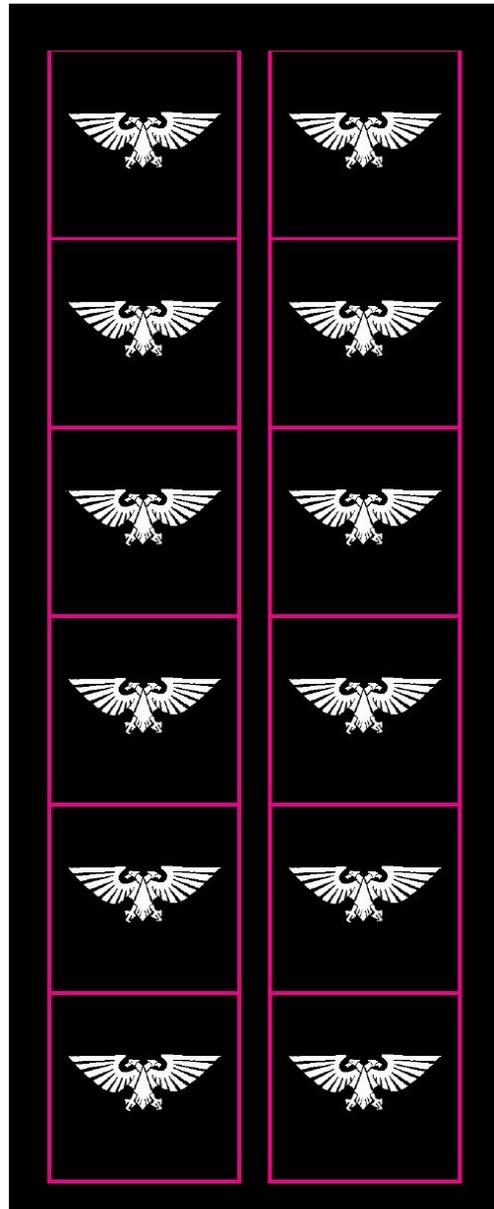




ID6-Flak

ID6 Flak





**For PDF version:** Simply print off board sections and counters on a high quality colour printer. Cut out counters and board sections and stick to thick card.

You will need 2 Thunderbolt Interceptor models and 4 Ork Fighta-Bommer models. These can be purchased from our Online store.

© 1998 and 2005 Copyright Games Workshop Ltd. All rights reserved.  
The contents of this PDF remain the exclusive copyright of Games Workshop Ltd.

### Terms and Conditions

The Double-Headed/Imperial Eagle device, the Games Workshop logo, Games Workshop, Warhammer, White Dwarf, and all associated marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer world are either ™, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Copyright (c) Games Workshop 2005. The text, rules, diagrams, illustrations and all other materials contained within the attached PDF file (henceforth "the File") are the exclusive copyrighted property of Games Workshop Limited. All rights reserved.

### Terms of Use Agreement

1. In consideration of being able to access and/or download a copy of the File, you must agree to accept and abide by the following terms and conditions.
2. The File may not be reproduced, sold, transferred, or modified.
3. A single copy may be downloaded and stored temporarily on a single PC for personal, non-commercial, educational or research use and reference. Additional copies, whether electronic or otherwise, may not be made or distributed without the advance, written permission of Games Workshop Limited. You may, however, provide any person with the URL of the Games Workshop Limited Web Site or a hyperlink to the pertinent portions of said Site (Deeplinking or bandwidth theft excepted)
4. Games Workshop adopts anti-virus policies and best practice but in no way accepts any liability for, and specifically excludes against, any damage whatsoever and howsoever caused by any virus or similar program transmitted by the File. Any download or use of the File is entirely at the risk of the user.
5. This Agreement and the obligations of the parties shall be governed by the laws of England.
6. This Agreement may be modified at any time by Games Workshop Limited and such new or modified terms and conditions as it may, in its sole discretion, impose shall take effect upon such date as Games Workshop Limited indicates.
7. By downloading the file, you are accepting and agreeing to be bound by these terms and conditions.