

#8 / СЕНТЯБРЬ 2014

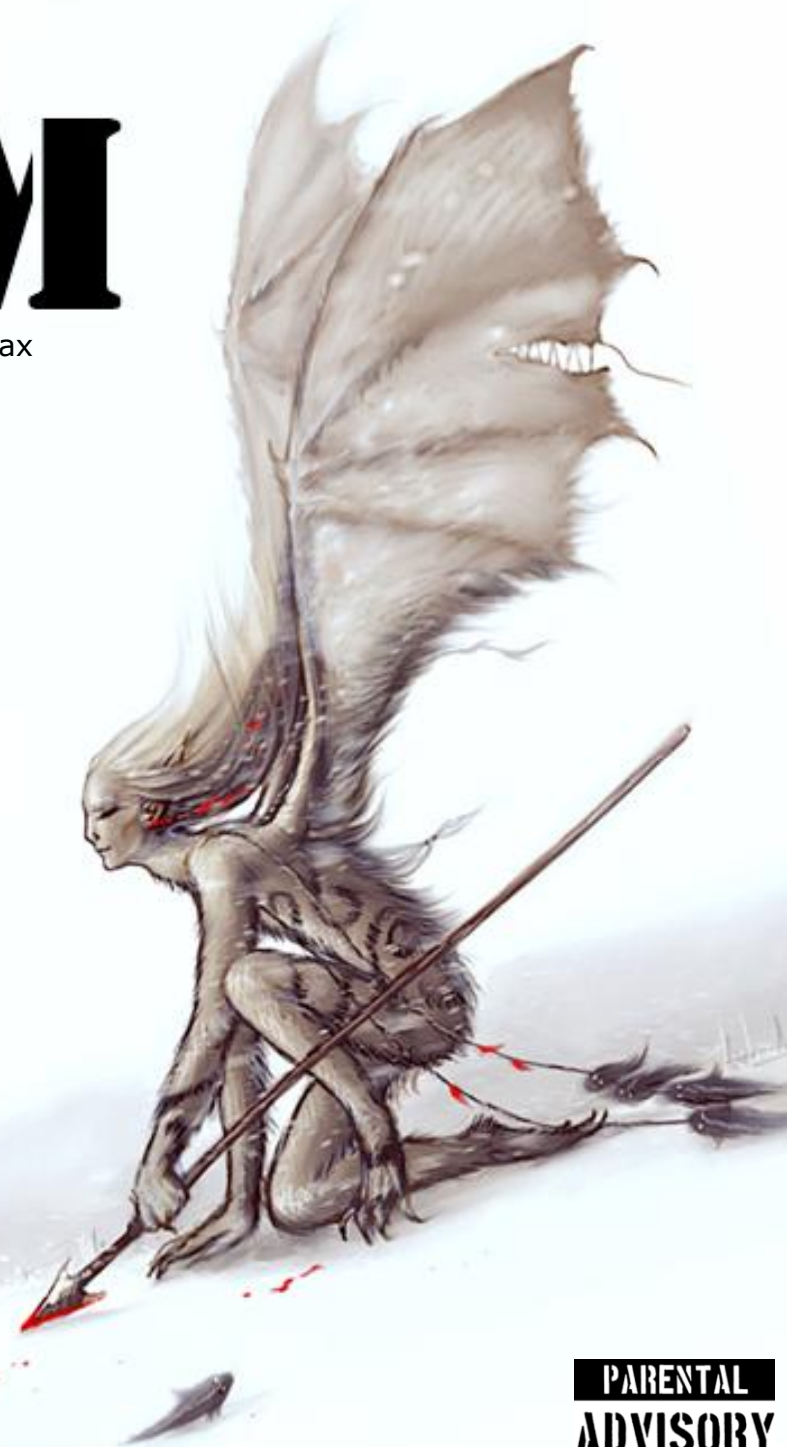
WARGAZZM

первый белорусский любительский журнал о варгеймах, настольных и ролевых играх

Материал номера: история Blood Bowl

А также:

- Боевые сервиторы, базы и елочные игрушки своими руками
- Dead Gentlemen Production
- Интервью с Miniatures.ru
- Советы тем, кто хочет начать играть в ролевые игры
- Продолжения приключений гномов и литературный конкурс по Мордхейму



**PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT**

Всем привет!

Если вы сейчас читаете эти строчки – значит, вы один из тех преданных (или просто очень любопытных) людей, которые все же дождались выхода очередного номера журнала. Спасибо вам за терпение и за то, что верите в нас. ☺

Что же изменилось с момента выхода предыдущего номера? Во-первых, как вы уже, наверняка, заметили, кардинально изменился дизайн журнала. Мы не ставили задачу сделать его идеальнее или «в тысячу раз лучше» – мы его просто поменяли. Насколько это изменение получилось удачным – судить вам. Скорее всего, что в последующих номерах изменения будут продолжаться, мы будем пробовать что-то новое, менять что-то старое – в общем, будем искать какой-то стиль, золотую середину, при которой журнал нравился бы и редакции, и читателям.

Второе значительное изменение, коснувшееся журнала – это освоение социальной сети Вконтакте (и в ближайшей перспективе – Facebook'a). Лично я довольно скептически отношусь к социальным сетям, но при грамотном использовании они и вправду могут стать довольно удобным инструментом общения с читателями. Во всяком случае, сотня подписчиков странички журнала, набранная меньше, чем за месяц – это вполне неплохо. Да и по сравнению с rpg.by, на котором, в основном, сидят белорусские игроки, здесь можно встретить людей практически со всего постсоветского пространства.

Третье изменение – появление логотипа журнала. Вроде мелочь, но далеко не всегда удобно писать большими буквами «электронный журнал Wargazzm – мы о настольных, ролевых и военно-тактических играх». Иногда проще один раз вставить изображение. Да и солидности как-то добавляет – какой-никакой, а более-менее узнаваемый trademark. Некоторые личности попытались намекнуть на религиозную подоплеку логотипа, в частности – на полумесяц. При этом никого не смутило, что исламский полумесяц больше повернут по часовой стрелке и имеет рядом звезду – такие вот религиоведы. Официально заявляем – наш журнал не связан ни с религией, ни с политикой и не несет в себе никаких радикальных призывов к радикальным действиям, кроме как призыв «Больше играйте и получайте от этого больше фана!».

Четвертое изменение – мы решили отказаться от раздела с новостями. Перечень грядущих событий мы оставили, а вот слухи, новинки и релизы решили пока что отложить в сторону. Во-первых, потому что новостных сайтов и блогов, где можно знакомиться с новостями ежедневно, в Интернете и так хватает, во-вторых, потому что раздел «Новости и новинки» смотрится немного странновато в журнале, который выходит в среднем два раза в год, ну и, в-третьих, даже между моментом сбора новостей (а он делается в самую последнюю очередь) и выходом самого журнала может пройти неделя-другая, что тоже сильно снижает актуальность информации. Возможно, мы еще вернемся к новостным колонкам либо по просьбе читателей, либо если внезапно станем выходить чаще, но пока что мы решили новости не публиковать.

Помимо этих изменений, мы можем похвастаться удачным знакомством с сайтом Miniatures.ru (интервью с его шеф-редактором вы можете прочитать в этом номере), успешным завершением ряда проектов по Мордхейму (о них тоже есть заметки в этом номере), знакомством с новыми интересными людьми, в том числе из других стран, ну и, собственно, выпуском вот этого, восьмого номера журнала Wargazzm.

Читайте, получайте удовольствие, пишите письма!

С уважением,
Виталий Малиновский aka Винсент, редактор

WARGAZZM



**ПЕРВЫЙ БЕЛОРУССКИЙ ЛЮБИТЕЛЬСКИЙ ЖУРНАЛ
О ВАРГЕЙМАХ, НАСТОЛЬНЫХ И РОЛЕВЫХ ИГРАХ**

Мы с вами с 2009 года

Все права на журнал Wargazzm и содержащиеся в нем материалы принадлежат редакции журнала. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на Wargazzm и авторов строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Незаконное использование материалов журнала влечет за собой ответственность, проклятие авторов и редакции, выпадение волос и зубов, а также появление прыщей и чирьев в самых неожиданных местах. Все символы, знаки, логотипы, названия, персонажи, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer Fantasy Battles, Warhammer 40,000, Mordheim, Infinity, Warmachine/Hordes, D&D и прочих упомянутых в журнале игровых систем являются ®, ТМ либо (с) компаний Games Workshop Limited, Privateer Press, WizKids, Wizards of the Coast и прочих компаний-производителей упомянутых настольных игр и миниатюр. Все права на указанную интеллектуальную собственность защищены, никто с этим не спорит и на них не претендует.

Рисунок для обложки – Веся Менская, «Охотник на снеговых рыбок».

Все мысли, замечания, вопросы, пожелания и предложения можно присылать на адрес редакции:

wargazzm@mail.ru

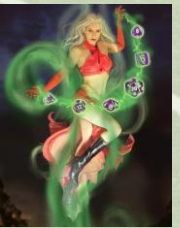
[Мы на rpg.by](#)

[Мы Вконтакте](#)

[Мы на Facebook](#)

ОГЛАВЛЕНИЕ

Wargames:

	<u>Miniatures.Ru</u>	7
	Интервью и рассказ о проекте	
	<u>Под маской красной смерти</u>	15
	Сюжетная кампания по Мордхейму	
	<u>Flames of War - 2014</u>	30
	Второй в Беларуси турнир по FoW в клубе «Мастерские»	
	<u>Банды Нью-Хейма - 2014</u>	36
	Ежегодный турнир по Мордхейму	
	<u>Булочные, трамваи и счастливые люди</u>	69
	Знакомство с настольщиками из Линца	
	<u>Hier stehe Ich...</u>	80
	Основы оформления баз	
	<u>Шоу уродцев</u>	90
	Как сделать боевых сервиторов	
	<u>Елочные игрушки wargame-style</u>	96
	Готовимся правильно украшать елку	
	<u>Галерея</u>	101
	Настольные игры и РПГ:	
	<u>Dead Gentlemen Production</u>	106
	Авторы саги о Геймерах	
	<u>Как начать играть в ролевые игры</u>	124
	Советы новичкам	
	<u>Весь Менская</u>	143
	Интервью с минской художницей	
	<u>Долгая дорога под землей</u>	155
	Ролевое приключение в стиле мифов Ктулху	
	<u>Письма в бутылках:</u>	182
	<u>Тени Мордхейма</u>	183
	<u>Жили-были гномы</u>	185



[Blood Bowl](#)

42

История одной из самых известных спортивных фэнтезийных настольных игр



Байкот и полный игнор нашего почтового ящика продолжается.

С момента выхода прошлого номера прошло уже больше пяти месяцев, но с таким же успехом мог пройти год, а то и два. Факты от этого не изменятся: писем нам писать никто не хочет.

По большому счету, как говорится, не очень-то и хотелось, а если верить большим серьезным изданиям, то они там и вовсе стонут и проклинают все на свете, разгребая потоки приходящей в их адрес корреспонденции. Но проблема в том, что письма, а точнее – реакция читателей, выраженная в форме писем, является подтверждением того, что журнал что-то зацепил в них, затронул какие-то струнки, и заставил сесть и написать несколько строчек. То есть журнал не прошел мимо читателя и оставил какой-то отклик в его душе.

А кроме того, если читатель садится писать письмо – у него вполне могут появиться новые мысли, идеи, которые он захочет звучить. Ведь письмо – это не сообщение на форуме, это, как-никак, целый эпистолярный жанр. И если на форуме человек может просто написать «Ерунда ваш журнал и интересного в нем мало», и на этом удовлетворенно остановиться, то засев за письмо, его мысль может пойти по более разветвленному маршруту. Например, он может более развернуто написать – а почему, собственно, журнал – ерунда? Может, плох дизайн? Или статьи не интересные? Или сис... стиль скучный?

А нам же только того и надо! Мы ж сразу увидим, в каком направлении работать надо! Править дизайн, работать над текстами, публиковать то, что читателям на самом деле интересно!

А то, если так дальше пойдет - скоро будет как на картинке справа. И смешно, и грустно.

Так что, возможно, это немного старомодно в век социальных сетей, форумов и прочих способов высказать свое «фе» или «огого» авторам, но факт остается фактом – нас изрядно удручает отсутствие писем и высушенные трупчики мух в почтовом ящике.

Почтовый ящик



СОБЫТИЯ И МЕРОПРИЯТИЯ

что посетить, куда сходить осенью



20-21 сентября

[DeathStar Death](#)

Двухдневный турнир по Warhammer FB
Санкт-Петербург, РФ

Каждый день 2 игры по 3,5 часа

2999 очков



27 сентября

[Avalanche](#)

Турнир по Infinity

Москва, РФ, клуб «Настолье»

400 очков, 8 для спецвооружения

Можно использовать два ростера.



4-5 октября

[Двухдневный турнир по Warhammer FB](#)

Калининград, РФ, клуб настольных игр
«Хоббигеймз»

Формат – сингл, ЕТЦ-2014

Взнос – 600 RUB



4-5 октября

[Ghostcity](#)

Турнир по Warhammer 40k

Гродно, РБ, Дворец творчества

2000 очков, 5 туров по швейцарской
системе

Предварительный размер взносов –
100 000 BYR

Можно использовать два ростера.

5 октября

[Лебрюссельская операция](#)

Flames of War

Москва, РФ, клуб «Портал»

825 очков, командная игра

Армии: венгры, немцы, русские, румыны

Взнос – 500 RUB



16-19 октября

[SPIEL'14](#)

Международная выставка настольных игр

Эссен, Германия



18-19 октября

[Турнир по Warhammer 40k](#)

Витебск, РБ

2000 очков

31 октября – 4 ноября

[Зиланткон](#)

Ролевой конвент

Казань, РФ



Середина октября

Городок в табакерке

Фановая кампания по Мордхейму

Минск. РБ, клуб «Мастерские»



Начало ноября

[Day of Rain](#)

Турнир по Warmachine

Минск, РБ, клуб «Чердак»

50 очков, до 2 листов,

Конец ноября

[Minsk Autumn Open 2014](#)

Турнир по Flames of War

Минск, РБ, клуб «Мастерские»

1550 очков, Early

WARGAMES



изображение взято из сети Интернет

Miniatures.ru

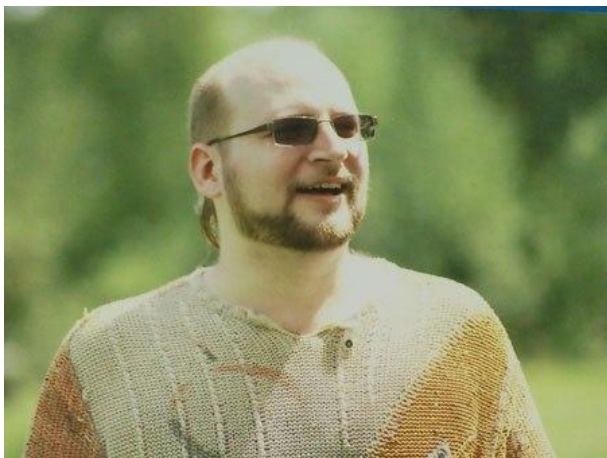


автор: Виталий «Винсент» Малиновский
изображения предоставлены порталом Miniatures.ru



Портал Miniatures.ru является, пожалуй, одним из самых известных и посещаемых информационно-новостных ресурсов рунета, посвященных миниатюрам и настольным играм с ними. Не важно, играете вы в Warhammer, Warmachine или Black Powder, любите фантастику, фэнтэзи или историю – зайдя сюда, вы гарантированно найдете для себя что-нибудь интересное и полезное.

Редакции журнала Wargazm удалось пообщаться с шеф-редактором проекта и расспросить его подробнее о нем самом, о сайте Miniatures.ru и об их общих планах на будущее.



- Привет, надо полагать, что ты здесь за главного? Представься, пожалуйста.

- Салют. Представляюсь: шеф-редактор Miniatures.ru Родион Махаев, также известный под ником Thorward.

- Очень приятно. Давай немного окунемся в историю? Насколько нам удалось узнать, первая запись на сайте датируется августом 2007 года. Можно ли это считать датой начала функционирования сайта?

- Не совсем. Тогда была создана платформа, основа для портала, но окончательно сформировалась идея и начал полноценно функционировать сайт именно в 2013 году. К этому времени мы уже больше десяти лет были увлечены варгеймами и миниатюрами, но все последние годы эта ниша в хобби практически не развивалась. Фестивали как-то скукоживались и сходили на «нет», сообщества закупоривались в себе, люди разбивались на группы по интересам, в которые человеку со стороны попасть было крайне сложно. Как следствие, люди, всерьез занимавшиеся варгеймами, можно сказать – профессионалы, как в игровом, так и в творческом смысле,



стали уходить из хобби. Два-три информационных игрока неспешно работали строго в своем векторе, а в остальном наблюдался некоторый застой. Идея создать ресурс, способный объединить людей, и придать, таким образом, здоровый импульс движению,



витала давно и упорно. Я собрал заинтересованных людей, заразил их идеей – и вот, как результат, в 2013 году в полную силу заработал Miniatures.ru.

Изначально мы планировали создать для русскоязычного варгеймера и разрозненных на тот момент варгейм-сообществ новостной портал, на котором была бы самая свежая информация об актуальных новинках на западном рынке, а также новости отечественных студий и компаний. Когда это было сделано, оказалось, что остановиться на достигнутом не так-то легко. Тем более, что ниша варгеймов с миниатюрами нуждалась в куда более интенсивной поддержке, и в рамках одних только новостей нам очень скоро стало тесно. Примерно за год мы сделали большой шаг вперед, от обычной новостной ленты до серьезного информационного ресурса. Мы стали таким Варгейм-СМИ, с обзорами, статьями и видео-контентом. Завязалось сотрудничество с различными компаниями, студиями, авторами, наше присутствие обозначилось практически во всех крупных социальных сетях – Вконтакте, Facebook, Twitter, YouTube, Instagram. Соцсети, кстати, оказались очень удобным инструментом для работы

– они позволили быстро набрать большое количество подписчиков и распространить информацию о портале среди заинтересованных людей, а в дальнейшем – принимать участие в ряде партнерских проектов.

Конечно, первое время люди относились к проекту немного настороженно, тем более, что за работу мы взялись весьма активно и серьезно. Возможно, такая активность кого-то даже напугала. Но когда они познакомились с нашей работой поближе – отношения быстро потеплели и стали дружескими.

- То есть, вам удалось заново объединить вокруг себя варгеймерское сообщество?

- Во всяком случае, мы стараемся сплачивать вокруг себя всех единомышленников. Всех, кто живет миниатюрой и нашим многогранным хобби. Число наших подписчиков прибывает, причем лавинообразно. Интерактив, обратная связь с нашими читателями и друзьями всегда придает дополнительные силы, чтобы делать работу еще лучше и не останавливаться на достигнутом. Немалой заслугой я считаю и то, что имея силы, знания и

многолетний опыт, нам удается поддерживать производителей и клубы-сообщества игроков. Помогать начинающим авторам консультациями и информационной поддержкой их задумок.

На нашем счету – проведение многих мероприятий, на которых мы представляем наше хобби, миниатюру и военно-тактические игры во всем их многообразии. Проводим обучение и конкурсы, активно работаем с новичками. В будущем планируем выступать с варгейм-фестивалями уже не только в Москве. Очень приятно видеть, что наш пример подтолкнул многих ребят, авторов и игроков, заняться хоббийной журналистикой. Ожили замершие сообщества, стали появляться новые интересные проекты.



- Развивается сообщество – развиваетесь и вы, и наоборот?

- Да, можно и так сказать - мы помогаем друг другу в развитии. На данный момент у нас уже накопилось немало планов и задумок. Первая цель – новый формат сайта. Мы хотим сделать полноценный портал для всех любителей миниатюр и варгеймов, игр с фигурками. Любой пользователь сможет разместить на сайте новость, рассказать о своих успехах, поделиться материалами. У каждого автора и проекта будет своя ниша, свой раздел. Можно будет сортировать информацию не только по рубрикам, но и по авторам. Также мы обеспечим удобное комментирование материалов и их оценку. Собираемся пройти регистрацию на получение лицензии СМИ. Это поможет нам в журналистской работе. Есть планы по открытию небольшого «уютного» онлайн-магазина, где будут представлены миниатюры, которые принципиально сложно приобрести на постсоветском пространстве, а также авторская миниатюра во всем ее многообразии. Различные производители уже приглашают нас к ивент-сотрудничеству, а на уже существующих фестивалях мы

планируем принимать участие в качестве полноценных партнеров. Также надеемся со временем посетить все города, где есть активность миниатюристов и варгеймеров. Говорить об этом можно

долго, но мы предпочитаем действовать, так что следите за новостями на нашем портале – мы обо всем обязательно расскажем.





- В Беларуси есть города, в которых есть активность миниатюристов и варгеймеров. Заглянете?

- Надеемся выбраться, возможно, в рамках какого-либо мероприятия. Белорусские варгеймеры – отличные ребята, со многими мы знакомы дистанционно, но вживую пока встречаться-играть не довелось. Я уверен, что взаимосвязь между нашими сообществами будет укрепляться, у турнирных встреч точно есть огромные перспективы. Хотя лично я считаю, что наше хобби не имеет границ, и очень плохо, когда ко всему этому пытаются примешивать национальные вопросы, политику или религию.

- Как насчет контактов с заграницей?

- Они есть, и мы этим фактом весьма гордимся. Мы – первый русскоязычный варгейм-ресурс, который прорвался за информационный «железный занавес» и установил хорошие отношения с европейскими и американскими варгейм-порталами и лидерами сообществ. Ведь не секрет, что с 90-х годов западные игроки боялись даже просто заходить на

сайты «.ru», а Россию воспринимали как темный угол, заполненный пиратами чужих фигур и идей.

Мы показали зарубежной аудитории, что хобби в России и СНГ продвинулось далеко вперед, что многое за эти годы изменилось. У нас появилось отличное сообщество хоббистов и игроков, открываются новые студии, создающие прекрасные миниатюры, появляются отличные интересные игры.

Не без гордости признаюсь, мы часто получаем комплименты от зарубежных коллег за свою работу. В немалой степени гордимся и тем, что с помощью нашего ресурса удастся успешно донести до зарубежной аудитории новости наших мастеров, наших студий – согласитесь, когда твой проект обретает внимание многотысячной армии западных коллекционеров, это уже совсем иной уровень в работе.

Ну, а насчет личного участия – уже в этом году мы планируем сами присутствовать на ряде европейских и зарубежных фестивалей миниатюры и варгейма. Так что готовьтесь!

- Варгеймами увлекаются люди самых разных возрастов и профессий. Расскажи немного о себе?

- Мне 34 года, основная работа связана с маркетингом и рекламой, что, безусловно, помогает и в «хоббийной» работе.

Еще в детстве, как и многие нынешние миниатюристы и варгеймеры, стал жертвой журнала «Юный Техник» и «Книги будущих командиров». Первый рассказывал о том, как можно делать солдатиков, вторая разжигала фантазию и показывала, как можно ими здорово и красиво воевать. А что еще нужно мальчишке?

Затем на смену «обычным» солдатикам пришел сначала 72-й масштаб, а затем и попытки самостоятельного создания фигурок, после – эпоха появления в России «Вархаммера» и местных аналогов («Вызов», «NiF» – о них [можно прочитать подробнее на нашем сайте](#)). Параллельно с учебой, службой и работой я успел побыть и скульптором, и литейщиком, и покрасчиком миниатюр, как самостоятельно, так и в рамках студий. Создал первый в России онлайн-магазин не-вархаммер миниатюр. Так что сейчас,



как видите, меня очень много в нашем хобби, а хобби – во мне. И Miniatures.ru - проект, объединяющий таких же увлеченных ребят – является большой и неотъемлемой частью моей жизни.

- Во что играешь сам? Или сайт отнимает все свободное время?

- Свободного времени, конечно, немного, но один-два раза в неделю я стараюсь выбраться в клуб и поиграть. Стараюсь не заикливаться на какой-то одной системе, играю в разные. Сейчас выходит очень много новых «движков», механик, появляются передовые принципы – конечно, очень интересно все это опробовать самому и сравнить с уже изученными. Если говорить о масштабах игр, то лично я предпочитаю «скирмиши», игры с небольшим количеством миниатюр, хотя в перспективе было бы неплохо вернуться и к большим баталиям, но, скорее всего, с миниатюрами маленького масштаба. Из любимых игр могу назвать DBA, Battletech, Flames of War, SAGA, Chain Reaction. Здесь и классика, и игры на принципиально новых современных механиках. Свои плюсы есть у всех.

Из настольных игр с фигурками отмечу игры, в которые мы любим и играем достаточно регулярно - это X-Wing, Спартак и Зомбицид.

- А как насчет покраски?

- И крашу сам, и моделирую сам. Ведь наше хобби очень многогранно. Кто-то выбирает какой-то один аспект,





будь то моделирование, покрас или игра как таковая. Я люблю все, но больше всего люблю конверсию — изменение миниатюры под свои нужды и свое видение. Знаете, это как в музыке аранжировка мелодий, прочтение классики на свой лад. Люблю лепку, мне нравится процесс создания миниатюры от каркаса до отливки — это завораживает. К тому же своими солдатиками потом и играется как-то по-другому.

Недавно закончил очередной труд — сделал конверсию гладиаторов для настольных гладиаторских сражений. Признаюсь, одна из любимых и цепляющих меня тем. Так вот, оказалось, что на 100% правильных миниатюр на эту тематику во всем мире никто не делает. Поэтому мне пришлось, вооружившись разными справочниками, кусачками, скульптурным материалом и стеклами, где-то частично, а где-то практически полностью переделать миниатюры, привести их к полной исторической достоверности.

В данный момент работаю над созданием «правильной» роты советских воинов на период Второй Мировой войны и над армией нормандцев Вильгельма Завоевателя.





Miniatures.ru



- Что для тебя варгеймы? Попытка наверстать недоигранное в детстве? Знакомство с интересным миром? Возможность надрать оппоненту задницу и всех раскатать?

- «Я дерусь, потому что дерусь». Мне это нравится, это часть меня, мой кайф. Все свое детство я играл в солдатиков, всю юность и зрелось. От самодельных проволочных до коллекционных. Так что вряд ли это «в детстве не наигрался». Для меня на игровых столах сходятся не фишки, а персонажи и армии со своей историей, со своим миром. Надрать в настольном бою задницу оппоненту я,

конечно, тоже люблю. Еще больше люблю, когда при этом везет на кубках, что со мной случается нечасто. Так что, как понимаете, каждая победа мне особо дорога.

Вот спорт в нашем хобби я не очень люблю, поэтому сам стараюсь избегать участия в турнирах, хотя с пониманием отношусь к «нагибаторству» и с большим интересом слежу за новыми тенденциями и баталиями.

- Какие интересы в жизни есть помимо миниатюр?

- Семья. Она занимает в моей жизни главное место. Второе успешно делят работа и «миниатюрное» хобби. Дальше – спорт, музыка, охота, компьютерные игры, прогулки на велосипеде. Периодически играю в настольные ролевые игры, но варгеймы они, конечно же, не заменят.

- Спасибо большое за интервью. Было очень приятно и интересно пообщаться. Что скажешь напоследок читателям журнала?

- Больше красить, больше играть, больше общаться!

[к началу](#)

*ПОД МАСКОЙ
КРАСНОЙ
СМЕРТИ*



автор: Виталий «Винсент» Малиновский
иллюстрации к статье взяты из сети Интернет
фотографии: Виталий «Винсент» Малиновский
Алексей «tuaddib» Кашинский

MORDHEIM

— Когда зима, могучая зима, как грозный вождь, ведет сама на нас косматые дружины своих морозов и снегов — навстречу ей трещат каминь, и весел зимний жар пиров...

Глубокий, с легкой хрипотцой, голос, слегка растягивая букву «о», рождал слова песни, которые тут же подхватывал стылый ноябрьский ветер, кружил вместе с бурь, едва сохранившими остатки желтизны листьями, щедро швырял все вместе о серые стены домов, впивался в осколки слов, и, шипя сквозь стиснутые зубы, разносил их по пустынной Улице Праведников. Завывания ветра, шорох несущихся из бесконечности в бесконечность листьев и слова песни были единственными звуками, нарушавшими тишину опустевшего города. Не лаяли собаки, не вопили радостно дети, не скрипели журавлями колодцы, расплескивая чуть мутноватую и до ломоты в зубах холодную воду, не разговаривал сосед с соседом и не кричали птицы. Безмолвие, вязкое, как ил на дне пруда, и так же, как ил, леденящее кожу, опутало город, заключив его в цепкие объятья смерти.

— Царица грозная чума... теперь идет на нас сама... И льстится жатвою богатой, и к нам в окошко день и ночь стучит могильною лопатой — что делать нам и чем помочь?

Где-то жалобно, пронзительно и безнадежно скрипнул ставень — раз, другой. Затем налетел порыв ветра, ставень испуганно грохнул о стену, метнулся обратно к окну, как будто желая проникнуть внутрь в надежде обрести покой и мир возле навсегда угасшего очага, смахнул с подоконника несколько осколков стекла, испуганно отшатнулся и замолк. Ветер, шипя и воя, понесся дальше по безлюдной улице, подхватил с земли тряпичную куклу с когда-то голубыми нарисованными глазами, протащил ее по брусчатке несколько футов, и, довольный проделанной работой, оставил валяться в грязной луже.

— Как от проказницы-зимы запремся также от чумы. Зажжем огни, нальем бокалы — утопим весело умы. И, заварив пиры да балы, восславим царствие чумы!

На этот раз последнюю строчку подхватило еще несколько голосов, немного нестройно, с надрывом. Ветер взвился, неся слова в когтистых ладонях, взмыл над крышами и, размахнувшись, со всей силы, бросил их в колокольню. Раздался слабый, тихий удар колокола, но ветер не дал звуку разлететься окрест — он заревел и унес звон прочь, куда-то к Мрачным Болотам и дальше, к Беспокойным Холмам центральной Сильвании. Ставень испуганно захлопал, словно птица крыльями, а слова следующего

куплета рассыпались и затерялись между домами, забились под истертые ступеньки крылец и сжались в комочки вокруг холодных дымоходов.

— Есть упоение в бою... И бездны мрачной на краю... И в разъяренном океане, среди грозных волн и бурной тьмы, и в арабском урагане, и в дуновении чумы...

Чума появилась внезапно. Словно оголодавший пес она набросилась на людей и за три неполных недели практически полностью пожрала население Айзигфюрта, Штирфаре и нескольких десятков разбросанных по округе деревень и хуторов. Она не щадила ни детей, ни стариков, не делала различий между богатыми и бедными и была одинаково жестока как к грешникам, так и к праведникам. Откуда она взялась — никто толком не знал. Возможно, ее занесли арабские купцы, запленившие Империю и стремящиеся урвать куш побольше до того момента, когда снегопады сделают дороги и перевалы непроходимыми. Возможно, она проскользнула через Карак-Кадрин с востока вместе с кем-то из вездесущих путешественников. Врачи-теоретики Альтдорфа утверждали, что всему виной антисанитария и низкий уровень жизни в провинциях, а простой народ судачил про Данцигских ведьм, философский камень, и косился в сторону руин Города Проклятых.

Когда болезнь только появилась в Айзигфюрте, притаившись в спешащих на ярмарку крестьянских повозках, заполненных овощами и ягодами, местные лекари не признали первые случаи и списали их на отравление «дурной пищей» и «порчу крови». И в итоге никто не успел и глазом моргнуть, как город заполнили мертвые тела. Большинство отправленных в столицу гонцов уже были заражены, и потому не успели отъехать от города достаточно далеко, однако несколькими удалось избежать этой участи и они смогли донести страшную весть до правителей соседних провинций. Память о моровом поветрии, десять лет назад прокатившемся по Империи, была еще свежа в воспоминаниях людей, и поэтому власти отреагировали мгновенно. Армии и отрядам народного ополчения было приказано перекрыть все ведущие из Сильвании тракты, посты были выставлены на всех дорогах, а любых людей, приближавшихся со стороны зараженных территорий, было запрещено пропускать дальше под страхом смерти.

К этому времени горожане Айзигфюрта, спасаясь от чумы, наводили соседний Штирфаре, подписав городу смертный приговор.

Меньше чем через неделю дороги перед заставами оказались завалены мертвыми телами, большинство из которых погибло вовсе не от болезни, а от арбалетных болтов и стрел. На

зараженной территории начались грабежи, убийства и всеобщая паника. Люди перебили всех ласточек, считавшихся разносчиками чумы, чем обеспечили вольготную жизнь тысячам насекомых и лишь ускорили распространение болезни. Колокола в храмах звонили, не переставая, в попытках отогнать чуму, но один за другим они умолкали, когда зараза дотягивалась до них своими хищными когтями...

- Все то, что гибелью грозит, для сердца смертного таит неизъяснимы наслажденья, бессмертья, может быть, залог?

Теперь уже голоса, штук пять или шесть, набрав силу, хором грянули дальше:

- И счастлив тот, кто средь волненья их обретать и ведать смог! И счастлив тот, кто средь волненья их обретать и ведать смог!!

Люди умирали быстро, но их мучения длились, казалось, бесконечно. Еще утром человек рубил дрова во дворе или крошил капусту на похлебку – а к обеду он уже не мог встать с постели. Боль в мышцах, потливость и сильное обезвоживание организма были первыми признаками заболевания. После приступа лихорадки начиналась сильная рвота, резкая боль в животе, судороги и галлюцинации. Затем через поры кожи начинала, словно пот, сочиться кровь, лопались сосуды в носу, кровь шла из ушей и горла. Потом наступала смерть.

Большинство людей сгорало меньше чем за сутки.

Лекари разводили руками, смешивали травы, рекомендовали есть землю, курить табак, умываться козлиной мочой и пить красное вино. В своих гротескных, напоминающих птичьи клювы, масках, они мало чем отличались от пирующих на разбухших телах воронов: как и пернатых вестников смерти, их можно было встретить по всему городу, и, также как и птицы, они ничего не могли сделать, чтобы помочь умирающим. Тем не менее, один из них, малоизвестный лекарь по имени Карл Босоногий, много времени проводил среди больных, пытаясь понять механизм заражения людей чумой. Он бесстрашно входил в зараженные дома, осматривал заболевших, прикасался к их телам, подавал пищу и дышал одним с ними воздухом, как если бы речь шла об обычной лихорадке. Позже он пробовал вводить кровь зараженных людей животным, отмечая у них схожие симптомы.

Священники Сигмара тоже делали все, что было в их силах – они ходили по городу, пытаясь приободрить заболевших и исповедуя умирающих, в меру данных им Сигмаром сил пытаясь силой молитвы хотя бы облегчить страдания людей. По слухам, один из старших жрецов, Бельсенс Дейдье, с самого начала эпидемии не покидал улиц, постоянно молясь вместе с другими, успокаивая людей и ободряя

их в этот темный час. К концу пятого дня он валялся с ног от усталости, а для измученных страхом и отчаянием людей он стал живым святым. Но на шестой день страх заразиться чумой охватил священника, и он заперся в храме, приказав еще живым служкам замуровать все входы. Люди, которые еще день назад боготворили его, теперь обложили храм мертвыми телами, забрасывая их через окна внутрь в надежде погубить того, кто их предал.

Первые несколько дней по улицам разъезжали черные повозки. Толкающие их люди с закрытыми тряпками лицами приглушенно выкрикивали «Выносите мертвецов!» и останавливались практически возле каждого дома, но потом повозки пропали. Выносить стало некого, выносить стало некому, да и сами сборщики тел окончили свой путь на собственных дрогах.

... В наступившей тишине последний куплет, произнесенный обладателем голоса уже не нараспев, а тяжелым, глухим полусшепотом, бил по ушам черным молотом, поднимая волосы на загривке дыбом, леденя сердца и кончики пальцев.

- Итак... хвала тебе, Чума. Нам не страшна могилы тьма, нас не смутит твое призванье – бокалы пеним дружно мы. И девы-розы пьем дыханье – быть может... полное.. Чумы...

Словно саван, повисло молчание. Сидящие за столом жадно пили из бокалов, и рубиновые капли вина, как будто в насмешку, стекали из уголков губ и по подбородку, капали на столешницу и расплывались яркими пятнами на одежде. Грубый деревянный стол, вытасченный из брошенной таверны, заменял им пиршественный, а бочки и колченогие табуреты – стулья с резными спинками, приличествующие высшему обществу. На столе валялись объедки и бутылки, истощившие свое содержимое, а вдоль стола, словно хребет гигантского зверя, неровным частоколом тянулась колонна притушенных свечей.

Во главе стола, откинувшись на спинку стула, сидел широкоплечий господин в грязном дорожном плаще. Допев песню, он одной рукой подпер подбородок, а другой задумчиво крутил в пальцах глиняную кружку с вином. Он пил не пьянея и скорбел, не испытывая боли в давно остановившемся сердце. Его душа выгорела дотла, а тело стыло на холодном ноябрьском ветру.

Перед ним, вдоль стола, расположились люди, мало чем отличающиеся от мертвецов. Бледные, изможденные, иссушенные горем, болью и страхом, они сидели прямо, словно надгробные изваяния, в ожидании очередного тоста, чтобы



взорваться истеричным, безумным смехом и радостью от осознания того, что они еще живы. Некоторые из них плакали, не меняя выражения лица и роняя редкие слезы на оставленные вином пятна, вновь напивая их зловещей розовой влагой.

Вокруг них, словно волк, ходила Красная Смерть. А над ними безразлично смотрело вниз бездонное мертвое небо...

Весной этого года, а именно - в марте, завершилась начатая в декабре 2013 года [кампания по Мордхейму «Под маской красной смерти»](#), в которой игрокам предлагалось попытать счастья в зараженных чумой окрестностях Города Проклятых.

Идея проведения, как и в случае с прошлогодним турниром «Банды Нью-Хейма — 2013», принадлежала Лёше-*tuaddib'y*: после приобретения и покраски практически всех моделей Карнавала Хаоса он загорелся идеей опробовать на практике правила по повозкам, а вместе с ними — заодно и остальные основные правила дополнения «Империя в огне». Мысль о кампании, в которой можно было бы побегать по дикой местности, показалась интересной — и я тоже подключился к процессу.

Изначально задумки сюжета, словно мухи, крутились вокруг сражений в лесах и поисков какого-нибудь клада или сокровища, но случайно открытый томик Пушкина живо нарисовал в голове стол посреди улицы и сидящих за ним то ли живых, то ли мертвых людей, а также



маячащую на горизонте гигантскую тушу Великого Нечистого, демона Нургла. Ну, а рассказ Эдгара По окончательно определил тему и название кампании.

Когда основное направление было выбрано — работа закипела. Сперва

планировалось, что чума будет служить лишь фоном для кампании, но вскоре обнаружилось, что она открывает довольно любопытные возможности для игровой механики.

Во-первых, это возможность заразиться. У Карнавала Хаоса есть одно заклинание, «Гниль Нургла», которое позволяло заразить модель противника болезнью, в результате которой боец будет не только постепенно угасать, но и имеет шансы заразить других членов отряда. Ухватившись за эту идею, мы развили ее, превратив в одно из основных правил кампании. Заразиться можно было несколькими способами, а заболевшая модель начинала слабеть, теряя Стойкость. Конечно, модели с высоким показателем Стойкости, сопротивлялись болезни куда лучше и дольше, но, поддавшись ей один раз, — могли довольно быстро «сгореть» и погибнуть. Правда, при этом повышалась вероятность того, что через пару ходов в отряде вообще не останется никого живого и здорового, поэтому изначальные правила заражения пришлось сильно смягчить, в том числе предоставив игрокам самим возможность выбирать зараженные модели. Это же правило, кстати, позволило увеличить ценность ключевых персонажей — они не могли заболеть.

Вторым элементом механики, на который повлияла чума, стал отыгрыш сценариев. Высокая смертность приводила к тому, что жертв чумы часто не успевали хоронить — и тела просто складывали в кучи у обочин дорог или во дворах. Эти горы тел превратились в маркеры заражения, оказавшись рядом с которыми легко можно было заразиться самому, причем количество таких маркеров росло от хода к ходу. Позже, привлеченные запахом смерти и разложения, из этих маркеров появились младшие демоны Нургла — Чумовозы (Plaguebearers). Хитрые игроки, правда, быстро научились расставлять маркеры вдоль краев стола, так что правила пришлось слегка подправить.

Третьим элементом, подвергшимся влиянию болезни, стала торговля. Поскольку регион практически опустел, торговцам нечего было в нем делать, и поэтому было решено разрешать игрокам совершать покупки и найм новых членов отряда только по четным ходам.

Конечно, все эти изменения в базовой механике не были идеальными, и кое-что пришлось потом исправлять по ходу игры, но они смогли сделать

кампанию уникальной и по-своему интересной для игроков.

После того, как основные правила кампании были прописаны, мы взялись за сюжеты. Мордхейм — это, в первую очередь, яркий и интересный сеттинг, в меру драматичный, позволяющий, при желании, создавать красивые и интересные истории. Уже во вторую очередь это — варгейм, броски кубиков и миниатюры. Поэтому во всех кампаниях, в которых мне доводилось участвовать в качестве одного из организаторов, я старался делать основной упор на сюжет и написание отчетов игроками. В кампании «Здесь ведьм(ы) жгут», например, написание отчетов было одним из основных условий участия игрока в кампании.

К сожалению, далеко не все игроки горят желанием создавать истории и писать отчеты, и их, в принципе, можно понять. Поэтому мы не стали выкручивать никому руки, и заранее, до начала кампании, опросили игроков по поводу того, хотят ли они, чтобы у их отряда была своя уникальная история, или же им достаточно просто возможности подражать и прокачаться.

Три игрока выбрали историю, и мы, с ними вместе, разработали для каждого свой сюжет, причем все сюжеты так или иначе были связаны с происходящими в кампании событиями.

Первой была история полуэльфийки, которая в поисках убийцы своего отца встречает парочку Одержимых, которые, в свою очередь, страстно хотят стать снова обычными людьми. Сергей-Skelz не поленился, раздумывая над сюжетом, и увязал его с событиями предыдущей кампании — Одержимые оказались частью отряда бывших наемников «Мертвая голова». В ходе кампании мы дали возможность главной героине этой истории отомстить убийце отца, найти и поквитаться с заказчиком убийства, а заодно помочь Одержимым снова стать людьми. На момент выхода журнала Сергей, скорее всего, уже дописал окончание этой истории, и желающие могут ознакомиться с ним в соответствующей теме форума rpg.by.

Второй историей была история отряда скейвенов, которые пришли в

Мордхейм с целью разыскать легендарный клинок из Гнилого камня, который мог оказаться не лишним в предстоящем разговоре с одним из древних царей Кхемри. Крысы старались, как могли, однако клинки (а их оказалось два, каждый со своими уникальными свойствами, причем если использовать оба одновременно — их сила значительно возрастала) в итоге оказались в руках у отряда орков. Виталик-Zyly клятвенно обещал дописать окончание этой истории и рассказать, что же стало с его отрядом и клинками — надеемся, возможность прочитать об этом появится в ближайшее время.

Сюжет Леши-yardie теснее всего был связан с чумой, и в нем изначально был заложен самый глубокий конфликт: священника Сигмара, возглавляющего отряд лесных разбойников, посещают странные видения, в которых он из простого проповедника превращается в карающую руку Сигмара. И перед ним встает нелегкий выбор — как направить жажду разбойников грабить и убивать на пользу людям и религии? Сюжет для

этого отряда писался под впечатлением от ролика к компьютерной игре «Warhammer: Mark of Chaos», в конце которого воинствующий жрец Сигмара один на один сражается с Великим Демоном Кхорна. Поэтому всю кампанию мы, как могли, готовили священника к решающей схватке с Великим Нечистым. Эпичного финала, к сожалению, не получилось, но накал страстей и драматичность последнего боя, в котором героически погибли все сестры Сигмара, не уступали ролику из игры.

Впрочем, другие игроки тоже не сидели, сложа руки. Трагическая история хозяина карнавала, тесно переплетенная с закулисными играми богов Хаоса, короткая, но яркая история второго отряда крыс, рассказ о сестрах Сигмара, искавших запретные знания в древней книге — все это стало неотъемлемой частью истории чумы, разразившейся вокруг Мордхейма, и за эти интересные сюжеты хочется сказать отдельное спасибо всем участникам.



Кстати, еще одним способом привлечь игроков к добровольному созданию сюжетов стали ключевые персонажи. Сам термин возник после кампании «Ночь в одиноком Городе», проведенной по мотивам «Ночи в тоскливом октябре» Р. Желязны – там ключевые персонажи были участниками

Игры, целью которой было открытие (или закрытие) Врат для Великих Древних. В «Маске красной смерти» игрок мог сделать ключевым любого персонажа из своего отряда (даже обычного рядового). При этом данный персонаж получал ряд приятных плюшек, типа дополнительного повышения в начале кампании или возможности избежать смерти, если в результате броска по таблице Тяжелых повреждений выпадал результат «Мертв». Обратной стороной наличия в отряде ключевого персонажа была необходимость написания отчетов с его участием. Собственно, один из игроков специально ради этого согласился писать отчеты (и исправно писал их), хотя изначально прямо говорил, что основной целью его отряда в этой кампании была раскачка и сражения.

Кампания продлилась целых девять ходов, с декабря по март 2014 года. Все это время интерес игроков поддерживали не только сюжеты, но и призы, которые в конце кампании планировалось вручить победителям в нескольких номинациях. Приз в номинации «Охотник за сокровищами» и

грамоту в номинации «Антиквар-любитель» получил Виталик-Zyly, приз «Золотое перо» взял Лёша-muaddib, грамоты за самый высокий рейтинг отряда и максимальное количество опыта, набранного одним бойцом (номинации «Мы – банда!» и «Крепкий парень») получил руководитель клуба «Мастерские» Владимир «Вакан» Валерьевич, ну а грамота за максимальное количество убитых противников в номинации «Всех убью один останусь» досталась Сергею-Skelz'y. За грамоты, кстати, организаторы выражают благодарность Лёше-yardie. Он же сделал великолепную карту окрестностей Мордхейма, размещенную на следующей странице.

Также на подведении итогов кампании присутствовали ребята из творческой группы ParaDice (интервью с ними, но под названием D20, было в прошлом номере). Результаты их работы желающие могут посмотреть [вот здесь](#).

К сожалению, в результате технического сбоя большинство фотографий оказались утраченными. С уцелевшими же можно ознакомиться ниже.

Мордхейм и окрестности

Под маской
Красной смерти



Город



Лес



Тракт



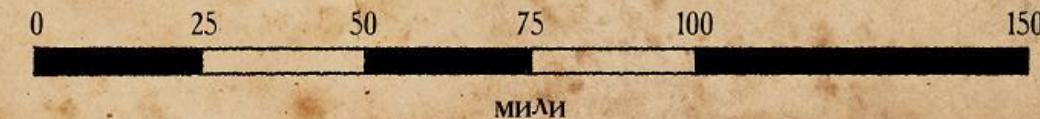
Болото



Река



Холм



мили



Мордхейм/Минск 2013





7 ход. Карнавал Хаоса vs Скейвены



7 ход. Карнавал Хаоса vs Скейвены



Подсчет набранных очков



Заключительные посиделки



Подготовка грамот для победителей



Приз за лучшую историю. Ручная работа



Главный приз. Ручная работа.

- Вот именно, - плотник удовлетворенно понизил голос. — Нету здесь душ. Нечего спасать...

Джейкоб плакал. Он всхлипывал, обхватив руками колени и прижавшись к ним лицом. Слезы капали с кончика носа на грязный рукав и расплзались по нему темными пятнами. Он не понимал. Он не хотел понимать. Он хотел домой.

- Нет у тебя теперь дома, сам знаешь, - плотник сказал это обыденно, без желания обидеть, и Джейкоб лишь всхлипнул в ответ. - Ни дома, ни семьи. Единственный твой друг — я. И если ты не будешь меня слушать — то и тебя самого не будет. Понимаешь?

Джейкоб кивнул.

- А теперь посмотри на город. Воон туда, возле лавки Трайсберга, видишь?

Джейкоб приподнялся и глянул через паркет. В конце улицы сутились какие-то тени, по-видимому, вынося еще не разграбленное добро из здания.

- Видишь их?

- Да.

- А священники — не видят. Потому что это — не люди. Это — те самые пустышки. Кувшины, глиняные куклы. Посмотри, что он натворили. Теперь понимаешь?

- Кажется, да.

- Кааажется.. Когда кажется, сплевывать надо и демонов отпугивать, - язвительность снова вернулась в голос плотника. — Чего сидишь тогда? Ты знаешь, что делать.

- Знаю. Теперь — знаю! — в глазах Джейкоба начала разгораться решимость. — Это они во всем виноваты!

- Вот другое дело! — плотник явно обрадовался. — Это они принесли сюда чуму. Это из-за них все умерли. Потому что у них нет души! Давай, пока они заняты! Разбей их на черепки, на осколки! Разломай и растопчи!

- Разобью! — зашептал Джейкоб. — Растопчу! На черепки!

... - Откуда он взялся?

- Да, выскочил, как черт из табакерки. Балин даже повернуться не успел, - Руди кивнул на тело коротышки со шрамом через все лицо. Коротышка уставился неподвижным удивленным взглядом в небо, а под его головой медленно расплзалась лужа крови. Рядом с ним лежало разрубленное от ключицы до грудины тело босого подростка, все еще сжимавшего в руке окровавленный камень. — Откуда силы взялись такой каменюкой махать...

Лютый мрачно сплюнул.

- Пошли. До темноты надо еще в пару мест наведаться.

- А с Балином что?

- Ничего. Сам виноват. Давайте, шевелитесь.

Руди выходил последним. Когда он оглянулся, ему показалось, что парнишка улыбается...

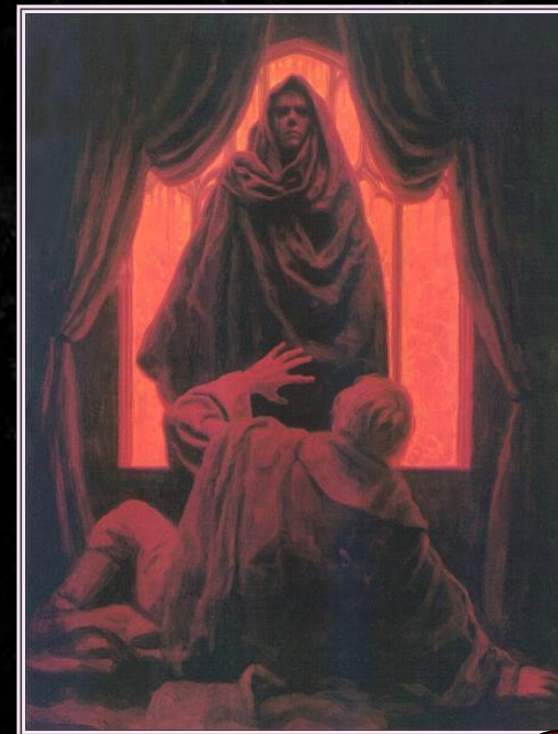
... Ветер качнул колокол, но слишком слабо для того, чтобы тот зазвонил. Сыпанул пригоршню снега и тоскливо взвыл.

- Я не пустой! Я не пустой!!!

- Ты глянь-ка. И вправду, не пустой, - плотник был удивлен. — Я ж говорил, что он — особенный! Не верил...

- У меня есть душа! — шептал Джейкоб, проходя мимо колокольни. Его босые ноги теперь не мерзли и не оставляли следов. Он помахал своему другу и радостный побрел дальше.

Ветер подхватил с крыши снег, завихрил его и бросил через паркет, присыпав свежие следы босых ног в углу площадки, и в другом углу — тело умершего больше недели назад плотника, который до последнего звонил в колокол, отпугивая болезнь, когда в городе не осталось ни одного священника...





FLAMES OF WAR

THE WORLD WAR II MINIATURES GAME

ТУРНИР

в клубе «Мастерские»

28-29.03.2014
1780 pts, Late

автор: Виталий «Винсент» Малиновский
фотографии: Виталий «Винсент» Малиновский
фото приза предоставлено организаторами
арт и рисунки взяты из сети Интернет

Варгейм с миниатюрами «Flames of War», позволяющий разыграть на столе практически любое реальное или выдуманное сражение 2-й Мировой Войны, существует в Беларуси уже третий год. Изначально им занималась небольшая группка энтузиастов, однако простые и понятные правила, а также огромный выбор и доступность миниатюр соответствующего масштаба, позволили игре быстро завоевать сердца белорусских варгеймеров.

28-29 марта 2014 года в клубе «Мастерские» прошел [второй в Беларуси турнир по варгейму Flames of War](#). В отличие от первого, приуроченного к одному из фестивалей настольных игр «ЮниКон», этот турнир стал полностью самостоятельным мероприятием, и первым, на котором присутствовали гости из других стран.

Турнир проходил в клубе «Мастерские», на два дня потеснив собирающихся там обычно любителей Вархаммера — десяток столов полностью заняли столярный кабинет, половину слесарного и часть соединяющего их коридора.



Участники турнира:

Allies

Poni (Минск) - СССР

Den84 (Минск) - СССР

Wilhelm Dunkel (Москва) - Союзники

Batma (Вильнюс) – Союзники (Великобритания)

Gunchik (Вильнюс) - СССР

vytzka (Вильнюс) - СССР

Gobla (Москва) - Союзники (Франция)

Orlon (Минск) - Союзники

Алексей Кирсанов ака Abyss (Москва) – Союзники (США)

Milaneese (Москва) – Союзники (Великобритания)

Axis

Император (Минск) - Германия

Karolis (Вильнюс) - Германия

Sypher (Москва) - Германия

Montage (Минск) - Германия

Кэб (Минск) - Германия

Reinchard (Питер) - Германия

EXEqTOR (Питер) - Германия

moose (Питер) - Германия

Pivnoy (Москва) - Германия

Advo (Москва) – Германия

Фото от российских игроков [тут](#) и [тут](#)

[Фото от литовских игроков](#)

[Ролик от ParaDice на youtube](#)

Несмотря на опасения организаторов (а в их роли выступили Михаил «Tarzit Do'Argob» и Андрей «Pir») по поводу нехватки террейна – все обошлось. Участники из Москвы привезли с собой огромное количество зданий, а ударная подготовка, проведенная силами минских игроков, позволила обеспечить столы всем остальным – холмами, полями и дорогами.

Помимо москвичей и питерцев, кстати, на турнире также присутствовали игроки из Литвы, так что суммарно гостей было едва ли не больше, чем минчан. Организаторами, кстати, была также предпринята попытка пригласить игроков из Польши, но по техническим причинам нормально сделать это не получилось, что, как ни странно, пришлось весьма к месту. Дело в том, что польское FoW-сообщество значительно превышает белорусское, так что прибытие еще одной команды из пары десятков человек могло создать серьезные проблемы с игровыми столами. Впрочем,

организаторы не теряют оптимизма и обязательно постараются пригласить ребят на следующее мероприятие, а в идеале – не только их, но и гостей из Германии, Англии и Испании.

Сам турнир состоял из пяти игровых туров, по результатам которых и был определен победитель. В лагере Оси им стал **Advokat** (немецкие парашютисты), а среди Союзников первым оказался москвич **Gobbla** (француз).

С призами получилась отдельная занятная история. Организаторы хотели сделать их запоминающимися, и поэтому написали создателям игры письмо, в котором попросили продать новые книги по Италии, в которых стояли бы автографы самих авторов. Авторы оказались людьми понимающими и ратующими за развитие своего детища, и поэтому нужные книги для призов были высланы безвозмездно. Такая вот почти что рождественская история.

Ну и, напоследок, несколько фотографий с мероприятия.









Главный приз – новая книга с автографами авторов

[к началу](#)

«Банды Нью-Хейма – 2014»

Турнир по Морджейму

Еще одно событие, произошедшее в мире белорусских варгеймов этой весной – это небольшой, почти «домашний» турнир по Морджейму, который состоялся 17 мая в клубе «Мастерские».

Турнир проводился в рамках попытки сделать «Банды» ежегодным мероприятием, собирающим всех желающих побороться за главный приз на темных улицах Города Проклятых.

В этот раз, правда, желающих оказалось не так много, а именно – шесть человек:

Владимир «Вакан» Валерьевич – Орки и Гоблины
Алексей «muaddib» Кашинский – Карнавал Хаоса
Сергей «Skelz» Стахейко – Культ Одержимых
Антон «VPRoK» Прокуш – Скейвены
Иван «Nicolas Rush» Сергеевич – Сестры Сигмара
Валерий «Poni» Будкевич – Орки и Гоблины

Турнир проводился в три тура. Игрок, по результатам трех туров набравший наибольшее количество очков, становился победителем.

В каждом туре все участники отыгрывали одинаковый сценарий, целью которого было первым набрать 50 очков. Очки начислялись как за выполнение основной цели сценария (например, за вынос осколков камня за пределы игрового стола или контроль магического источника), так и за достижение вторичных целей (пролитие первой крови или вывод из игры лидера отряда противника).

Отличительными чертами турнира стали Развитие и Брутальность. Развитие предполагало получение бойцами опыта (и, при удачном стечении обстоятельств – Продвижений), а также зарабатывание участниками денег на развитие своего отряда по простой формуле «количество набранных Победных очков = количеству заработанных золотых монет».





Брутальность же довольно сильно отошла от своей изначальной концепции.

Мысль провести турнир у организаторов появилась, собственно, именно из-за желания опробовать на практике применение тяжелых повреждений не после боя, а по факту их получения. Другими словами, боец, получавший результат «Выбыл из игры» делал бросок по таблице Тяжелых повреждений немедленно, и если результат не предполагал смерть или однозначный выход из боя — модель получала возможность продолжать сражение, но уже с учетом полученных изменений в характеристиках. Например, боец, выбросивший результат «Рана ноги. -1 к движению» продолжал бой, но двигался уже значительно медленнее.

К сожалению, первое же тестирование показало, что процент

покидающих игровой стол моделей при таком подходе резко снижается, и игра просто увязает в затянувшихся рукопашных схватках, в которых три стоящих на ногах бойца несколько ходов подряд безуспешно пытаются добить лежащего противника, который, как в хорошем индийском кино, никак не хочет умирать.

После тестирования еще нескольких форм этого нововведения, было решено остановиться на упрощенном варианте, при котором автоматически добивать можно было не только оглушенных, но и просто сбитых с ног бойцов, если рядом с ними нет товарищей, способных их защитить.

В общем и целом правила получились довольно занятыми, и некоторые из опробованных наработок, вполне возможно, появятся в последующих турнирах или кампаниях.

В итоге турнир прошел весело, в дружеской и теплой атмосфере настоящего фрэндлиплея. **Победителем**, неожиданно для всех, оказался **Владимир Валерьевич**, он же **Вакан**, чьи краснокожие орки уверенно топали к победе начиная с самой первой игры. **Самым спортивным** игроком был единогласно признан **Poni**, для которого «Банды» стали первым турниром по Мордхейму, а, возможно, и вообще первой игрой в Мордхейм.

Станут ли «Банды Нью-Хейма» регулярным мероприятием — покажет время. Пока что можно говорить о том, что интерес к Мордхейму у людей есть, причем не только у завсегдатаев кампаний, но и у новичков, а значит, Город Проклятых еще будет радовать своих поклонников и читателей журнала новыми событиями и историями.



Игровые моменты



Игровые моменты





Самый спортивный игрок - Рони



Вручение главного приза



Все участники



Доска регистрации участников :)

[к началу](#)



автор: Виталий «Винсент» Малиновский
все изображения взяты из сети Интернет

BLOOD BOWL®

- *Добрый вечер, дорогие телезрители и любители спорта. Добрый вечер, Боб!*
- *Здарова, Джим. Что у нас на сегодня? Бородатые коротышки жестко мочат зеленокожую мелюзгу?*
- *Неет.*
- *Сисястые девки из джунглей дают прикурить эльфам-задротам?*
- *Не совсем...*
- *А, значит мой двоюродный братец из команды «Бездонные Пуза» выступает в полуфинале!*

- *Нет, нет и еще раз нет, Боб. Сегодня мы выходим в эфир в несколько необычном формате. У нас... ммм.. скажем так, в гостях, находится человек, стоявший у истоков возникновения нашего любимого вида спорта. И сейчас он поможет нам совершить небольшой экскурс в прошлое. Боб, отключи, пожалуйста, микрофоны на пару минут и освободи от кляпа мистера Джервиса Джонсона...*

спустя несколько минут

- *Итак, мистер Джонсон, расскажите же нам, как все началось?..*

А началось все в 1987 году, когда один молодой сотрудник компании Games Workshop Джервис Джонсон, большой любитель фэнтэзи, настольных игр и американского футбола (набиравшего в то время популярность на британском 4-м Канале (Channel 4)), решил сделать свой собственный американский футбол, с шипованным мячом и эльфами. Так появился Blood Bowl, спортивная игра, в которой на стадионах фэнтэзийного мира стенка на стенку сходились гномы с гоблинами, ящеры со скелетами и люди с орками...



**«Але, але, да, я иду на футбол!» (с)
гр. Ленинград**

- Джим?..

- Да, Боб?

- *Слушай ржаку. Встретил я как-то чувака, который ни черта не знает про Блад Буол...*

- *Боб. Это не ржака. Мне искренне жаль этого парня. Ну, сам подумай, кем надо быть, чтобы никогда не слышать о Блад Боуле?*

- *Хм. И то верно...*

Blood Bowl — это настольная спортивная игра, представляющая собой смесь американского футбола и регби, выполненная в стилистике мрачного героического фэнтэзи и использующая миниатюры масштаба 28 мм. Игра рассчитана на двух игроков, хотя существуют фанатские разработки, позволяющие играть вдвоем и даже вчетвером. Цель игры, как и в реальных прототипах — победа по очкам, которые начисляются за доставку мяча в концевую зону противника. Как и во многих проектах Specialist Games, самые яркие стороны этой игры раскрываются не в одиночных сражениях, а в долгоиграющих турнирах, в ходе

которых члены команд зарабатывают опыт и получают новые навыки.

Во избежание путаницы, в игре «игроками» (players) называют бойцов, модели, размещенные на игровом столе. Людей же, сидящих за столом, бросающих кубики и принимающих решения, называют «тренерами» (coach)

С самого начала игра была весьма лояльна в плане вхождения в игровой процесс. Все необходимое — игровое поле, правила, миниатюры игроков, кубики и т.д. — поставлялось вместе с коробкой, а все сопутствующее (включая дополнительные миниатюры судей, болельщиков и группы поддержки, модели кубков и призов, а также правила по их использованию) в большом количестве производилось компанией Games Workshop — достаточно было просто прийти в магазин и купить то, что нужно. Да, уже тогда GW хотела, чтобы игроки покупали больше их замечательных миниатюр.

Название «Blood Bowl» появилось не случайно. В первую очередь оно отражало все те веселые и позитивные вещи в виде травм и увечий, которыми активно награждали друг-друга игроки в борьбе за мяч. Во вторую — оно было пародией на модные в то время жестокие фильмы про спорт, типа «Роллербола»

(1975 г.) с Джеймсом Кааном в главной роли (ремейк этого фильма, кстати, вышел в 2002 году, но, несмотря на присутствие в нем Жана Рено, оказался провальным и получил рейтинг 2,9/10 на IMDB).

Впрочем, пародией в названии игра не ограничивается, и внимательные игроки могут найти в ней целый ряд «пасхалок» и отсылок к реалиям нашего мира.

Например, божество-покровитель БладБоула зовется Наффл (Nuffle) – стеб со звучания аббревиатуры NFL (Национальная Футбольная Лига США).

По крайней мере четыре торговых марки нашли свое отражение в мире БладБоула (McDonald's – McMurty's, Budweiser – Bloodweiser, Adidas – Orcidas, Gatorade – Kroxorade), а в названиях известных команд разных рас можно встретить немало аллегорий на реально существующие футбольные команды (Oakland Raiders в игре стали Orcland Raiders, а Dallas Cowboys превратились в Darkside Cowboys).

Досталось и известным на то время в спортивной среде личностям. Самый старый и опытный тренер в истории БладБоула носит имя Томоландри

Бессметрный (Tomolandry the Undying), что является прямым намеком на Тома Ландри (Tom Laundry), игрока, а позже – одного из самых прогрессивных и эффективных тренеров НФЛ, разработавшего много новых формаций защиты и нападения, и проводшего на посту тренера команды «Далласские Ковбои» рекордные для НФЛ 29 лет.

Один из последних появившихся в

игре звездных игроков, огр Брик Фар'тх (Brick Far'th) – ни кто иной, как Бретт Лоренцо Фавр (Brett Favre), стартовый квотербэк команд «Атланта Фэлконз», «Грин Бэй Пэкерз», «Нью-Йорк Джетс» и «Минессота Вайкинз», первый игрок в истории НФЛ, три раза получивший титул самого ценного игрока сезона, и единственный, в чьем активе есть победы над всеми командами НФЛ.



Несмотря на то, что команды Blood Bowl представлены классическими расами Вархаммера, а начиная с 3-й редакции правил миниатюры также стали приобретать более «ваховский» вид, действие игры происходит в мире, который можно рассматривать, скорее, как параллельный или альтернативный Вархаммеру – у него своя история, свои события и традиции, и свои персонажи.



«Але, да, я в секторе первом, бухло с собой, матч будет нервным!» (с) гр. Ленинград

Механика игры проста и элегантна. Правила понятны и легки в освоении, даже в расширенном варианте.

особенностью этой игры является временное ограничение на ход для каждого игрока, составляющее четыре минуты. Если игрок не уложился в отведенное ему время – ход передается оппоненту.



Тот момент, когда игрок с сияющей беззубой улыбкой и разбитым в кровь лицом падает на землю, в вытянутых руках сжимая мяч так, чтобы он коснулся поля за толстой белой линией, а в это время на его ногах и всем, что находится выше, висит целая гроздь игроков другой команды, пытавшихся его остановить руками и зубами. Вот это и есть тачдаун. Каким способом он будет получен — совершенно не важно, и зависит, как правило, от особенностей той или иной команды. Эльфы изящные и ловкие. Они с легкостью выскользнут из объятий защитников, сделают два точных паса через все поле — и все, очко в кармане.

Скейвены быстрые и верткие. Их тактика — проскочить мимо противника, оббежать его, оставив далеко позади, и доставить мяч в нужную точку с гордым видом. Оркам вообще проще переломать ноги и эльфам, и скейвенам, чем участвовать в этих танцах. Как видите, у каждой команды свой стиль игры, свои сильные и слабые стороны. Тем не менее, назвать все команды сбалансированными, как и в Мордхейме, довольно сложно. Те же огры, несмотря на кажущуюся мощь, далеко не так легки в обращении, как орки или люди. Победа гоблинами и вовсе представляется чем-то нереальным, но играть ими однозначно весело.

Команда каждого тренера состоит максимум из шестнадцати игроков, из которых только одиннадцать могут одновременно находиться на поле. В зависимости от своей роли на поле и от имеющихся навыков все игроки условно разделяются на Блокеров (Blockers), Блитцеров (Blitzers), Фроуэров (Throwers), Кэтчеров (Catchers), Раннеров (Runners) и Лайнмэнов (Linemen). Переводить эти названия бессмысленно, как и любые другие спортивные термины (вспомните хотя бы всяких пинчеров, квотэрбэков, голкиперов и т.д.). Достаточно знать, что одни из них лучше дерутся, другие лучше бегают, третьи бросают мяч, четвертые ловят и т.д. В большинстве случаев названия говорят сами за себя, хотя примерно у половины команд составы гораздо более экзотические, и некоторых типов игроков у них может не быть вообще, а ряд игроков запросто может совмещать два и больше типов в одной модели. Очевидно, что ключ к победе в матче лежит как раз в грамотном использовании нужных игроков в нужных местах, а также в выявлении слабых сторон команды противника. Удача, впрочем, никуда не делась, и элемент случайности в Blood Bowl не просто присутствует, а является одним из

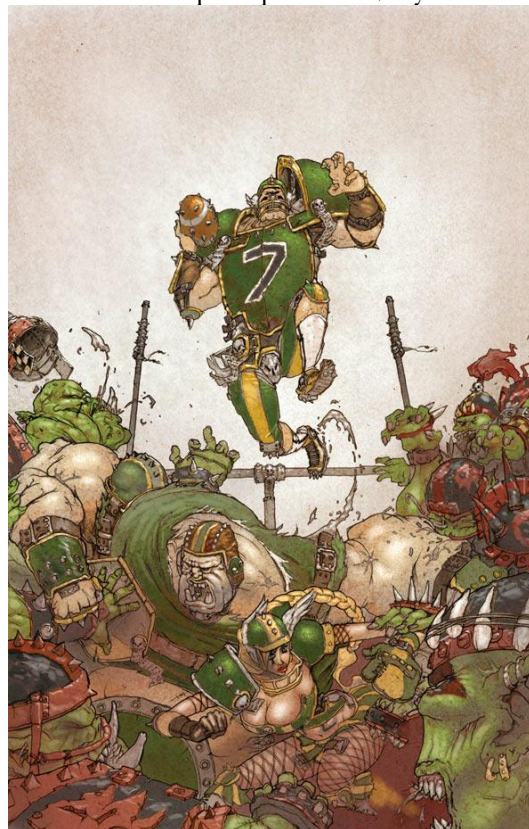


основных кирпичиков механики, создающий, к тому же, неслабое напряжение за игровым столом.

Дело в том, что практически любое действие в игре, кроме обычного перемещения, может закончиться неудачно. Мяч может выскользнуть из рук, игрок может споткнуться, пытаясь пробежать лишнее расстояние; в конце-концов, столкнувшись с противником, игрок сам может получить травму куда более серьезную, чем его оппонент. Как только это происходит – ход сразу же передается другому игроку. Это называется «Переход хода» или Turnover, и придает игре драматизм и динамичность, заставляя тщательнее планировать свои действия, а также существенно сокращает общее время игровой партии с максимально возможных 128 минут до получаса, а то и меньше. На фоне монументальных вархаммеровских сражений этот момент выглядит весьма привлекательно.

Как уже писалось выше, элемент случайности в игре правит бал. У каждого игрока на поле помимо уникальных навыков есть набор характеристик: Движение (MA, Movement Allowance), Сила (ST, Strength), Ловкость (AG, Agility) и Защита (AV, Armour Value), и

практически любое действие требует проверки одной из них. Хочешь схватить упавший мяч? Сделай чек на Ловкость. Получил шипованным гномским сапогом промеж глаз? Проверь Защиту.



Для всех проверок параметров в игре используется обычный шестигранный кубик (только при проверке защиты используется два). Еще несколько шестигранных со специальными

символами используются при блокировании противника, а для выбора случайного направления бросается восьмигранник. Специальная линейка для определения дистанции паса завершает набор технических средств для игры, хотя вместо нее запросто можно использовать подсчет клеток или заранее составленные диаграммы.

В свой ход каждая модель может совершить одно из следующих действий:

- ✓ Переместиться в пределах своего показателя Движения.
- ✓ Блокировать противника, находящегося на соседней клетке (по сути – атаковать его). В игре любой прямой физический контакт с противником, независимо от того, кто его инициировал, называется «Блоком».
- ✓ Встать с земли. Если игрок был сбит с ног, он может подняться с земли и даже переместиться после этого на некоторое расстояние, но не более того. Блокировать оппонента или совершить блиц он не может. Если игрок был оглушен в предыдущий ход (свой или противника) – он автоматически становится «сбитым с ног» в начале своего следующего хода, как в Мордхейме.

А вот следующие действия также можно делать один раз за ход, но только одним из игроков команды:

- ✓ Сделать блиц, то есть атаковать противника с разбега.
- ✓ Передать мяч игроку, находящемуся на соседней клетке.
- ✓ Отдать пас игроку, находящемуся на расстоянии. Чем дальше находится игрок – тем сложнее отдать пас.
- ✓ Попытаться добить лежащего на земле противника. Чем больше игроков будет помогать это делать – тем выше шансы вывести противника из игры. Правда, если судья это заметит – он может запросто удалить нечестного игрока с поля. С другой стороны, судьбе можно дать взятку...

Если любое из этих действий завершается падением игрока или потерей мяча – происходит описанный выше переход хода (turnover).

Столкновение между игроками на поле происходит по отдельным правилам, немного отличающимся от привычных.

Если один игрок блокирует (атакует) другого, то первым делом сравниваются значения Силы обоих игроков. Если эти значения равны – тренер атакующего игрока бросает только один кубик. Если

значения не равны – бросается два кубика. Если значение Силы одного игрока превышает значение Силы другого в два и более раз – бросается три кубика. Какой именно из выпавших результатов применить – выбирает всегда игрок с наивысшим показателем Силы. Выбирать, кстати, есть из чего.

Дело в том, что в драках в Blood Bowl используются специальные кубики с нанесенными на их стороны символами. В зависимости от выпавшего символа, результаты столкновения могут быть следующими:

	Атакующий сбит с ног
	Оба игрока сбиты с ног
	Защитник отодвинут
	Защитник сбит с ног (или отодвинут, если у него есть навык «Уклонение»)
	Защитник сбит с ног

Если игрок оказывается сбит с ног, немедленно делается проверка Защиты. Если проверка пройдена – игрок просто остается лежать на земле до своего следующего хода. Если же проверка

провалена – делается бросок по таблице повреждений. По ее результатам игрок может быть оглушен (в лучшем случае), выведен из игры (модель убирается с поля, но может попробовать вернуться перед следующим вбрасыванием мяча) или ранен (casualty – травма, которая исключает дальнейшее участие игрока в матче, а в худшем случае может привести к его смерти).



Конечно, таблица ранений здесь не такая разнообразная, как, к примеру, в том же Мордхейме, но сломанные руки-ноги, выбитые суставы и трещины в черепах присутствуют. Учитывая тот факт, что все броски делаются сразу, игра приобретает особенный шарм. Согласитесь, намотать пробегающего мимо тщедушного эльфа на руку так, чтобы у него ребра хрустнули, или свернуть набок челюсть клыкастому орку – это же просто сказка. Это то, чего так не хватает транслируемым по телевиденью каждый

день спортивным встречам. Адреналина. Драйва. Захватывающего дух действия.

Все описанное выше — базовые правила, основа механики. В Книге правил можно найти разделы, описывающие броски и перехваты пасов, использование навыков и что может случиться при вбрасывании мяча, а также многое другое. Все эти правила написаны простым и доступным языком и изучаются буквально за несколько игр.

Кстати, насчет правил...

«Опять судья сегодня пид*рас, он болеет за них, они судят за нас!» (с) гр. Ленинград

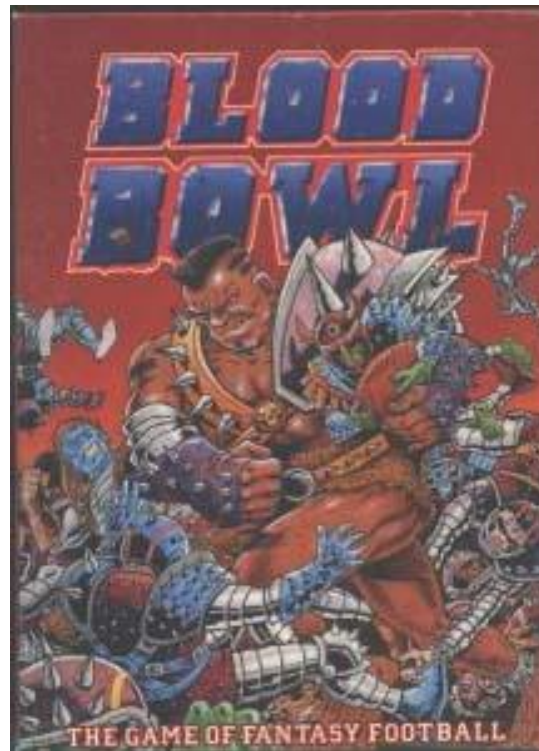
- Боб, как ты думаешь, в БладБоуле вообще есть правила?

- Хм. Наверное да. Но я по ним никогда не играл.

- А что на это говорил судья?

- А кто его когда спрашивал? Гыгыгы...

Правила и внешний вид Blood Bowl не всегда были такими, какими мы их знаем сегодня.



В самой **Первой редакции**, вышедшей в 1986 году, параметры игроков больше напоминали профили моделей Вархаммера: Движение (Movement Allowance), Боевое умение (Combat Skill), Умение бросать мяч (Throwing Skill), Сила (Strength), Стойкость (Toughness), Раны (Wounds), Количество атак (Attacks) и Крутизна (Cool), да и сам игровой процесс больше напоминал варгейм на футбольном поле, чем спортивную игру.

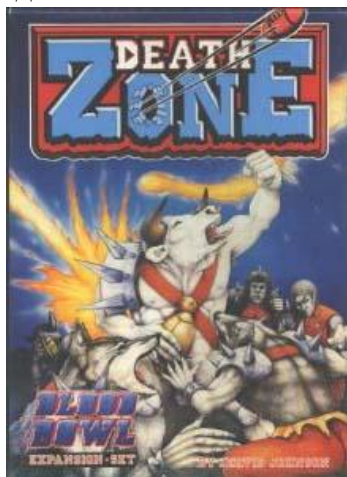


Картонное игровое поле имело размеры 14x27 клеток и составлялось из шести частей, а игроки были представлены изображениями на картонных карточках, вставлявшихся в специальные подставки (примерно как в относительно недавно вышедшем стартовом наборе ролевой игры Pathfinder). Чуть позже GW выпустила тринадцать миниатюр игроков, хотя, конечно же, этого было явно недостаточно для полноценной игры.

Любопытно, что четырем годами раньше, в 1982-м, компания [TSR](#) выпустила игру Monsters of the Midway, которая очень сильно была похожа на Blood Bowl внешне, но имела существенные отличия в плане игрового процесса. Когда на турнире Chaos Cup Tournament—2006 Джервиса Джонсона спросили об этом занятном совпадении, он ответил, что до выхода Blood Bowl

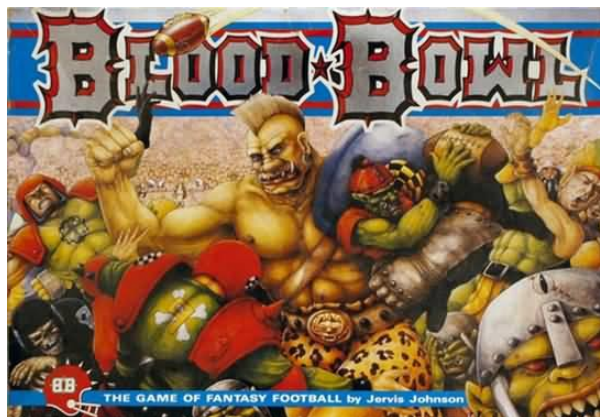
никогда даже не слышал об игре от TSR, а концепция фэнтезийного футбола появилась просто потому, что пришло ее время.

В самой первой версии правил 1-й редакции (так называемая Коричневая Версия, Brown Box Version) была занятная опечатка, дававшая дварфам излишнюю силу, и делавшая их практически непобедимыми. В последовавшей за этим Красной Версии (Red Box Version) ошибка была исправлена вместе с некоторыми огрехами дизайна.



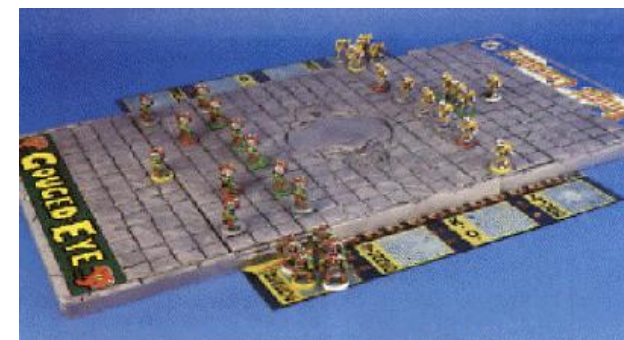
Годом позже появилось первое дополнение под названием Death Zone, которое вводило в игру новые расы, правила по перехватам, прыжкам через игроков, магию, а также раздел,

посвященный организации лиг и чемпионатов. Кроме того, оно также радовало покупателя 178 новыми картонными игроками и 20 пластиковыми подставками четырех цветов. В этом же году в 86-м номере журнала White Dwarf появились правила и карточки игроков команды Скейвенов.



Вторая редакция вышла в 1988 году и стала первой попыткой уйти от механики Вархаммера и прочих варгейм-продуктов GW.

Игровое поле из пенополистирола состояло из трех частей и было стилизовано под старые каменные плиты, а миниатюры обеих команд стартового набора (команды Орков и Людей) хоть и имели абсолютно одинаковые позы, но были уже пластиковыми, а не картонными.



Также появились картонные листы с изображенными на них зонами для пострадавших и запасных игроков, а ряд характеристик из профилей игроков убрали или изменили, оставив только пять. Основным изменением было появление параметра Спринт. Если игрок собирался атаковать противника – он мог сделать это, переместившись на расстояние, равное его показателю движения (Movement Allowance), но если он не планировал атаку – то мог переместиться на дистанцию Спринта. Также игра шла не до окончания отведенного времени, а до трех заработанных командой очков.

Конечно, обилие новых идей требовало выхода, и дополнения к игре не заставили себя ждать.



В 1989 году вышло полноценное коробочное дополнение Dungeon Bowl, вводящее в игру две новые команды - эльфов и гномов. Сама игра с просторного поля перенеслась в подземные коридоры и помещения (цветные элементы поля в количестве восьми штук входили в комплект и напоминали выкладки для лабиринтов ролевых игр AD&D, в то же время позволяя каждый раз создавать новый расклад поля). Еще одной особенностью дополнения стало наличие на игровом поле нескольких сундуков с ловушками, в одном из которых на момент старта был спрятан мяч.



В этом же году вышла первая книга-дополнение Blood Bowl: Star Players, которая знакомила любителей кровавого спорта с 48 Звездными Игроками (и позволяла создавать своих собственных) и Большими Монстрами, причем, в отличие от больших моделей последующих редакций, эти

монстры использовали 40-мм базы и занимали четыре клетки.

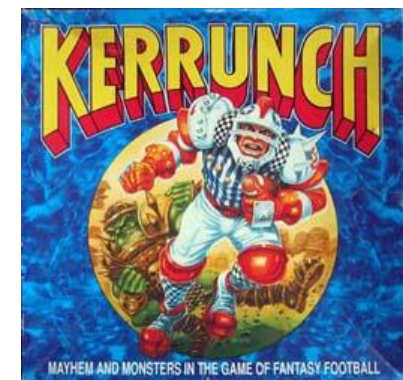
Также под твердой обложкой прятались правила для 13 новых рас (Темные Эльфы, Гоблины, Мертвые, Сланны, Норсы, Оборотни, Гномы Хаоса, Хоббиты, Снотлинги и т.д.), правила для смешанных команд, а также простенькие правила по организации и проведению кампаний вместе с сопутствующими правилами по ранениям и увечьям.

Годом позже, в 1990, на полках магазинов появился Blood Bowl Companion, книга, вводящая в игру правила, которые позже стали основой 3-й редакции (фанаты, группа поддержки, перебросы, судьба, погода и т.д.), 22 новых Звездных Игрока и, самое главное — полноценные правила по проведению кампаний. В книге также был раздел с правилами, позволяющими поиграть в классический американский футбол, но кому они были интересны?

В следующем году, 1991-м, при содействии небезызвестного Энди



Джонса (Andy Jones), приносит радость начинающим игрокам от 8 лет и старше облегченная версия Blood Bowl под названием Kerrunch. Помимо упрощенных правил, в коробке было поле, сделанное в стиле первой редакции, и пластиковые миниатюры (две смешанные команды: орки и темные эльфы против гномов и людей) из второй редакции. На данный момент Kerrunch крайне сложно найти в открытой продаже, и игра считается объектом коллекционирования.



1994 год стал не только годом появления Конституции и первых президентских выборов Республики Беларусь, но и годом выхода Третьей редакции правил Blood Bowl. Чистая,

причесанная и доведенная до ума игра радовала фанатов совершенно новой линейкой миниатюр (орки и люди), имеющих не только различные позы, но и весьма бросающуюся в глаза связь с новым модельным рядом Вархаммера.



Игровое поле было складывающимся, как в большинстве современных настольных игр. Самые сильные изменения коснулись правил. Начиная с этой редакции, матч стал проводиться в два периода, по восемь ходов каждый. Победа определялась по набранным очкам (а не доставалась команде, первой сделавшей три тачдауна), лимит хода каждого игрока получил ограничение в 4 минуты, а самое главное – появились правила по переходу хода (turnover), сделавшие игру динамичной и напряженной. Также появилось ограничение на количество допустимых

блицев в ход, а из профиля моделей исчез параметр Спринт. Правила, в итоге, получились настолько динамичными и интересными, что в 1995 году на очередном вручении престижной американской премии за заслуги в игровой индустрии Origins Award, Blood Bowl получила первое место в номинации «Лучшие правила для миниатюр 1994 года».

Окрыленные успехом, товарищи из GW вскоре выпустили дополнение, Blood



Bowl: Death Zone, которое описывало правила для еще шести команд (включая Гоблинов, Гномов Хаоса, лесных Эльфов

и Хоббитов), добавляло в игру несколько Звездных Игроков и секретное оружие, и, наконец, давало развернутое описание того, как с помощью правил Третьей редакции можно организовывать полноценные лиги, в ходе участия в которых команды будут развиваться и получать опыт.

Также интересным решением стало введение в игру карточек магических предметов, случайных событий и грязных трюков, добавивших игре немало интереса.

Потом было время перемен. Был пересмотр политики компании Games Workshop, запуск новых проектов, их оценка, анализ, и, в итоге, отказ от них (например – от Мордхейма). Если бы не вмешательство Джервиса Джонсона, предложившего создать подразделение Specialist Games – нынешнее поколение варгеймеров могло бы и не знать других игр от GW, кроме Вархаммеров и Властелина Колец.

Но мистер Джонсон вмешался, взял ставшие ненужными проекты под свое крыло и стал о них заботиться.

Он же, кстати, в итоге предложил выложить все правила этих игр в свободный доступ, за что ему отдельное спасибо.

Вместе с группой энтузиастов, но уже в отрыве от Games Workshop, Джервис продолжил работу над Blood Bowl.

В 2001 году в первом номере журнала Official Blood Bowl Magazine появились правила **Четвертой редакции**, которые значительно отличались от правил Третьей (впрочем, Джонсон позже сам признал, что многие из этих правил «неплохо было бы протестировать более основательно»). Вскоре они стали доступны для скачивания на официальном сайте GW под названием 4th Edition Gold.

Под давлением не всегда положительных отзывов со стороны игроков эти правила были названы «экспериментальными», а сам Джервис объявил о создании КПББ (Комитета по Правилам Блад Боула – BBRC, Blood Bowl Rules Committee).

Комитет стоял из поклонников игры, часть которых была сотрудниками GW, а часть – просто заинтересованными людьми со стороны. Комитет должен был собираться ежегодно (как правило – в октябре), анализировать текущие правила, вносить в них официальные правки, а также разрабатывать новые для использования в последующих редакциях.

Результатом первого заседания комитета стало появление Living Rulebook 1.0 (LRB 1), но еще до конца 2001 года она превратилась в LRB 1.3 – вариант, признанный наиболее оптимальным и стабильным.



В следующем году вышла вторая редакция LRB 2.0, а также самая последняя на сегодняшний день настольная версия игры – Blood Bowl. The Game of Fantasy Football (2002), которая отличалась от предыдущей только более плоской коробкой и наличием актуальных правил. Остальные компоненты перекочевали из старого набора.

За период времени с 2002 по 2006 года комитет собирался регулярно, внося в LRB новые изменения, придумывая новых Звездных Игроков, карточки

событий и предметов, а также, после оценки и тестирования баланса, переводя неофициальные команды в разряд официальных (например, Огров и Вампиров в 2005).

Наиболее серьезные изменения правил, в первую очередь касающиеся проведения лиг и турниров, были внесены в 2006 году. Также в этом году были начаты работы над изданием бумажного варианта LRB, приуроченного к 20-летию игры, но до релиза дело, к сожалению, так и не дошло.

В 2007 году были придуманы команды Сланнов (Slann), Хаоситского Пакта (Chaos Pact) и Подземных жителей (Underground), но из-за отсутствия подходящих миниатюр в линейке GW они не были включены в состав официальных и даже не упоминались в LRB.

Финальная, шестая версия Living Rulebook - LRB 6, появилась в результате встречи в 2009 году. Она получила название Blood Bowl Competition Rules Pack (CRP), признана финальной и размещена для скачивания на официальном сайте Blood Bowl. После ее выхода Комитет по правилам был распущен и больше не собирался.

Таким образом, LRB 6 является наиболее актуальной, и, похоже, последней версией правил Blood Bowl, по которой играет большинство игроков по всему миру. Некоторые, впрочем, остаются верны более комплексной Третьей редакции, считая ее наиболее удачной и проработанной.



«Чтобы выиграть этот гребанный матч, нашей команде нужен Хоттабыч!» (с) гр. Ленинград

- Боб, а расскажи-ка нам, какая твоя самая любимая команда?

- Че за вопрос? Конечно «Бездонные Пуза!»

- А можно поинтересоваться, почему?

- Ну, во-первых, там играет мой брательник...

- А во-вторых?

- А во-вторых – ОГРЫ – ЭТО СИЛАААА!!!!

Играть в варгеймы, как известно, можно даже пивными крышечками. Но гораздо веселее это делать все же полноценными, покрашенными миниатюрами.

Официальные миниатюры игроков Blood Bowl от компании Games Workshop эволюционировали от картонных изображений до пластиковых и металлических моделей. Изначально это были пластмассовые фигурки с абсолютно одинаковыми позами, и лишь в последних версиях позы игроков приобрели индивидуальность, диктуемую их ролью на игровом поле.





Впрочем, на тот момент популярность фэнтезийного футбола была достаточно высока, и вместе с альтернативными игровыми системами конкуренты GW также создавали альтернативные модели, многие из которых были даже лучше оригинальных.

На данный момент у любителей настольного футбола имеется огромный выбор миниатюр на любой вкус и для любой команды, как пластиковых, так и металлических. Несмотря на то, что на многих официальных турнирах от игроков требуют использовать

исключительно (или в большинстве своем) миниатюры именно GW, никто не запрещает вам в любительских лигах или дружески играх использовать модели, которые вам больше по душе.

Ниже мы вкратце ознакомим вас с основными производителями футбольных фэнтезийных миниатюр.



[Greebo-Miniatures](#) стали известны благодаря своей первой команде, рогатым лягушкам. Это также одна из немногих компаний, которая предлагает игрокам

делать добровольные пожертвования на развитие игры, причем эти пожертвования используются, в том числе для производства новых, еще более интересных миниатюр.





[Goblin Forge Miniatures](#) – небольшая французская компания, имеющая в своем активе ряд довольно занятных футбольных миниатюр, в частности, широко известную миниатюру огрихи с трогательным названием Micheline Tenderness:



Штамповкой отливок с эксклюзивных моделей ручной лепки занимается компания [Impact! Miniatures](#), действующая на территории Великобритании и США. В их ассортименте присутствует Снежный Троль, различные виды волшебников, импы, рептилоиды, темные эльфы и модели игроков, выполненные в египетском стиле.



Компания [Heresy Multi-Part Miniatures](#), расположенная в Великобритании, также периодически выставляет на продажу авторские работы, слепленные из зеленки. Их основной фишкой являются сборные модели, дающие широкий простор для конверсии.





Отличными миниатюрами орков и гоблинов может порадовать немецкая компания Neomics-Miniatures, хотя ее человеческие команды тоже весьма неплохи.

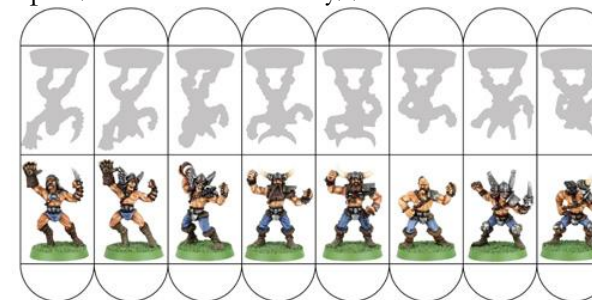


Австралийцы из Shadowforge отдают предпочтение миниатюрам женских персонажей и стали известны благодаря своей команде девочек-зайчиков.



Большой выбор миниатюр различных производителей и сопутствующих аксессуаров (включая кубики, игровые поля, маркеры и т.д.) для игр в фэнтезийный футбол предлагает испанский онлайн-магазин Comixininos, а в ассортименте британского магазина Tritex-Games можно также найти миниатюры старых редакций Blood Bowl, которые считаются очень редкими.

Достаточно любопытным вариантом также является [изготовление бумажных миниатюр](#) (еще можно посмотреть [здесь](#)), которое позволяет не только быстро собрать и выставить на стол практически любую команду, но и дает возможность нанести параметры модели прямо на ее обратную сторону, что делает игровой процесс значительно удобнее.





В принципе, помимо крышечек от пива и бумажных фигурок, играть можно и солдатиками, и пуговицами, и игрушками из Киндер Сюрпризов, но вот наличие достаточно обширной практики игры [фигурками из Lego](#) оказалась довольно приятной неожиданностью. С другой стороны – почему бы и нет? Ассортимент Lego на сегодняшний день позволяет собрать огромное количество различных команд, причем в различных цветовых гаммах. Сами запчасти доступны в ассортименте на интернет-аукционах (типа E-bay, например), а если добавить немного фантазии и акриловой

краски – то миниатюры могут стать еще ярче и интереснее. Ну, а из кирпичиков никто не мешает собрать полноценный [стадион](#) с трибунами и зрителями.

Отдельной частью Blood Bowl является игровое поле. Конечно, можно играть на входящем в базовый комплект картоне или на купленном в магазине или распечатанном [бумажном поле](#) (кстати, большая подборка изображений на эту тему находится на сайте boardgamesgeek.com). Но разве для того покупаются и красятся миниатюры?

Поэтому многие поклонники игры берут пенопласт, пластик, картон и все

прочее, что подворачивается под руку, и создают не просто игровые поля, а настоящие диорамы, на которые приятно даже просто смотреть, не говоря уже о том, чтобы играть на них. На следующих страницах мы предлагаем вам небольшую подборку фотографий различных полей – возможно, глядя на них, у вас появится вдохновение для создания своих собственных.





- эээээ... Джиим?..
- Что, Боб?
- Джим, мне кажется, что нас сейчас снимают...
- Конечно снимают, Боб. Мы ведь комментаторы... Что значит снимают? Кто снимает? Меня нельзя снимать!! Уберите этот яркий свеееффффффххтт...



Боб Биффорд и Джим Джонсон. Грубоватый огр и утонченный вампир. В

какой именно момент эти два самых известных персонажа игры Blood Bowl, радующие всех своими комментариями, появились на свет, сейчас сказать сложно, но скорее всего, они это произошло после первых лиг и турниров, когда у создателей игры возникла необходимость (или желание) оформить свои впечатления от проведенных матчей на бумаге. Возможно, в какой-то момент один из отчетов был сделан в виде прямой трансляции, а там, где идет трансляция – обязательно должны быть и комментаторы. Вот так они, наверное, и появились.



Касательно их появления в мире Blood Bowl тоже нет единого мнения, и слухи вокруг этого ходят самые невероятные. Например, по одной из

версий, Боб отыграл пятнадцать сезонов в Лиге Огрских Королевств. Его коронным приемом было... кхм... поджигание собственных газов и атака полученным огнем противника. К сожалению, в определенный момент этот прием стали классифицировать, как использование секретного оружия, и Бобу пришлось оставить поле, после чего он и перешел в комментаторы.

История же Джима, наоборот, в какой-то степени даже романтичная. Во время посещения одного из матчей он опрометчиво решил воспользоваться отверстием в стенке одной из туалетных кабинок (т.н. gloryhole)... К сожалению, с другой стороны его поджидал вампир, ведь матч проходил в Трансильвании. В итоге Джиму не только пришлось объяснять жене странные отметины в странном месте, но и пытаться жить дальше с обнаружившимся вскоре вампиризмом. Впрочем, Джим решил не унывать, и вот на протяжении уже двухсот лет он посещает матчи по всему Старому свету, ведя оттуда репортажи в прямому эфире, правда, по ночам.

Правда это или нет – знают только создатели этих персонажей, одним из которых, с весьма высокой вероятностью, является сам Джервис Джонсон (Джим

Джонсон – Джервис Джонсон. Неужели всего лишь совпадение?)

Так что, теперь Джим и Боб не только являются постоянными резидентами бладбоульных журналов, но и придают определенный колорит книгам правил, в которых они подробно и с примерами разъясняют различные, не всегда очевидные, моменты. Второе рождение они получили с выходом компьютерных версий игры, но по-настоящему их звезда должна взойти в этом году, когда в продажу поступит Blood Bowl II, но об этом ниже.

«Але, да, последняя минута! Счет 1:1, но мы играем круто! Если дальше будет такая же игра – мы сезон пройдем на ура!» (с) гр. Ленинград

- Боб, а какая команда может победить в чемпионате?

- Пфф... Конечно, огры, Джим. Станный вопрос.

- Ну, а если огров нет?

- Тогда это не чемпионат, а какая-то херрря.

Чемпионаты, лиги и турниры – особая грань Blood Bowl. Сыграть

одиночную игру, конечно, приятно и весело, но только в полноценной борьбе за кубок и первое место появляется настоящий спортивный азарт. Игроки зарабатывают Звездные Очки (Star Player Points), получают новые навыки, становятся brutальнее и опаснее на поле, а их противники зарабатывают

разнообразные увечья и обещают отомстить. Или наоборот. Не важно.

Книга правил LRB 6 дает довольно подробное описание того, как проводить различные мероприятия в Blood Bowl, и игроки по всему миру вовсю пользуются ими.



Наиболее распространенный (и самый легко организуемый) вид футбольных соревнований – это турнир, в рамках которого несколько команд собирается в одном месте, чтобы сразиться за главный приз.

Официально компания Games Workshop оказывает поддержку четырем крупнейшим ежегодным турнирам мирового уровня. Самый крупный из них,

двухдневный Кубок Крови (Blood Bowl), проводится начиная с 2003 года в штаб-квартире GW (Warhammer World, Ноттингем, Великобритания) каждую весну и каждый раз собирает несколько сотен участников. Кубок Подземелья (Dungeon Bowl) проводится в Германии, Трофей журнала «Spike!» (Spike! Magazine Trophy) организовывается в Сюррее, Канада (Британская Колумбия) в начале

сентября, а Кубок Хаоса (Chaos Cup) прижился в Чикаго (штат Иллинойс, США), и проводится в октябре.

Поддержку турнирам оказывает также созданная в 2003 году футбольная организация NAF (названная так в честь Наффла, божества-покровителя Blood Bowl и изначально представлявшая собой обычный сайт, который позволял игрокам со всего мира организовывать мероприятия по Blood Bowl). Так, в 2007 году с помощью NAF был проведен первый Кубок Мира (World Cup) в Ноттингеме (Великобритания), который длился больше трех дней и собрал 272 игрока со всего мира, включая США и Австралию, таким образом, став самым массовым мероприятием в истории не только Blood Bowl, но и в истории компании Games Workshop. Победу на нем одержала команда из Франции, а тренер из Германии получил индивидуальную тренерскую награду.

Второй Кубок Мира состоялся в ноябре 2011 года в Амстердаме при поддержке голландского игрового сообщества, и поставил новый рекорд посещаемости – 478 участников. Кубок увезли домой англичане, а индивидуальная тренерская награда досталась итальянцам.



В 2010 году Games Workshop официально заявила о прекращении поддержки турниров по Blood Bowl и о передаче полномочий для их проведения NAF'у. С тех пор официальные чемпионаты носят название «Чемпионат НАФ» (NAF Championship).

«Оле! Оле! Мы болеем, мы бухаем, отдыхаем на футболе!» (с) гр. Ленинград

- Джим, я тут подумал...
- Да, Боб? О чем?
- Ну, вот, что ты будешь делать, когда состаришься и не сможешь больше вести репортажи?
- Боб...
- Что?
- Ну... кхм...
- Не понимаю?
- Боб, я – вампир. Я не могу состариться.
- А... ну да. Тогда ладно. А я вот, наверное, буду выращивать миниатюрные маки.
- Боб, это... это весьма трогательно. А почему именно их?
- А они просто похожи на дырки на лбу у эльфов от шипованных рукавиц. Мне будет приятно смотреть на них по утрам.

Странное отношение компании GW к переносу своей продукции на экраны компьютеров известно давно. Там, где можно было сделать настоящие хиты – возникали непонятные гомункулусы, типа Fire Warrior'a. Blood Bowl повезло. Ее появление на экранах мониторов было хоть и не триумфальным, но весьма удачным.



Первую попытку завоевать рынок компьютерных игр с помощью своих настольных проектов Games Workshop предприняли еще в 1990 году, заключив контракт с английской компанией Tynesoft. К счастью или не совсем, но Tynesoft вскоре обанкротилась, оставив все проекты незавершенными.

В 1995 году была предпринята еще одна попытка. Разработчиком на этот раз выступила Strategic Simulations, Inc (дада,

та самая SSI), а издателем – не менее известная в свое время MicroLeague. Так на PC появилась первая MS-DOS версия Blood Bowl, выглядевшая довольно страшненько, но использовавшая механику настольной игры и набор базовых команд и звездных игроков. Особой популярности она не снискала, но свой круг поклонников (в основном из числа игроков-настольщиков) обрела.



Почти десять лет спустя, в 2004 году малоизвестная французская компания Cyanide Studios внезапно выпускает игру Chaos League (и позже – расширение для нее под названием Chaos League: Sudden Death), до боли в глазах напоминающую Blood Bowl стилем, правилами и частью игроков. Эта игра, правда, позиционировалась как стратегия в реальном времени, каковой, по сути, и являлась.

Однако, вопреки распространенной на западе практике, Cyanide Studios не были растоптаны и раздавлены в судах за нарушение авторских прав. Вместо этого GW предоставило им возможность работать по лицензии (правда, присвоив себе права на название Chaos League), что привело к появлению 26 июня 2009 года Blood Bowl не только на PC, но и на Xbox 360, PlayStation Portable и Nintendo DS.



Изначально ходили слухи о выходе игры только на Xbox Live Arcade, а в мае 2008 года на большом турнире по Blood Bowl в Ноттингеме (Великобритания) даже была показана демо-версия, однако вскоре было принято решение расширить список доступных платформ.

Игрок получал возможность играть базовыми расами (Дварфы, Лесные эльфы, Люди, Гоблины, Орки, Хаос, Скейвены и Лизардмены; позже был выпущен патч, добавляющий в игру

Темных эльфов), а также оригинальными командами, такими как Reikland Reavers, Orcland Raiders и Skavenblight Scramblers, но основной отличительной чертой игры стала адаптация правил LRB 5.0, в том числе под игру в режиме реального времени.

Годом позже, в 2010, вышло Легендарное издание (Blood Bowl – Legendary Edition), которое предлагало игрокам переработанный интерфейс и игру за новые команды (Мертвые, Кхемри, Норсы, Эльфы, Хафлинги, Амазонки, Огры, Некроманты, Нурглиты, Вампиры и Высшие эльфы). Гномы Хаоса, которых очень ждали многие игроки, в финальную версию издания не попали.

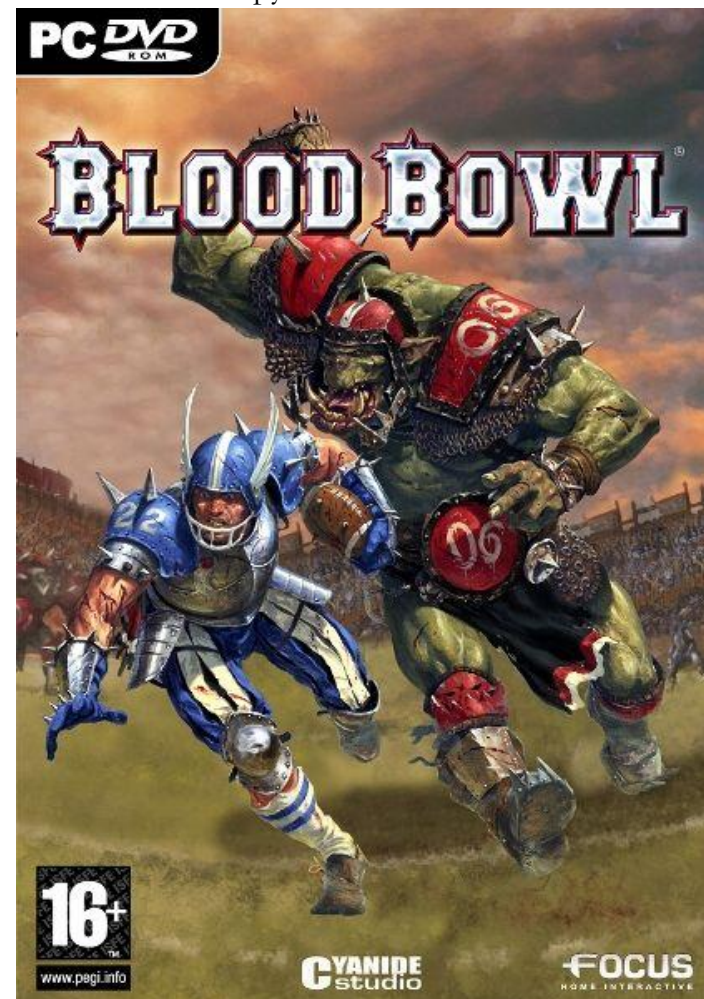
Дополнение Blood Bowl: Chaos Edition появилось на свет в 2012 году и добавило еще три команды (те самые ожидаемые Гномы Хаоса, последователи Кхорна и жители подземелий (Underworld)), несколько Звездных игроков и новую версию стадиона, на котором проходят игры, но в остальном новых изменений в игру не принесло.

PC-версия игры, в отличие от консольных, обладала рядом онлайн-опций, что позволило ей набрать 72% рейтинга на сайте Metacritic, в то время

как версия для Xbox и PSP получила лишь 61%, а для Nintendo – и вовсе 52%.

Несмотря на это, многие игровые журналы отзывались об игре весьма положительно.

Но это все ерунда.



Сейчас 2014 год, и именно в этом году под эгидой Focus Home Interactive на PC должен выйти Blood Bowl 2.

Уже сейчас в интернете можно без проблем найти ролик, который знакомит зрителя с Бобом и Джимом, а также ряд скриншотов, впечатляющих яркостью и детализацией. Оформление игры, и, в частности, главного меню, будет выполнено в стиле Cabalvision TV, студии знаменитых комментаторов.

В игре будет возможность не только организовывать одиночные матчи, но и пройти полноценную кампанию за одну из самых известных человеческих команд мира Blood Bowl — Рейкландских Грабителей (Reikland Reavers).

Что игроки получают на выходе — говорить еще рано, но учитывая то, что издатель игры не изменился, можно надеяться на то, что игру делают люди, глубоко любящие Blood Bowl и его фанатов, и что они не допустят превращения великолепной игры в очередную яркую дешевку для выбивания денег из поклонников.

Кстати, к слову о компьютерных версиях Blood Bowl. Группа заинтересованных лиц в свое время создала неофициальный сайт www.fumbl.com, который позволяет любому тренеру не только создать там свою команду, но и участвовать в



регулярно проводимых на сайте турнирах и чемпионатах. Игры проводятся с использованием бесплатного java-клиента и правил LRB 4.0.

Завершая раздел о нетрадиционных версиях Blood Bowl, конечно же, нельзя обойти вниманием вышедшую в 2011 году настольную карточную игру Blood Bowl Team Manager от Fantasy Flight

Games.

Несмотря на то, что большинство отзывов о ней начинается словами «Я не играл в оригинальный Blood Bowl, но...», игра, похоже, скорее удалась, чем нет. Изначально игра планировалась как колодостроительная, и ее разработкой занимались Эрик Ланг (Eric Lang) и Кори Конижка (Corei Konieczka), одни из лучших дизайнеров FFG. Однако концепция была изменена, а у руля встал Джейсон Литтл (Jayson Little), один из основных разработчиков Warhammer Fantasy Roleplay. Не видя изначально задумки сложно сказать, пошла ли эта замена игре на пользу.

Так или иначе, BBTM представляет собой настольную карточную игру, в которой каждый из игроков (а их может быть от 2 до 4) берет на себя роль менеджера одной из команд и пытается в течение игрового сезона собрать максимальное количество фанатов.

Суть игры заключается в грамотном распределении игроков и использовании их способностей, но полноценными спортивными сражениями, как в оригинальной игре, здесь, конечно, и не пахнет. Развитие игроков и команд присутствует, но тоже не дотягивает до классического Blood Bowl. Игра,

судя по отзывам игравших в нее, получилась достаточно простой и ненавязчивой, легко осваиваемой и веселой, как и большинство детищ FFG. И, как и большинство FFG-шной продукции, оставляет только положительные впечатления от материалов и оформления – это то, к чему в этой игре по-настоящему сложно придраться.

Играть в нее или не играть – личное дело каждого. Определенно, BBTM не заменит полноценное игровое поле с миниатюрами, но скоротать пару вечеров в борьбе за любовь фанатов вполне можно.

Кстати, на сайте www.boardgamer.ru можно найти [любительский комплект print'n'play материалов](#) для самостоятельного изготовления этой игры, причем все карточки уже переведены на русский, что существенно облегчает знакомство с игрой.





«Вот Шав в штрафную с мячом вошел! Давай-давай-давай! ААААА!! ГОООООЛ!!!!» (с) гр. Ленинград

- Миста Биффорд! Миста Джексан! Пятя минута до начала эфирама!

- Спасибо, Грибльзингер.

- Ага, давай, вали отсюда, коротышка. Ненавижу гнобларов... Так о чем мы, Джим?

- О том, какую занимательную историю нам сегодня поведал мистер Джонсон. Я думаю, наши поклонники будут весьма признательны ему за этот экскурс в прошлое. Всего хорошего, мистер Джонсон, было очень приятно с вами поговорить.

- Давай, коротышка, увози его уже. Как куда? В подвал, конечно. Не отпускать же...

Подводя итог всему выше написанному, можно сказать, что Blood Bowl – это игра, не похожая на другие игры Games Workshop. В ней нет мрачности ФБ-шного Вархаммера, нет набившего оскомину пафоса вселенной 40к. Игра веселая и приятная, но под маской кажущегося веселья скрывается вполне серьезная настольная игра, заставляющая продумывать свои ходы не хуже, чем в шахматах, а наличие в ней перехода хода при ошибке приводит к необходимости оценивать риски, планировать и расставлять приоритеты.

К сожалению, исключительно спортивная тематика и специфика внешнего вида миниатюр Blood Bowl не позволила игре завоевать сердца большого количества поклонников в

Беларуси, но, с другой стороны, и в Мордхейм у нас тоже играть стали не сразу. Так что вполне возможно, что после появления нескольких особо активных энтузиастов вполне можно ожидать проведения пусть и небольшого, но турнира по Blood Bowl.

А там, где прошел один турнир – вполне может пройти и второй.



А глядя на первые два турнира, люди могут заинтересоваться игрой – и все закрутится, завертится, шустрые скейвены побегут серыми тенями вперед, орки ползут в драку, а на постаменте будет дожидаться своего хозяина почетная награда, самый желаемый для каждого игрока приз – Кубок Крови.

Булочные, трамваи и счастливые люди

ПОЕЗДКА В ЛИНЦ



автор: Виталий «Винсент» Малиновский
фотографии: Виталий «Винсент» Малиновский



*«Тот, кто сохраняет способность видеть прекрасное вокруг себя –
никогда не состарится»
Австрийская поговорка.*

Поездка в австрийский город Линц планировалась еще с начала года, но все равно получилась неожиданной. Наверное, когда твое последнее большое путешествие - это посещение Вильнюса на выходных в 2005 году, а все отпуска проходят в Минске или в его окрестностях, то любая возможность выбраться за пределы Синеокой покажется внезапной и неожиданной. Так получилось и с Австрией – вроде готовились, вроде знали заранее, а все равно она свалилась, как снег на голову.

Журнал – это, конечно, не блог, и поэтому подробные впечатления и эмоции я здесь описывать не буду. Вкратце скажу следующее. 1) ТАМ – лучше, чем ЗДЕСЬ. Значительно лучше. 2) Красивых зданий и пейзажей там столько, что на третий день просто перестаешь обращать на них внимание –

наступает пресыщение. 3) Там тебе все улыбаются. И здороваются. Идешь по улице, видишь пожилую пару с собачкой, идущих навстречу. Впервые в жизни видишь. Говоришь им: «Grüß Gott!» (это у них вместо нашего «Привет!») Они тебе улыбаются, кивают и отвечают - «Grüß Gott!». И довольные идут дальше. Прохожие, продавцы, водители... даже панки с зелеными волосами, пирсингом и отсутствием передних зубов могут тебе улыбнуться и пожелать хорошего дня.

Конечно, после недели в таком окружении белорусская действительность с ее мрачными «лицами» и повсеместно встречающимся хамством может показаться, как в фильме «Евротур» - «немного негостеприимной». Мягко говоря.

Ну да ладно, речь пойдет не о том.

В Линц планировалось съездить на отдых — позагорать на озерах, пошариться по городу, подняться на трамвайчике на гору Пёстлингберг и посмотреть там на пещеру гномов. Однако, во время одной из поездок мое внимание привлекла машинка с какими-то яркими рисунками на дверях. При ближайшем рассмотрении это оказались герои комиксов, а буквально в пяти метрах от машинки обнаружился небольшой магазин с аналогичной вывеской и надписью «Brettspiele, Tabletops, Trading Cards, Figuren».

На витрине, помимо игрушек и мультяшных фигурок, удалось рассмотреть коробку с игрой Smallworld, набор Dust Tactics и корабли из X-Wing. Магазин, к сожалению, был закрыт, но мысль о том, чтобы зайти в него, осмотреться, пообщаться с народом и собрать материал для небольшой статьи прочно засела в голове.

Правда, сделать это удалось далеко не сразу: то выходные, то время нерабочее, то религиозный праздник какой-нибудь. Еще пару дней мы задерживались в городе и возвращались слишком поздно. Один раз, когда проезжали мимо, видели





открытые двери и людей, но сил выйти и заглянуть просто не было.

В итоге в один из последних дней время все же было найдено. Сыграть с местными игроками во что-нибудь не удалось, но побеседовали мы весьма неплохо.



Игровое сообщество в Австрии в целом и в Линце в частности существует уже давно (что и не удивительно), хотя оно и значительно уступает соседям-немцам, которые увлекаются различными видами хобби массово и основательно.

Магазин [Genduron](#) (именно в него я попал) открылся совсем недавно – 7 марта этого года. Предыдущий магазин, проработавший довольно долгое время, закрылся около пяти лет назад, когда его владелец ушел на пенсию. Везить игры

из Вены оказалось не очень удобно, и поэтому Райнер Опфольтер (Reiner Opfalter) решил открыть свой магазинчик в Линце.



По совместительству Genduron является также игровым клубом, но размер помещения не позволяет проводить здесь масштабные мероприятия, и потому основными его

посетителями являются поклонники карточных игр (когда я проезжал мимо пару дней назад и видел открытые двери, в магазине как раз проходил небольшой турнир). Какой-то конкретной направленности в плане ассортимента в магазине нету. Здесь можно купить и настольные игры, и карточные, и варгеймы, и комиксы, и художественную литературу (кстати, там было много книг по Вархаммеру, но исключительно в мягких обложках – вполне себе повод сказать «спасибо» российскому издательству за хорошие крепкие переплеты), и коллекционные фигурки, начиная от маленьких персонажей, больше напоминающих игрушки из Киндер Сюрпризов, и заканчивая огромными 79-сантиметровыми Дартами Вэйдерами, имперскими штурмовиками и бэтменами, у которых все двигается, поворачивается и гнется. При желании здесь можно найти также книги и аксессуары к ролевым играм, хотя большинство ролевиков Линца предпочитают играть дома в своих компаниях – впрочем, как и у нас.

Помимо игр настольных, в магазине стоит телевизор, рядом с которым лежит несколько игровых приставок – Sega,



Sony, даже старенькая Nintendo имеется. Любой желающий может с разрешения владельца магазина поиграть, если при этом не будет мешать другим.



В среднем магазин ежедневно посещает 10-15 человек, часть из них – постоянные игроки, часть – случайные и не очень покупатели. Заходят, смотрят, иногда что-то покупают. Я попал как раз на момент завоза очередного пополнения товара – и потому весь стол был завален коробками. Отдельно лежали новинки Games Workshop – стартер Космических Волков и кодексы Волков и Серых Рыцарей. Судя по вниманию со стороны посетителей, они были раскуплены в последующие несколько дней.

Гигантских бэтменов, кстати, тоже раскупают, и довольно быстро, что меня немало удивило и позабавило.



Если говорить об интересах игроков в Линце, то они слегка отличаются от белорусских.

Среди карточных игр бал, конечно, правит MTG, но ей составляют вполне ощутимую конкуренцию анимэшные ККИ Yu-Gi-Oh и White & Black. У последней, впрочем, фанатов не так много, поскольку она весьма тесно связана с одноименным анимэ-сериалом,

особенно в плане взаимоотношений между персонажами. Как рассказал мне Кристиан Ган (Christian Gan), один из поклонников White & Black, это игра для души. Интерес здесь представляет возможность по-разному комбинировать способности героев, причем герои, которые в сериале сражаются на одной стороне, будут это и в настольной игре делать более эффективно. Игра мне чем-то напомнила ККИ Romance of the Nine Empires из фильма The Gamers: Dorkness Rising – как взаимодействием персонажей, так и ориентацией на игру по фану, а не на турнирные сражения.

Обычные настольные игры здесь тоже в почете, хотя собрать в одном месте в одно время компанию для них немного сложнее – у кого работа, у кого учеба, у кого дом, семья. Здесь любят Dominion, Settlers of Cathan, Munchkin и Heroquest. Коркассон как-то не прижился. Кооперативные игры типа Пандемии или Betrayal at House on the Hill имеют свою аудиторию, но подходят далеко не всем.

В варгеймы в магазине практически не играют, поскольку для этого есть клуб. Он был создан примерно девять лет назад, называется BolterTeam и является скорее творческим объединением игроков, чем клубом в привычном нам смысле этого слова, так как собираются игроки в помещении, которое в обычное время является чем-то вроде небольшого ресторанчика. Костяк клуба составляет около двадцати человек, хотя в списках числится 75 — но большинство из этих «мертвых душ» появляется на встречах лишь время от времени. Клуб открыт для новичков, хотя тех, кто начинает посещать его на регулярной основе, зачисляются в члены клуба и в дальнейшем они, как и все, платят взнос в размере € 15 в год. Эти деньги идут на закупку столов и террейна, причем один из игроков по совместительству является плотником, который с радостью делает столы и террейн сам (тем не менее, работает он не бесплатно, несмотря на то, что процесс ему нравится). Впрочем, новичков отпугивают не взносы, а опасения быть жестоко побитыми более сильными расписками опытных игроков.

Собирается клуб в среднем один раз в две недели, как правило — по субботам, и



о встречах и условиях сражений игроки договариваются заранее.

Наибольшей популярностью среди варгеймов здесь предсказуемо пользуется Warhammer 40,000 — в него на

TABLETOP UND BRETTSPIEL NACHMITTAGE



Ort: Neubauerhof, Linzerstr. 27, A-4063 Hoersching
Beginn: jeweils ca. 15:00 Uhr

Neue Mitspieler sind immer herzlich willkommen!

Die Termine unserer Spiele Nachmittage findet Ihr auf

WWW.BOLTER-TEAM.AT

постоянной основе играет около десяти человек. Из армий наиболее популярны Космодесантники (5 штук), Тау, Некроны, Тираниды и ИГ (по 4 штуки), а также Кровавые Ангелы, Серые Рыцари и



Космические Волки (по 3 штуки). Хаос представлен двумя армиями демонов и двумя – ХСМ, а Эльдары (2 армии) делят последнее по популярности место со своими темными собратьями (1 армия). В среднем в Линце проводится пять турниров в год, но количество участников на них довольно сильно зависит от предложенного размера армий. На турнир с небольшим количеством очков наверняка придет сыграть несколько человек из местных, но только мероприятие с большими армиями сможет привлечь игроков из соседних Чехии, Швейцарии и Германии, причем немцы предпочитают приезжать большими шумными командами – почти как поляки в Минск.

Большинство игр, даже вне турниров, проводится по текущим правилам ЕТС, но в дружеских периодически используются небольшие хоумрулы (например, при игре 2х2, у каждого из игроков может быть варлора).

Второй по популярности игровой системой здесь является Godslayer, о которой мы хотели рассказать в этом номере, но решили, что она не слишком заинтересует читателей. Надо будет исправиться.

В Godslayer, представляющий собой варгейм в декорациях античного мира, в Линце играет около восьми человек, и каждая из игровых фракций представлена по три раза (потому что в свое время было куплено три крупных стартовых набора на кикстартере, хех).

В Dust Tactics, варгейм по альтернативной Второй Мировой войне, играет семь человек. В Dystopian Wars и Flames of War – всего по четыре, хотя FoW медленно, но верно набирает популярность. Два человека более-менее регулярно играют в Infinity, но в целом этот варгейм не пользуется здесь особым спросом.

Около семи-восьми лет назад в Линце была довольно большая группа игроков в Warhammer FB, но через пару лет она распалась и ее остатки (четыре человека) теперь собираются крайне редко. Вместе с Warhammer FB сошел на нет и интерес к Мордхейму.

Confrontation и AT-34 быстро завоевали популярность среди игроков, начали раскручиваться... но с развалом Rackham ушли в небытие. После этого случая, кстати, люди стали куда более настороженно относиться к новым игровым системам.

Malifaux, Mercs, Alkemy, Eden, A Call to Arms, BFG и Necromunda были опробованы, но особого интереса не вызвали.

Вполне возможно, что в более крупной Вене ситуация с настольными играми отличается, и может даже весьма сильно, но увы, времени заглянуть в один из венских клубов у меня уже не было.



В самый последний день я, несмотря на дождь, все же заскочил в магазинчик Райнера еще раз. Пока доехал на велосипеде – вымок почти насквозь. Из-за погоды в магазине практически никого не было, лишь пара человек лениво перебрасывалась карточками. Я перекинулся с хозяином парой слов, обменялся с ним контактами, прикупил замечательного кока из команды пиратов-

андедов и несколько симпатичных десятигранников. Уходить было искренне жаль, уезжать обратно в Беларусь – тем более.

Дорога до Минска на поездах с четырьмя пересадками, тихие и быстрые австрийские составы, веселый поляк-контролер, высоченная красивая блондинка на белорусской таможне и тотальный адъ и 3,14дец с заменой колес вагонов в Бресте ломами и кувалдами с трех до пяти утра – это отдельная история, и расскажу я ее не здесь и не сейчас. Главное, что всю дорогу назад, да и даже сейчас, когда я пишу эту статью, меня грела мысль о том, что в обход всех таможенных постов и лимитов я привез внутри себя частичку Линца, австрийского города, в котором люди умеют быть счастливыми.

Автор выражает огромную благодарность за предоставленную информацию и приятное общение Райнеру Опфольтеру (Reiner Opfalter) и Берни Дитлу (Berhard Dietl).

Дальше – подборка фотографий из магазина в дополнение к этому небольшому отчету.

Краткая историческая справка



Линц (Linz) – австрийский город, административный центр федеральной земли Верхняя Австрия. Расположен на северо-западе страны, на берегу реки Дунай. Занимает площадь в 96 км² и обладает населением чуть больше 200 000 человек (3-е место по численности среди австрийских городов).

Город был основан в 15 г. до н.э. римлянами на месте кельтского поселения Лентос в качестве оборонительной крепости на северной границе империи. Позже он получил более римское название – Ленция.

Название Линц впервые упоминается в 799 г. в связи со строительством церкви Святого Мартина – самой старой из сохранившихся на сегодняшний день церквей Австрии.

В XV в Линце находилась резиденция императора Фридриха III, и на короткий срок сюда даже была перенесена столица Австрии.

В XVI – XVII веках город сильно пострадал от эпидемии чумы. После ее окончания выжившие жители построили на главной площади колонну Святой Троицы (которая также называется Чумной Колонной) в качестве благодарности Богу за избавление от чумы.

С 1612 по 1626 год здесь жил и работал знаменитый математик и астроном Иоганн Кеплер, а с 1855 по 1868 – композитор Антон Брукнер.

Город также печально известен тем, что здесь провел детство и юность Адольф Гитлер (хотя родился он в городе Леондинге, входящем в округ Линц – там до сих пор находится дом и могила его родителей). Он считал город родным и страстно желал перестроить его и превратить в образцовый город Третьего Рейха.

В 1945 году Линц был занят войсками СССР и США и разделен по линии Дуная на два оккупационных сектора – американский и советский. После окончания войны здесь был открыт один из крупнейших в Австрии центров сбора беженцев и перемещенных лиц Вегшайд (Wegscheid), в котором одновременно могло находиться до 4 000 человек.

Принятие статуса нейтральной державы позволило Австрии и Линцу в частности оправиться от последствий войны и развиваться дальше.

Основные достопримечательности:

Церковь св. Мартина – самая старая из действующих церквей Австрии (799 г.).

Художественный музей Лентос – один из самых больших австрийских музеев современного искусства.

Главная Площадь с колонной Святой Троицы – самая большая сохранившаяся средневековая площадь в Австрии.

Новый Собор – собор, построенный в неоготическом стиле. Высота шпиля составляет 135 м, поскольку на тот момент в Австрии было запрещено строить здания выше венского собора св. Штефана (137 м).

Концертный зал им. Брукнера – здание в стиле модерн с 130-метровым стеклянным фасадом.





[к началу](#)

Hier stehe Ich...

Учимся оформлять базы



Что такое красивая игровая армия? В первую очередь, это, конечно, армия, в которой все (или большинство) миниатюр покрашены качественно и ярко. Именно хорошая покраска – то, что привлекает взгляд и заставляет зрителей восхищенно раскрывать рты. Это показатель, лежащий, в прямом смысле слова, на поверхности.

Если копнуть чуть глубже, то обнаружится еще один признак красивой армии – наличие в ней интересных конверсий. Он менее очевиден, потому что далеко не все знают, как выглядят все-все-все оригинальные модели, поэтому его чаще замечают на рядовых (которые, в большинстве своем, похожи друг на друга, как братья-близнецы), и чуть реже – на героях. Зато, если замечают – автор получает полноценную возможность насладиться минуткой славы, деловито и с гордостью рассказывая о том, что «вот здесь я использовал голову карнифкса и тело грота, а вот там руки грота и тело карнифкса».

автор: Виталий «Винсент» Малиновский
фотографии: Виталий «Винсент» Малиновский, Александр

Конечно, и для покраски, и для конверсии, требуются не только прямые руки и таланты скульптора и художника, но и немалое количество свободного времени. Поэтому часть игроков предпочитает обменивать свои кровно заработанные золотовалютные запасы на услуги различного уровня профессионалов. Правда, с гордостью называть после этого армию целиком «своей», как мне кажется, уже немного некорректно.

Впрочем, есть у красивых игровых армий еще один небольшой элемент, на который нечасто обращают внимание, но который, тем не менее, оказывает существенное влияние на производимое армией впечатление. Это базы, и именно об их оформлении пойдет речь в этой статье.

Теория

Для начала – немного теории.

Некоторые настольные игры (вроде тех же шахмат) появились еще в древние времена и с самого начала играли роль уменьшенной копии поля боя. Их потомки, военные настольные игры, или



варгеймы, в этом плане от них не сильно отличаются. Изменились правила, изменился внешний вид, но суть осталась прежней: игроки берут на себя роли полководцев и ведут свои армии в бой, и не так важно, являются ли эти армии аналогами реально существовавших, или они вымышленные от первого и до последнего бойца.

Существует категория варгеймов, основная цель которой — максимально точно реконструировать на столе какое-либо сражение. Здесь важен не внешний вид игры, а достоверность используемой карты и параметров войск. По понятным причинам, большая часть таких игр воспроизводит реальные столкновения из человеческой истории, начиная от войн античного периода, и заканчивая военными конфликтами современности, хотя встречаются и исключения, вроде «Битвы за Армагеддон» от Games Workshop, действие которой происходит в мире Warhammer 40,000.

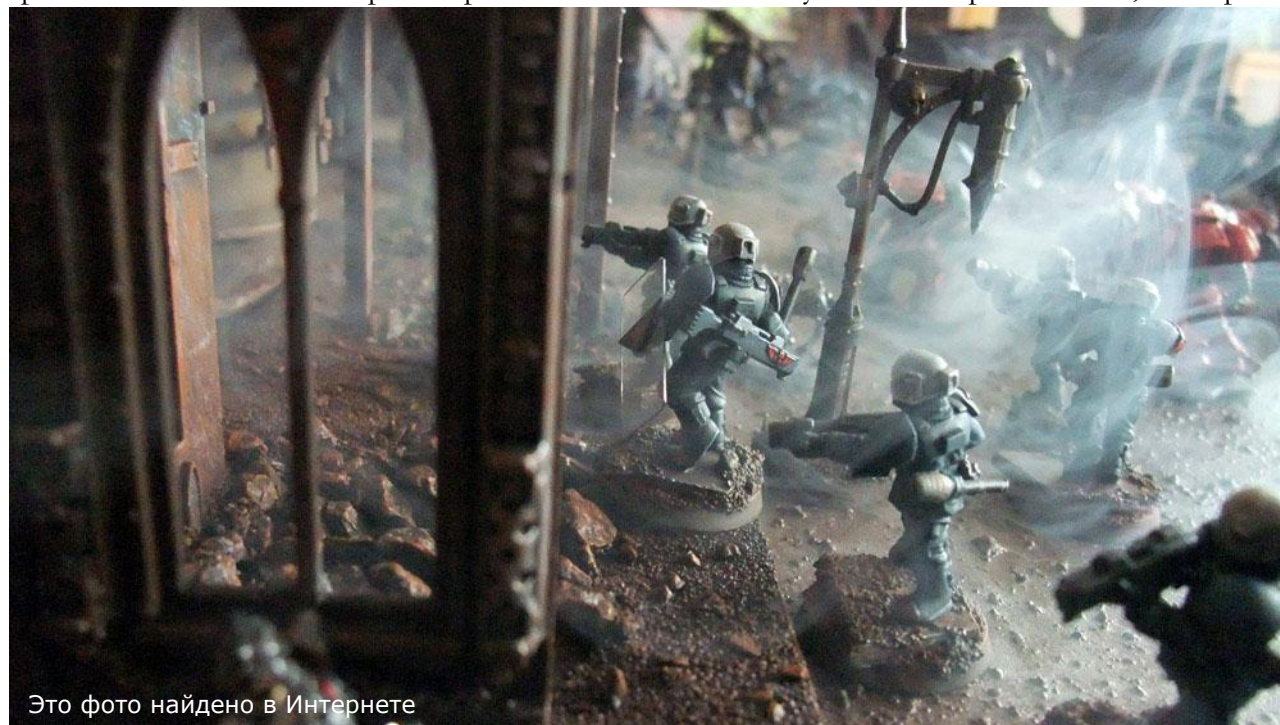
Другая категория гораздо лучше знакома читателям журнала — это варгеймы с миниатюрами: Warhammer, Flames of war, Warmachine, Infinity и т.д.

Как сказал один мой знакомый, «играть можно и пробками», и именно в этом кроется основное отличие этого типа игр от классических варгеймов из первой группы.

Если играть (и в самом деле) можно даже пробками — то к чему тогда все эти солдатики, разрушенные здания и зеленые холмы? Согласитесь, с точки зрения математики и теории вероятности

они не имеют никакого влияния на исход боя.

Причина одна: желание увидеть все своими глазами. Воображение, конечно, штука многофункциональная, но далеко не у всех оно развито настолько хорошо, да и выражение «лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать» тоже возникло не на пустом месте. Поэтому в данном хобби всегда будет категория людей, которым



Это фото найдено в Интернете



двигать деревянные блоки-фишки с надписями типа «4-я танковая бригада» просто скучно и не интересно. Для них куда интереснее посмотреть на врага глазами идущего в атаку гоплита, упрямо стиснуть зубы вместе с имперским гвардейцем, глядя на приближающуюся волну тиранидов, или прикинуть расстояние для прыжка, поставив себя на место пустрого ловкого скейвена из Мордхейма. Это – возможность прикоснуться к другому миру, на какое-то время погрузиться в него.

И именно поэтому, в большинстве случаев, появляются покрытые модельной травой холмы, рощи и леса, разрушенные здания с торчащей арматурой, храмы с залитыми кровью алтарями и башни колдунов.

Конечно, есть люди, которым просто нравится красить и делать дома и холмы. Но они, тем не менее, делают их для игры, а не для того, чтобы поставить на полочку, и любоваться.

И вот здесь мы плавно подходим к миниатюрам.

Как и любой другой элемент игрового стола, миниатюры являются

частью игры, а значит, по идее, тоже должны способствовать созданию уменьшенной копии игрового мира и помогать игроку в этот мир погрузиться. Поэтому для людей, которые видят варгеймы как нечто большее, чем просто шахматы с забавными правилами, немаловажно, чтобы миниатюры были должным образом оформлены и органично смотрелись на столе. А это, как раз таки, подразумевает покраску миниатюры и оформление ее базы – ведь боец, стоящий на выжженной земле / зеленой траве / серых каменных обломках куда более достоверен и приятен глазу, чем тот, у которого под ногами пустой черный пластик родной базы.

Второй теоретический взгляд на оформление баз миниатюр затрагивает общий вид армии и единство ее стиля. Грамотно подобранной текстурой и цветами базы можно не только придать своей армии определенную уникальность, но и подчеркнуть, выделить ее индивидуальные черты. Например, решетчатый пол корабельной палубы под ногами космодесантника

Хаоса ордена Красных Корсаров наметнет зрителю, что эти бойцы много времени проводят в абордажных сражениях в космосе. Снег под ногами Космических Волков напомнит об их суровом родном мире, как и лава под ногами космодесантника из ордена Саламандр. Покрытые зеленью остатки колонн и барельефов на базе ящеров наведут на мысль о далекой Люстрии, а каменные плиты с изображениями молота и наковальни – на размышления о подземных городах гномов. Как видите, при желании, можно подчеркнуть особенности вашей армии, просто оформив базы моделей подходящим образом.

Третий взгляд касается этики игры, того, что играть моделями с неоформленными базами – несолидно и стыдно, и стыдно. К тому же для человека, собравшего и покрасившего целую армию (пускай и в обычный средний тэйблтоп) оформление баз своих бойцов не должно представлять большой проблемы. Впрочем, это и так все знают, поэтому на этом вопросе мы



останавливаться не будем и сразу перейдем к практике.

Оформление баз

Большинство баз оформляется одним из двух способов: очень простым и простым.

Очень простой способ. Он доступен всем и каждому, независимо от изгиба и места произрастания рук, требует минимум усилий и прост в освоении, как мозаика из четырех элементов. Суть его в следующем.

Нанесите на базу тонкий слой клея ПВА, затем сверху присыпьте песком (лучше всего использовать мелкий речной или морской песок – он дает лучшую текстуру и от него меньше пыли) или модельной травой. Как вариант, базу с нанесенным клеем можно просто опустить в емкость с нужным покрытием.

Когда клей высохнет, просто сдуйте или смахните кисточкой излишки покрытия обратно в емкость. Все, база готова. Поздравляем, вы освоили самый простой способ оформления баз.

Простой способ предполагает чуть более комплексный подход к оформлению базы, включающий не только более сложное оформление, но и покраску отдельных или всех ее элементов.

Общий алгоритм в данном случае будет примерно таким (примерно –



поскольку каждый игрок в итоге сам находит наиболее удобный для него способ): сначала к базе приклеиваются крупные элементы (это лучше делать суперклеем), затем на клей ПВА наносится песок. Когда клей высыхает – вся база грунтуется и красится в нужные цвета, после чего на отдельные участки

наносятся пучки модельной травы, листья и субстанции, напоминающие различные жидкости.

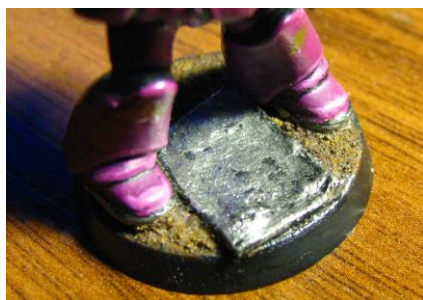
Теперь немного подробнее о материалах:

- ✓ Деревянные бутылочные пробки. Благодаря текстуре, после обработки скальпелем из них получаются отличные камни и куски скал, причем учитывая размер пробок, скала может получиться весьма внушительной. Также гладкие стороны могут пригодиться при создании ступеней, колонн и прочих, круглых в сечении, элементов.
- ✓ Из картона замечательно вырезаются маленькие кружки для имитации





бульжника мостовой, листы «металла» и рельефные изображения. Убедитесь только заранее, что вы выбрали картон подходящей для ваших замыслов толщины. Отдельные виды картона, кстати, подходят даже для создания небольших стен.



- ✓ *Модельная трава.* Она же Статик Грасс. Ее можно не только комбинировать с травой другого цвета, но также стричь и красить (например, для получения кусочка футбольного поля с белой линией разметки, или пожухлой осенней травы вместо сочной зелени). Модельный флок также может применяться при оформлении баз, на выходе давая небольшие кустики и пучки мха.

- ✓ *Литники от пластиковых миниатюр* замечательно подойдут для того, чтобы нарезать из них кучу обломков, бетонных балок и камней – просто отпилите кусок подходящего размера и в нужных местах обработайте модельным ножом. Также из литников могут получиться неплохие рельсы, столбы и бордюры.

- ✓ *Специи,* в зависимости от размера и формы, могут использоваться или вместо травы / песка, или вместе с ними. Чаще всего специи используют для создания опавшей листвы или цветков (что требует дополнительной покраски). Вместо специй можно также использовать засушенные кусочки травы и мелких растений.

- ✓ *Клей ПВА* подойдет не только для



фиксации песка на базе, но и для создания луж и мутной воды. К сожалению, после высыхания слой клея становится слишком тонким, поэтому наносить его надо будет еще несколько раз для получения нужной глубины, либо заменить специальным «водным эффектом», который также можно найти и купить в соответствующих магазинах.

- ✓ *Всякие мелочи:* Шестеренки, зубочистки, проводки, трубочки для коктейлей, ворс от кисточек, хвостики от груш, обломки коробки от CD-диска и т.д., помогут создать интересные элементы на базе, начиная от зарослей осоки, и заканчивая хаоситскими пинами,





торчащими прямо из земли. Как и при создании террейна, здесь может пригодиться самый неожиданный мусор.

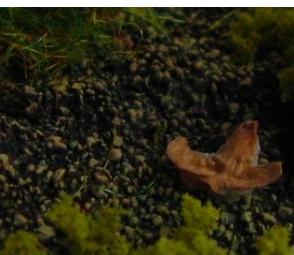
Покраска земли

В зависимости от того, какие цвета вы будете использовать при оформлении вашей базы, на выходе у вас будет получаться тот или иной тип поверхности. Ниже мы приведем несколько самых распространенных техник покраски земли (названия красок соответствуют названиям новой линейки красок GW):



Выжженная земля / город:

Сильный драйбраш цветом The Fang , затем легкий драйбраш цветом Dawnstone , затем еще более легкий драйбраш цветом Fenris Grey .

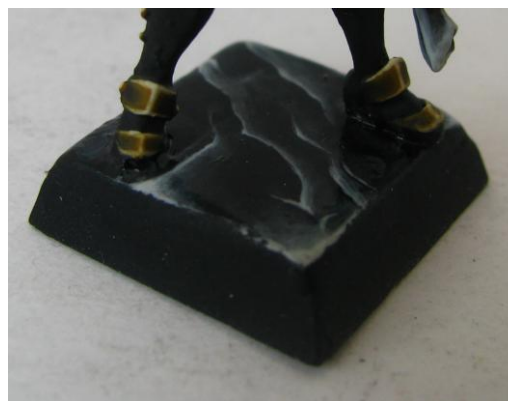


Дикая местность / лес:

Сильный драйбраш цветом Rhinox Hide , затем легкий драйбраш цветом Steel Legion Drab , затем

самый легкий драйбраш цветом Ushabti Bone .

Осенняя земля: Сильный драйбраш цветом Rhinox Hide , затем легкий драйбраш цветом Steel Legion Drab , затем самый легкий драйбраш цветом Skrag Brown .



Мраморный пол: Высветление линий от The Fang  до White Scar .

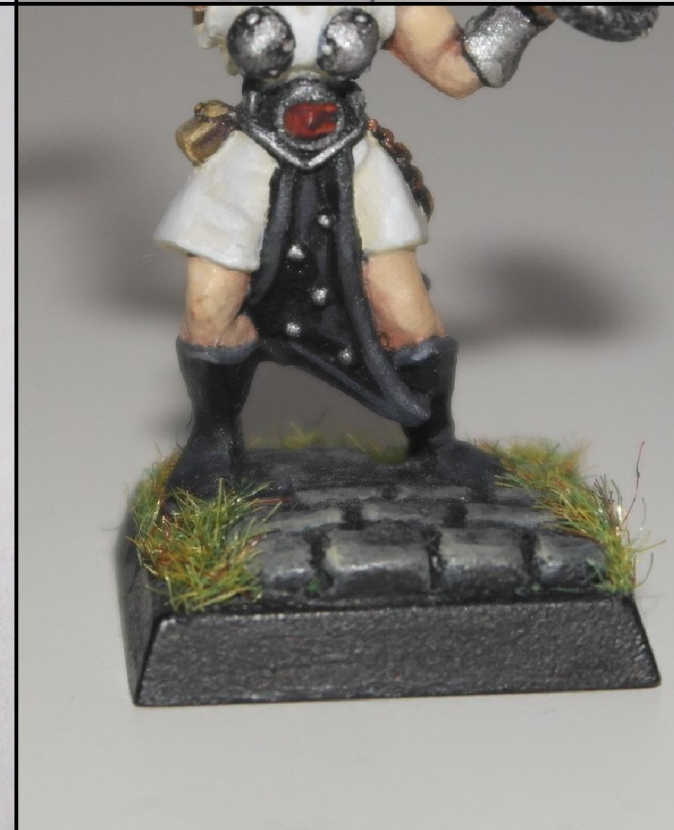
Какие именно краски использовать для оформления баз – каждый решает для

себя сам. Конечно, палитра GW или Vallejo богаче, но многие цвета (особенно оттенки серого) замечательно заменяются более дешевой «Звездой».

В принципе, если не лениться, то описанных выше советов за глаза хватит для того, чтобы быстро и, главное, красиво оформить базы своих миниатюр. Все, что делается сверх этого, уже можно назвать «диорамной базой», и оно требует работы порой даже больше, чем покраска самой миниатюры.

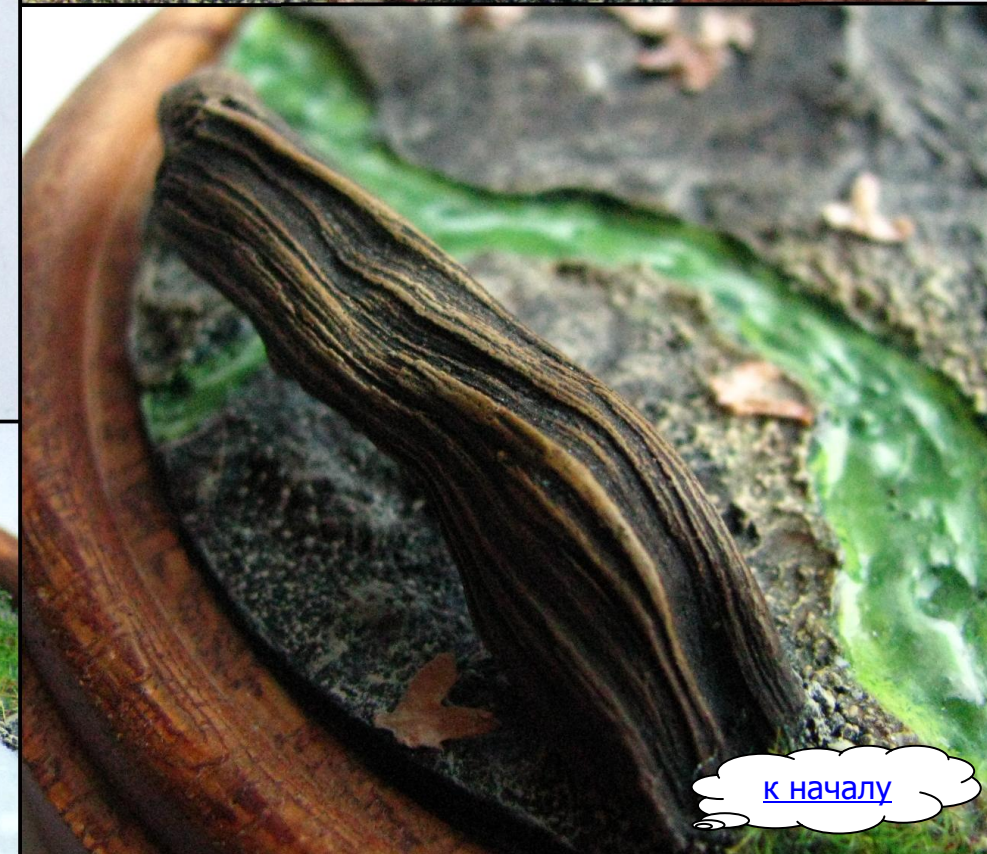
За примерами далеко ходить не надо: откройте сайт www.coolminiornot и выберите работы, набравшие наибольшее количество баллов. Постарайтесь подавить захлестнувшие вас мысли о том, КАК МОЖНО ТАК КРАСИТЬ??!!!, и обратите внимание на то, как оформлены базы у этих миниатюр. Возможно, вы сможете взять кое-какие интересные моменты себе на заметку, и использовать их в будущем.

И, напоследок, несколько примеров не самого сложного оформления баз от нашей редакции:









[к началу](#)



автор: kravchik

фотографии и их оформление: kravchik

Бессловесные, не рассуждающие создания, порождения безумного гения Техножрецов Адептус Механикус, наполовину живые существа, наполовину машины, предназначенные для выполнения строго определенных функций на благо Империи Людей. Часть из них – громыхающие железом механизмы, часть – созданные из человеческого генома и усиленные биоимплантами создания, которых порой ошибочно можно даже принять за людей. А часть когда-то и была людьми – еретики, преступники, предатели, нарушившие законы Империи и направленные судьями и арбитрами Адептус Арбитрес на промывку мозгов и перепрограммирование жрецам Бога-Машины. Боевые, оружейные, арко-флагеллянты, ремонтные и заводские, серво-черепа, медицинские типа Ремидиум, Преторианские и каллиграфы...

Имя им – сервиторы. Число их – легион.

Желание включить в свою армию Имперской Гвардии энджинсира и его сервиторов было у меня давно. Сам товарищ техножрец был куплен без проблем и прибыл ко мне из старушки Англии. А вот с сервиторами возник вопрос. Наше любимое ГВ выпускает только один набор этих парней – технодесантник с сервиторами для армии космоморяков. Но нам же хочется своих, гвардейских ребят. Сетую на вселенскую несправедливость, было принято решение исправить ситуацию при помощи моих кривых рук, а так же подручных желудей и палок.

Далее представляю на суд общественности фото своих «творений». И описание - из чего, собственно, это собиралось.

Шоу уродцев



или как я собирал сервиторов

#238916



Начнем с самого простого в производстве. Дядечка с инвентарным номером #238916. При жизни он был бортовым стрелком «Валькирии». Был сбит, но при крушении основная масса его тела пострадала не очень, и большая его часть пошла на сборку сервитора.

Туловище и ноги пригодились в полном объеме. Голова была пересажена от почившего вокс-оператора. Также, после трепанации в нее был установлен оптический прицел. На место спинного ранца была установлена не пригодившаяся деталь от той же «Валькирии», соединенная с черепом шлангом от огнемета. Правая рука досталась от пилота какой-то техники производства фабрики «Технолог». А вот сервоманипулятор на левой - отливка оригинального. Также в тело было вживлено несколько кусочков струн для имитации проводки.

Второй парень служил аколитом имперской инквизиции и жёг еретиков очищающим пламенем из своих огнеметов. Но, к их счастью, сам сгорел на работе. Сейчас же, его лучшая половина гордо несет номер #142692.

За основу взята неудачная копия оригинальной модели аколита Священной Инквизиции. Бедняге хирургическим путем были демонтированы ноги, баллоны от огнемета и факел над головой. Правый огнемет был отломан полностью, и на его место была установлена пиратская копия манипулятора. На второй сопло заменено хватательным устройством. На спину приклеена часть от корпуса гвардейского огнемета и позже на нее был монтирован механодендрит, собранный из проволоки с нанизанными на нее кусочками изоляции и установленным наконечником клешнеподобной формы. Вместо ног было установлено гусеничное шасси, собранное из кусочков литников, стержня, а также автоматов производства «Технолога». Место соединения гусениц с туловищем было замазано зеленкой в попытке изобразить развевающуюся мантию.

#142692



#721113



Наиболее трудозатратным и наименее удачным вышел боец #721113. В прошлой жизни он был значительно выше и служил в пштурмовых войсках протектората из вселенной Robogear, где героически пал в бою, и был захоронен в капсуле в космосе. Ну, и по воле варпа (и меня) оказался во вселенной Молота Войны, где трудолюбивые техноадепты провели над ним ряд операций, чтобы приблизить его к необходимому масштабу.

Во-первых, туловище и ноги были уменьшены в размере. Пришлось пожертвовать печенью и коленями. С головы был удален шлем вместе с верхней частью черепа. На их место была вживлена металлическая сфера со встроенными проводами для обеспечения прямой связи с духом машины. Зато удалось сохранить ранец и правую руку. Левая же была заменена на сервоманипулятор. После выписки сервитор был экипирован под сумками и противогазом с обезболивающим и признан годным к строевой.

Завершает наше шоу персонаж из одной вселенной с ранее рассмотренным бойцом. В Робопире он был пилотом трактороподобного гусеничного меха. Принимая это во внимание, было решено сохранить не только часть его тела, но и часть навыков. В итоге, получился сервитор с номером #396513 на гусеничном шасси.

За основу корпуса была взята деталь неизвестного назначения, оставшаяся после сборки тумбочки. В нее идеально вошла лучшая половина нашего героя. Гусеничное шасси позаимствовали от игрушки Вала-и из шоколадного яйца. После установки шасси и гусениц на основе корпуса, передняя его часть была прикрыта бронешитком от «Часового», шагателя ИГ. Также он пожертвовал блок питания от мультилазера. Тяжелый болтер на месте правой руки достался от «Валькирии». К голове прикреплен шланг от огнемета. Сзади шасси прикрывает щиток с аквилой, позаимствованный от обложки тяжелого болтера. Также в дело пошли даже скобы от степлера и немного гитарной струны.

Вот такие получились они, мои молчаливые слуги Бога Машины. Насколько удачной была моя затея судить вам, но я, в принципе, доволен. И планы на еще одного стрелка уже зреют в моей голове.

#396513





Ёлочные игрушки

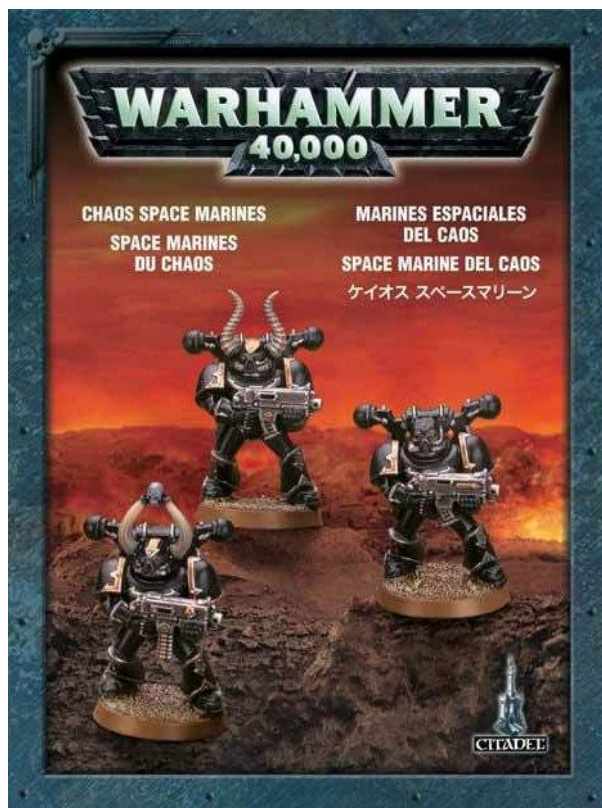
«wargame-style»

автор: Sot
фотографии: Sot, Виталий «Винсент» Малиновский
изображения взяты из сети Интернет

Новый год не то чтобы на носу, но, учитывая скорость появления новых номеров Варгаззма, фраза Winter is coming в сентябре как-то не кажется очень уж бессмысленной. Поэтому мы, пользуясь случаем, предлагаем вам заранее озаботиться тем, как будет выглядеть в зимние праздники ваша зеленая красавица. Будут ли на ней болтаться обычные, набившие оскомину, пластмассовые шары, или же она будет одной такой единственной, и все друзья и знакомые, приходя к вам в гости, будут ахать, охать и проситься сфотографироваться рядом с ней. Наш постоянный читатель Sot поделится с Вами кое-какими своими идеями на этот счет, а мы его потом слегка дополним. Итак...

Скоро Новый год. Скоро ёлка. Кто-то получит подарки, а кто-то, как я, нет. Но речь сейчас о ёлке. В Интернете к Новому году появляется реклама различных ёлочных игрушек, в том числе в стиле Warhammer. Стоят они прилично, везти их из-за границы, а потом еще и красить... Так и праздник пройдет. Но, как сказал один известный мальчик: а у нас на чердаке старинных вещей полно. Вот мы ими ёлку и нарядим.





Наверное, самый известный персонаж варгейма – космодесантник. Но кто же возьмёт из своей любовно собранной и покрашенной армии сержанта и повесит его на ёлку? Выход есть. Пока ещё продаются небольшие наборы фигурок SM, CSM, орков и пр. Но удобнее всего использовать в качестве елочных украшений именно

космодесантников и космодесантников Хаоса, так как у них есть ранцы. Остаётся только купить этих ребят, покрасить повеселее, зацепить за ранцы нитку, и повесить на ёлку. Стоят они не слишком дорого, собираются быстро, художественный покрас не обязателен. Всё-таки, это ёлочная игрушка.

Но одними ультромаринами ёлку не украсишь. Ещё один вариант – исторический. Компания «Звезда» выпускает для своей настольной игры «Великая Отечественная» неплохие самолёты в масштабе 1/144 и 1/200.

Да, там написано о сборке без клея, и да, там полиэтилен. Но собирать все равно нужно с клеем, чистить облой, а после грунтовки из балончика Citadel полиэтилен все же можно покрасить. Чтобы повесить самолёт на ёлку, достаточно под двигатель (или на хвост, тут уж кто как вешает) прикрепить петельку из проволоки или скрепки, а пасси приклеить в уже сложенном состоянии. Также после сборки лучше замазать щели модельной шпатлёвкой. Плюс таких самолётиков, в том, что они продаются практически везде, а покрасить их сможет даже начинающий.

Но какая же ёлка без шаров? Первое, что приходит на ум – сервочерепа.



Украсить ёлку сервочерепом с печатью инквизиции – идеально. Проблема в том, где этот череп достать. Второе, что вспоминается в качестве варианта – это шлем, рыцарский или космодесантника. Но шлемы у миниатюр слишком маленькие, а изготовить более крупные копии – уже целое искусство. Можно, конечно, сделать из бумаги топхельм, но это уже не шарик. Вспомним о гоблинах! А именно – о фанатиках ночных гоблинов, с шарами на цепях. А ещё с шариком ходит тяжелый варджек Победитель из Вармашины. В общем, на ёлку можно повесить несколько отличных моргенштернов.



Как их сделать?

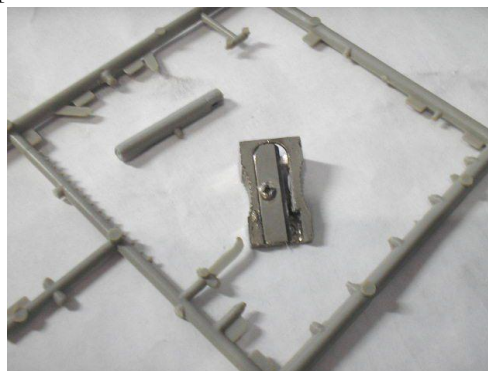
1: Покупаем шарик для настольного тенниса.

2: Сверлим в нём отверстие и вставляем петельку из проволоки или скрепки. Если вы делаете обычный гоблинский шар, то на этом все - можно грунтовать и красить. Если нет, переходим к следующему пункту.

3: Расчерчиваем шарик на экваторы. Это нужно для того, чтобы обозначить точки, в которые будут вставляться шипы. Трёх экваторов, пересекающихся под прямым углом, достаточно для крепления любого количества шипов (в разумных пределах).



4: Изготавливаем шипы. Шипы можно вылепить, вытянуть из литника над огнём, вырезать, кушить и т.д. Есть быстрый и лёгкий способ сделать шипы любому человеку. Нам понадобится металлическая точилка и толстый круглый литник. Далее просто затачиваем литник, как карандаш, до нужного нам результата. Лучше всего шипы посадить на штифты из скрепки, для крепления их в нужных точках наших шаров.



Теперь все, что остаётся — это закрепить шипы на шарике, залепить щели модельной шпателькой или зелёнкой, и загрунтовать.





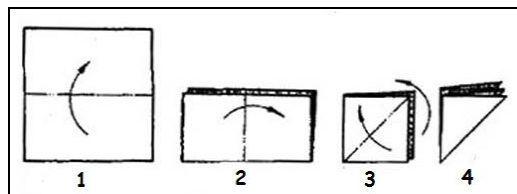
Можно повесить их прямо так, можно покрасить под металл, можно повесить на нитку, можно повесить на цепочку. Любители исторических варгеймов могут сделать не моргенштерн, а морские мины, и заминировать ими свою ёлку. Любители фэнтези могут долепить глаз на стебельках и сделать бихолдеров. Любители Звездных войн могут сделать Звезду Смерти.

Простых вариантов сделать тематические елочные игрушки ещё масса. Можно скачать развёртки бумажных болтеров и дредноутов, можно вылепить мечи и молоты из пластики. И это только самые простые способы! А что можно сделать, если приложить чуточку усилий и фантазии!

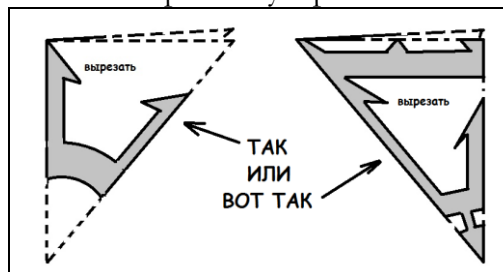
От редакции мы хотели бы добавить еще несколько вариантов украшения помещения с использованием тематики любимых настольных игр.

Снежинки. Тут рассказывать особо нечего, все на фотографиях:

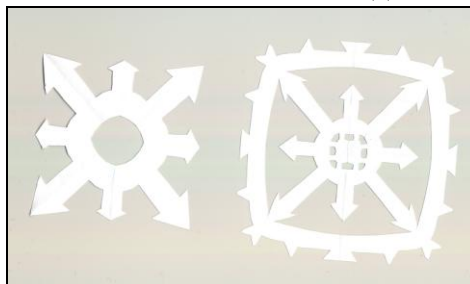
Шаг 1. Складываем квадратный лист бумаги два раза пополам и один раз по диагонали.



Шаг 2. Вырезаем узор.



Шаг 3. Разворачиваем, и, если все сделали правильно, то получаем «снежинку», которую можно приклеить на окно, на шкаф, жвачкой на спину соседу или скотчем на спину коту. В нашем случае получились две довольно симпатичные хаоситские звездочки.



В принципе, немного повозившись с бумагой можно с легкостью сделать целые гирлянды с силуэтами Императора, аквилы, болтеров и чего угодно еще.

Вторая мысль, а точнее – найденная в Интернете фотография – это украшения в стиле настольного варгейма X-Wing, из конструктора Lego. Соответствующие небольшие наборы продаются в магазинах, а это значит, что схемы их сборки можно найти в сети и при наличии нужных деталей – собрать самому. Если проявить фантазию, то из Лего можно сделать и мини-лэндрейдер, и Валькирию, и хаоситский истребитель. Главное – правильно рассчитать габариты, чтобы ваше украшение не рухнуло под бой курантов на пол и не потянуло за собой елку.

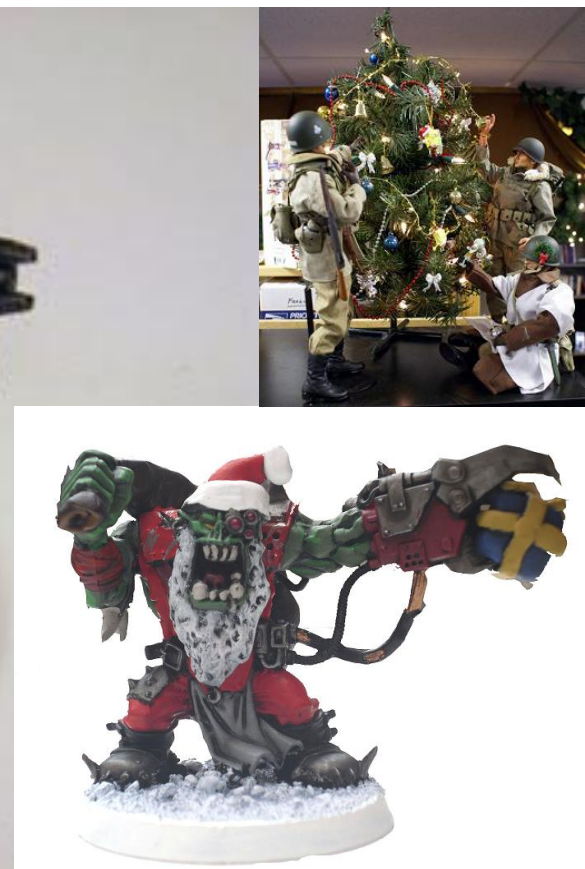




Третий вариант – это нестандартные Деда Морозы и Снегурочки (или Санты Клаусы, олени и эльфы, если вы приверженец западных традиций). Можно раздобыть крупномасштабную action-figure и сплести под нее шапки-колпачки, приклеить бороду из ваты и поставить под елку. А можно взять обычную миниатюру и буквально парой

небольших деталей придать ей праздничный оттенок, а то и сделать небольшую диораму, которую потом можно поставить под елку (как на фотографиях ниже).

Надеемся, эти советы вам пригодятся, и ваши елки станут предметом зависти ваших друзей и хорошим украшением вашей квартиры.

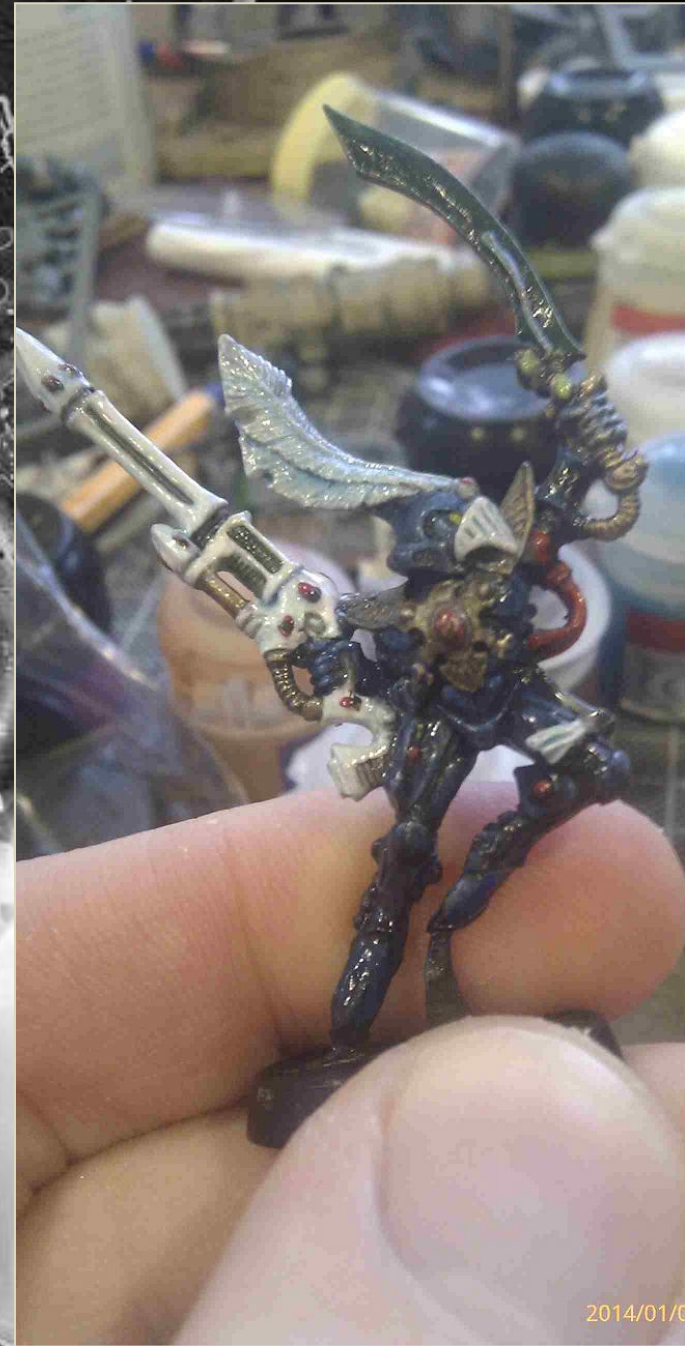


ГАЛЕРЕЯ

Сегодня раздел «Галерея» в кои-то веки не занят работами редакционного отряда покрасчиков. Вместо этого мы попросили поделиться своими работами Берни, одного из варгеймеров, с которым мы познакомились во время поездки в Линц. Он сразу же согласился, предупредив, правда, что качество фотографий не самое лучшее, а Тиран – еще в процессе и не докрашен.

Впрочем, взглянуть все равно интересно.







[к началу](#)



КЛУБ-МАГАЗИН ПРАВИЛЬНОГО ВАРГЕЙМА



**миниатюры · варгеймы
настольные игры
аксессуары для хобби**

www.hobbybunker.ru

Нас можно найти по адресу: Москва, пер. Калашный, 10 ([карта](#)), а также Вконтакте
Контактные телефоны: +7 (926) 273-43-93, +7 (495) 695-74-10, E-mail: info@hobbybunker.ru

Warhammer Fantasy Battles Warhammer 40000 SAGA Bolt Action
Flames of War Мушкетеры-Томагавки Mordheim Черный порох
DBA Warhammer Historical Battletech Classic и Battletech: Alpha Strike
Impetus Battle Fleet Gothic X-Wing Zombicide

...и другие игры с отличными миниатюрами!

Настольные и ролевые игры





Dead Gentlemen PRODUCTIONS

автор: Виталий «Винсент» Малиновский
иллюстрации взяты из сети Интернет



«Хороший джентльмен – мертвый джентльмен» народная мудрость

Кинематограф — это искусство. Искусство выражать свои мысли, взгляды, ощущения так, чтобы зритель после просмотра вышел на свежий воздух, вздохнул и задумался. Или улыбнулся. Или вытер слезы. Или вытряхнул портки. Настоящее искусство заставляет людей переживать настоящие эмоции.

Но, как и в любом искусстве, для получения нужного результата в фильм нужно вкладывать душу. Михалков с Бондарчуком, например, давно уже не вкладывают в свои фильмы ничего кроме денег, и потому вместо искусства у них получается пафосное унылое говно. Голливуд тоже редко позволяет себе такую «душевную» роскошь — и потому у них чаще всего тоже получается говно, но веселое, со взрывающимися вертолетами и полным отсутствием смысла.

Впрочем, это не значит, что чем больше денег вложено в фильм — тем он бездушнее, хотя такая тенденция и имеет место быть. И в этой статье мы хотели бы рассказать о том, что при отсутствии

денег или малом их количестве для души часто остается гораздо больше места.

Охота на охотника

В 1996 году несколько студентов Тихоокеанского Лютеранского Университета (Такома, штат Вашингтон, США) крепко сдружились на почве совместных интересов. Что это были за интересы — доподлинно неизвестно, но настольные и ролевые игры наверняка занимали среди них не последнее место, благо эти виды хобби всегда были популярны у американских студентов, а администрация западных учебных заведений поощряет досуг студентов совсем не так, как у нас. Например, она выделяет гранты на студенческие проекты не только (и не столько) с целью получить с них откат и прибыль, а именно для того, чтобы помочь реализовать творческие идеи и задумки своих подопечных.

А идей и задумок у наших героев было предостаточно...

Мэтт Вэнсл (Matt Vancil), немного посидев и подумав, шутки ради создал сюжет, который затем был переработан в полноценный сценарий. В нем рассказывалась история студента экономического факультета, заучки и будущего бухгалтера по имени Крис, который по несчастливому стечению обстоятельств сталкивается с цепочкой необъяснимых смертей студентов своего университета. За этими ужасными смертями стоит демон Дуамертракс Неуничтожимый, который долгое время был заточен в подвалах университетской библиотеки, но теперь, наконец, обрел свободу. Крис пытается противостоять древнему злу, но понимает, что у него нет шансов. И единственной его надеждой становится отряд Охотников за демонами во главе с отважным Габриэлем...

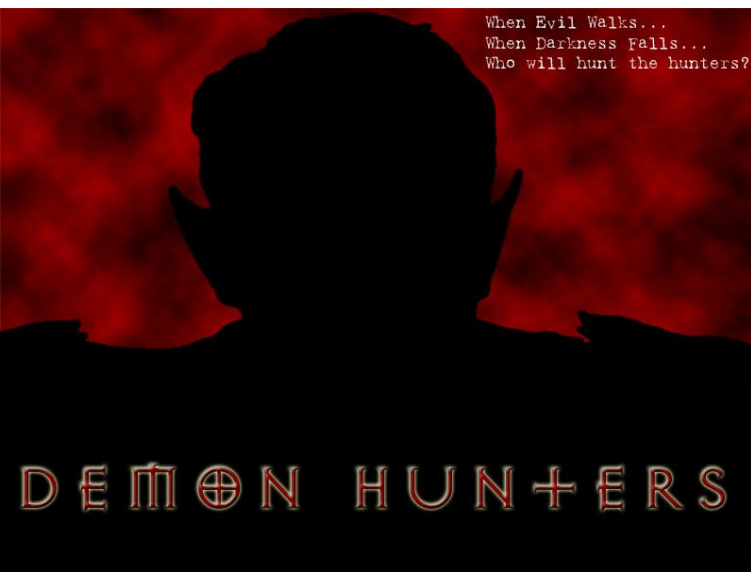


Тихоокеанский Лютеранский Университет

Конечно же, прообразами главных героев стали приятели и знакомые Мэтта, а место действия (Тихоокеанский Северо-Западный Университет) подозрительно напоминает Тихоокеанский Лютеранский Университет и его окрестности. К слову, некоторые здания университета были построены еще в 1890 году норвежскими эмигрантами, так что его архитектура, а также расположенный на его территории старый парк, вполне способствовали созданию нужной атмосферы.

Сценарий понравился всем. Бен Доббинс (Ben Dobbyns) приступил к сбору средств на съемки, и при поддержке администрации факультета и заинтересованных в проекте студентов собрал весьма внушительную сумму в \$5,000. Чуть позже к проекту присоединились Дон Эрли (Don Early), Стив Уолбрехт (Steve Wolbrecht) и Натан Райс (Nathan Rice), и работа закипела.

Съемки длились смешной для современной киноиндустрии срок – всего два месяца, (апрель и май 1999 года), и уже 8 октября в кинозале университета состоялась премьера 90-минутного



фильма под названием «Охотники за демонами» (Demon Hunters).

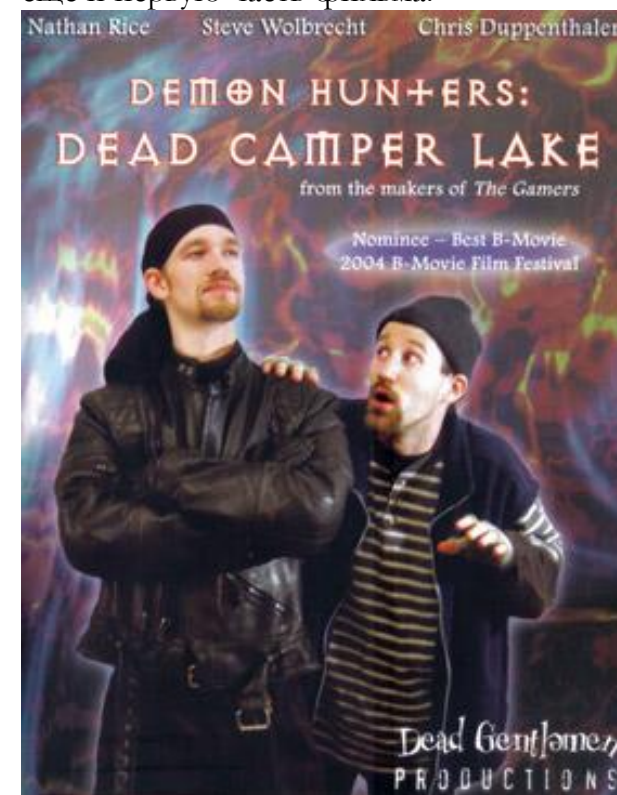
За две недели показа фильм просмотрело множество студентов университета, и благодаря добротному юмору, острой социальной сатире и просто стебу с фильмов ужасов и со студенческой жизни в целом, он приобрел огромное количество поклонников. Первая партия видеокассет (100 штук) была разобрана за неделю, а

копии, разошедшиеся по всей стране, лишь увеличили количество фанатов.

Вдохновленные успехом, креативные товарищи (практически тем же составом) в следующем году приступили к съемкам продолжения. Во второй части «Охотников за демонами», которая получила название «Озеро мертвого туриста» (Demon Hunters: Dead Camper Lake) юмор стал еще смешнее, сатира еще острее, а качество актерской игры (здесь, как и в первой части, все роли исполнялись непрофессиональными актерами из числа друзей и знакомых) значительно улучшилось. На этот раз, правда, работа над фильмом шла гораздо тяжелее - премьера состоялась лишь 4 марта 2004 года, но все равно была очень тепло встречена зрителями, а впоследствии даже участвовала в номинации «Лучший фильм 2004 года в категории «Б».

Любопытным является тот факт, что за исключением нескольких «официальных пиратских копий», вторая часть так и не вышла на видеокассетах. Вместо этого вскоре после премьеры в

продажу поступил DVD под названием «Demon Hunters: Dead Camper Lake», который в качестве бонуса включал в себя еще и первую часть фильма.

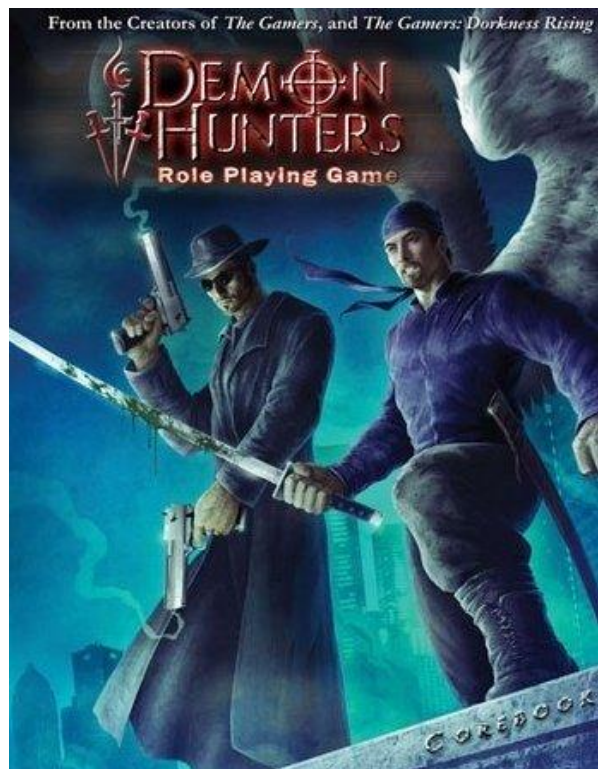


Но на этом история Охотников за демонами не закончилась.

В 2007 году, на одном из ролевых конвентов к Дону Эрли подошел



разработчик настольных ролевых игр Джейми Чембер (Jamie Chamber) и предложил сделать ролевую игру по миру «Охотников».



Так на свет появилась Demon Hunters Role Playing Game, использующая механику системы Cortex, на которой базируются такие ролевые игры, как Battlestar Galactica, Supernatural и Serenity.

Издателем новой игры выступила небезызвестная Margaret Weis Productions, а каждая версия игры была снабжена бонусом в виде небольшого 30-минутного фильма Demon Hunters: Brotherhood Orientation (премьера состоялась 17 августа 2007 года), который знакомил игроков со вселенной «Охотников».

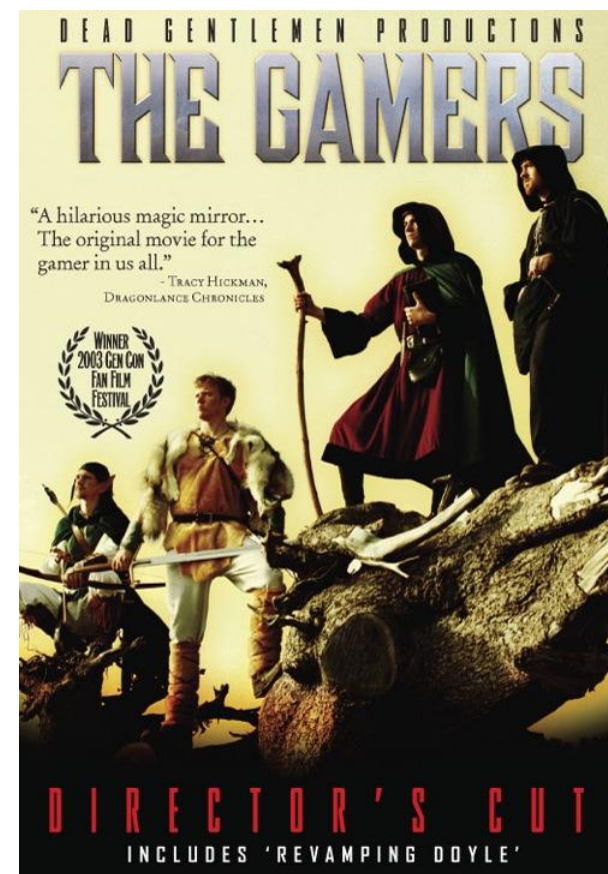
Немного позже, в 2008 году, Мэтт Вэнсл заново переписал историю оригинального фильма и запустил его в виде мини-сериала, доступного для просмотра в интернете. Также на данный момент он совместно с Джимми МакМайклом работает над одноименным веб-комиксом.

Тень... Тень? Тень!!

«Охотники на демонов» были, безусловно, талантливым и успешным любительским проектом, но настоящая известность пришла после выхода фильма «Игроки» (Gamers).

Как вы уже, наверное, догадались, он не имеет никакого отношения к модной теме компьютерных игр и переносу живых людей в виртуальное

пространство. Фильм рассказывает об одной игровой сессии, проводимой приятелями-ролевиками в комнате университетского кампуса. Повествование постоянно переключается с обычных людей, сидящих за столом и бросающих





кубики, на их вымышленных альтер-эго, и обратно, таким образом, как бы воссоздавая перед зрителем игровой процесс настольной рпг. Фактически, фильм можно рассматривать как один из наиболее полных и развернутых ответов на вопрос «Как играть в ролевые игры». Правда, с поправкой на некоторые нюансы.

В частности, фильм высмеивает огромное количество штампов и клише, встречающихся в ролевых играх, начиная от канонических посиделок в таверне и пафосных выступлений врагов перед нападением, и заканчивая спорами с Ведущим и критическими провалами в самых важных местах сюжета. Это не циничная сатира, вовсе нет. Это добрый и смешной юмор, понятный всем, кто когда либо сталкивался с настольными ролевыми играми.

В остальном «Игроки» дают более чем полное представление о том, как проходит типичная игровая сессия, что обычно делает ведущий и что – игроки, а

также к чему может привести излишнее увлечение девушкой ;).

В фильме вы не найдете ни одного профессионального актера – все роли исполнили студенты университета или их знакомые. Для большинства из них это стало единственным кинематографическим событием в жизни, но некоторые продолжили сниматься, и засветились не только в последующих фильмах Dead Gentlemen, но и во вполне

серьезных картинах (к примеру, Мэтт Шимкус (Matt Shimkus), сыгравший варвара Рогара, активно играет в театре и был также замечен в одном из эпизодов 3-го сезона сериала «Гримм»). Сценаристом и режиссером фильма снова выступил Мэтт Вэнс (и даже сыграл эпизодическую роль наемника Хэнка в таверне), а Бен Доббинс засветился в числе продюсеров.





Так или иначе, для фильма с бюджетом в \$500 и хронометражом в 45 минут, «Игроки» получились великолепным примером любительского кино, что подтверждает первое место в номинации «Лучший фильм» на кинофестивале, проводимом в рамках ГенКона (GenCon) в 2003, номинация на приз за лучший короткометражный фильм на фестивале фильмов класса «В» в 2004 и несколько переизданий DVD-версии на восьми языках, последнее из которых было в 2012 году. Ну и слова главного дизайнера 3-й редакции D&D Монте Кука (Monte Cook) о том, что это «Настоящий D&D-фильм» тоже что-то да значат.

Кстати, именно в процессе съемок «The Gamers», в 2002 году была основана и начала официальное существование компания Dead Gentlemen Production.

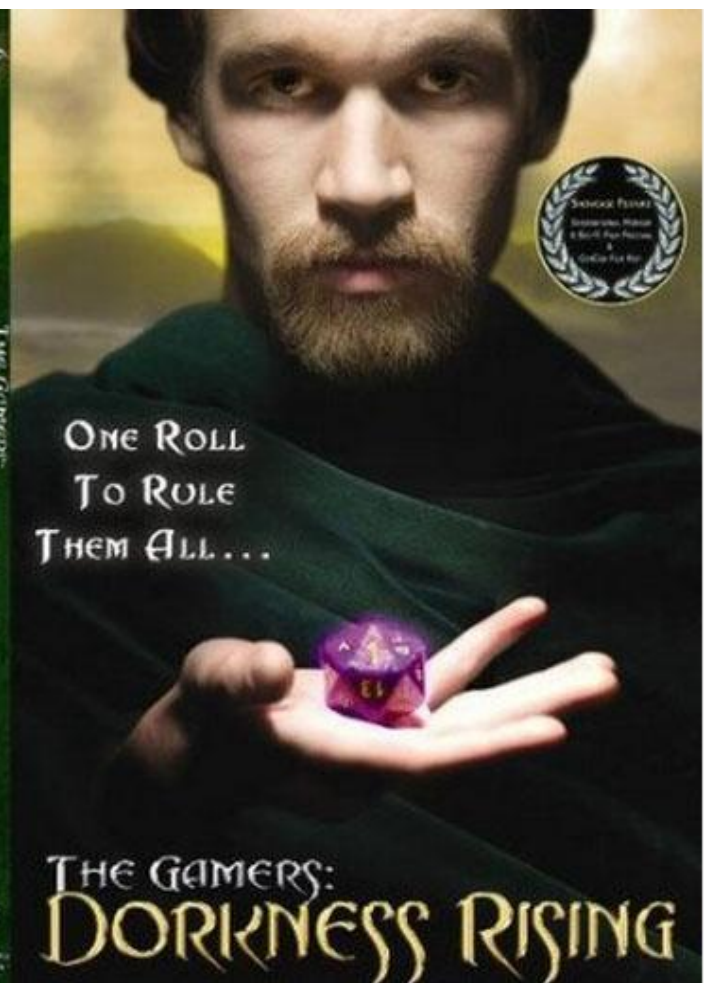
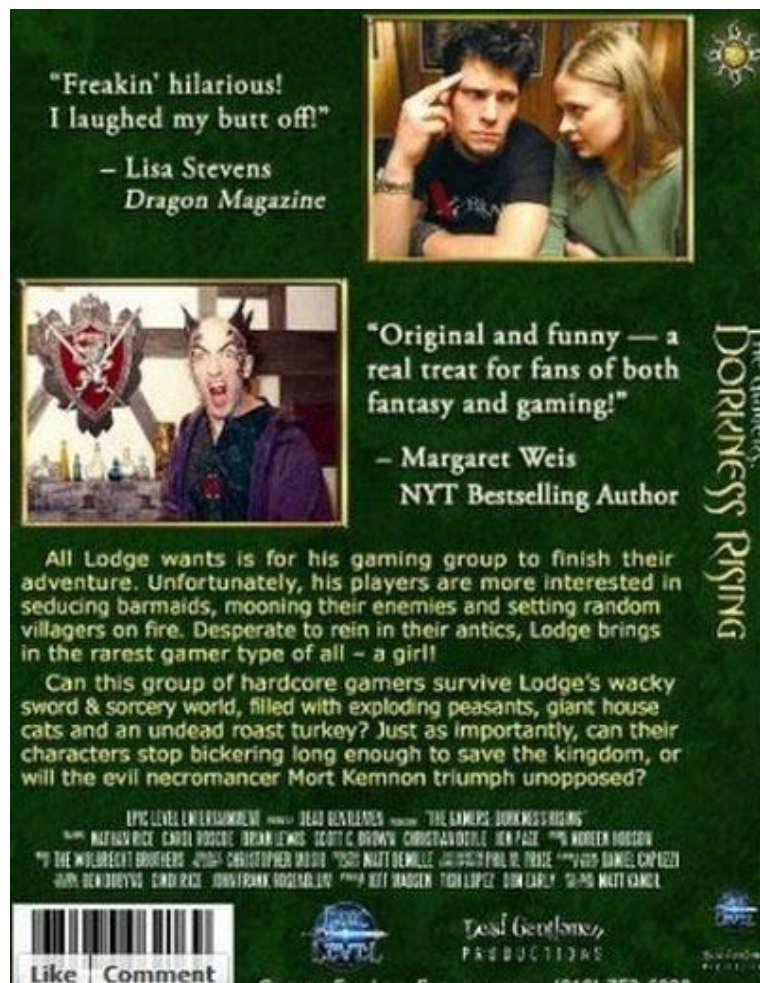


Сразу же после выхода первой части, Мэтт Вэнс начал писать сценарий к

продолжению. На этот раз сюжет получился гораздо глубже и интереснее.



В нем рассказывается история Кевина Лоджа (его роль сыграл Натан Райс, засветившийся в первой части в роли эльфийского рейнджера Ньюмуна), ДМа, который пытается придумать оригинальный игровой сеттинг для D&D и написать для него первый игровой модуль. Проблема в том, что его приключение предполагает отыгрыш и социальное взаимодействие, но игроки, которые принимают участие в тестировании приключения, проповедуют принцип «Убей все, что шевелится, а что не шевелится — расшвели и убей, а чтобы это было веселее делать — используй все доступные ошибки в игровой механике». В результате персонажи уже дважды погибли, так и не достигнув цели. Чтобы усилить партию, один из игроков, Кэсс, приглашает на игру свою бывшую девушку, Джоанну, которая использует совершенно другой подход к игре. И в то время, как персонажи в игре пытаются победить злого некроманта и отнять у него Маску Смерти — реальные игроки пытаются пересмотреть свой подход к ролевым играм и друг к другу.





Вторая часть отступила от полностью пародийного стиля первых «Игроков», добавив в сюжет проблемы взаимоотношений персонажей (как реальных, так и игровых), затронув вопросы дружбы и взаимопомощи, а также показав, что свежий взгляд со стороны или просто попытка задуматься

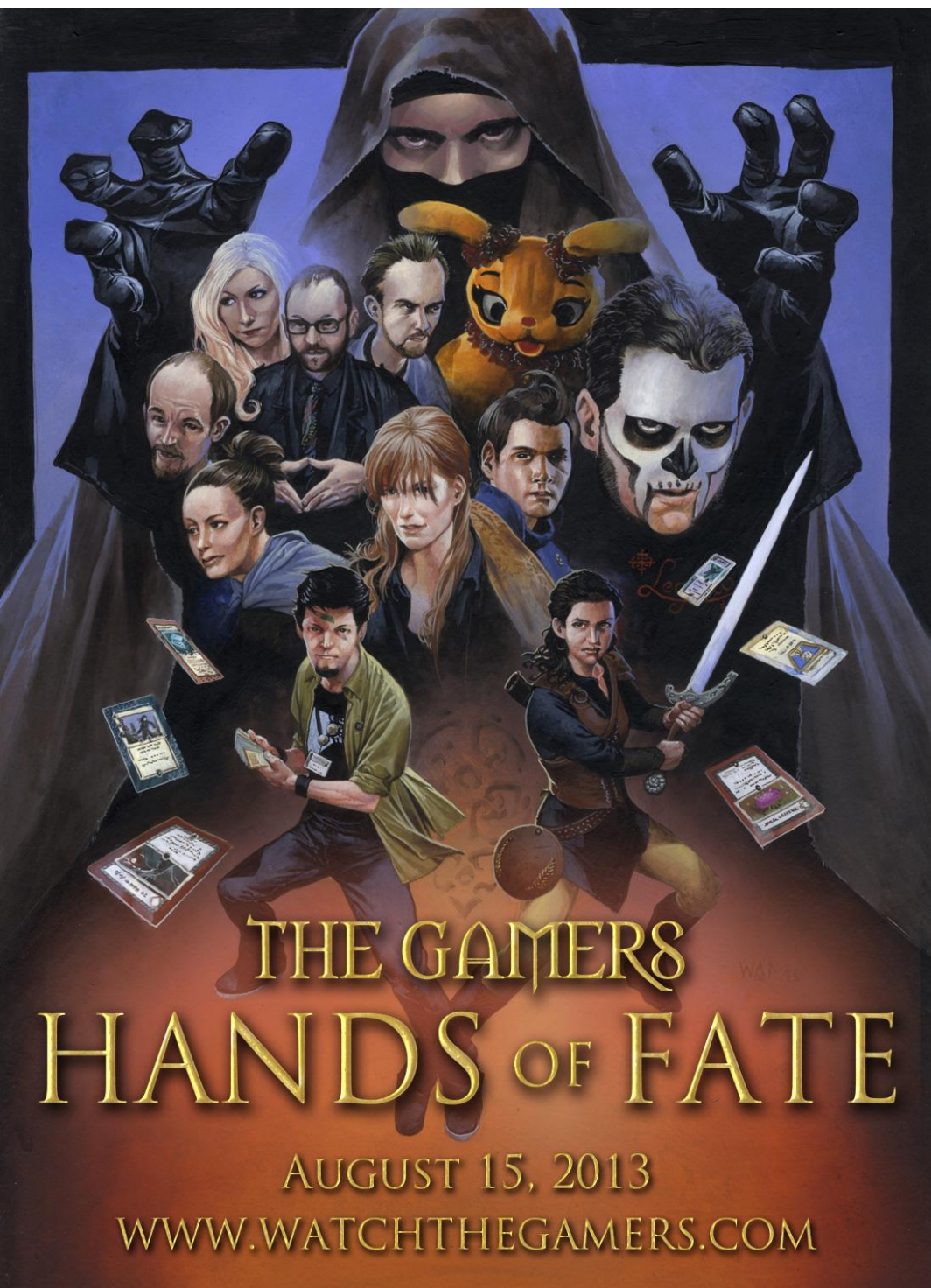
над происходящим, может помочь решению возникшей проблемы.

Как ни странно, это пошло фильму только на пользу. Он не превратился в скучную слезливую мелодраму или романтическую комедию, но приобрел глубину и цельность, которой не хватало смешной, но немного картонной первой части.

«Игроки 2» создавались уже не группой энтузиастов, а маленькой, но гордой компанией [Dead Gentlemen Production](#), при активной поддержке Epic Level Entertainment. Сценарий писался два года, еще год шли съемки, и уже в 2006 году «Игроки 2: Маразм Крепчал» начал свое триумфальное шествие по фестивалям и различным «конам», включая Comic Con San Diego, GenCon и PAX. Два года спустя, 14 августа 2008 года, состоялся официальный DVD-релиз фильма от студии Anthem Pictures (с субтитрами на более чем 12 языках), а также появление фильма на таких онлайн-ТВ сервисах, как Netflix Watch Instantly и Amazon. Также по многочисленным просьбам фанатов в

2011 году Zombie Orpheus Entertainment по лицензии Creative Commons выпустила специальную DVD-версию с комментариями от создателей фильма, вырезанными ранее сценами и прочими плюшками.





Третья часть, «Игроки: Руки Судьбы» (The Gamers: Hands of Fate), вышла 15 августа 2013 года и в очередной раз подняла качество творчества Dead Gentlemen на новый уровень. От любительской съемки и дешевых эффектов не осталось и следа. Актерская игра местами ничем не хуже игры профессиональных актеров, причем достаточно хорошо прослеживается рост мастерства основных персонажей по сравнению с предыдущей частью, не говоря уже о тех, кто засветился еще в первых «Игроках». Изюминкой фильма стало участие в нем очаровательной Трин Миллер, придающее фильму особый шарм.

В центре повествования — один из героев предыдущей части, Кэсс (Брайан Льюис), который западает на встреченную в клубе поклонницу карточных игр и по совместительству одного из лучших игроков мирового уровня Натали (Трин Миллер). Чтобы отвязаться от привыкшего всегда и везде побеждать Кэсса, Натали соглашается на свидание с ним, но при одном условии: на грядущем национальном чемпионате по ККИ «История Девяти Империй» (Romance of the Nine Empires; кстати, эту игру придумали специально для фильма а позже выпустили на самом деле) он должен занять первое место, таким образом изменив ход истории игры. Проблема в том, что Кэсс никогда не играл в ККИ, а его противниками будет сплоченная команда игроков под названием «Наследие», которые хотят направить историю Девяти Империй в совершенно другое русло...

Как и во второй части, повествование переключается между персонажами вымышленными и реальными, и хотя ролевые альтер-эго героев присутствуют и здесь, основное внимание уделяется героям карточной игры, их взаимоотношениям, а также их попыткам понять свое место в игровом мире.



Как видите, тематика третьей части слегка отошла от ролевого юмора и свернула в сторону карточных игр. Кому-то это может не понравиться, но большинство поклонников (судя по отзывам) с радостью восприняли такой поворот, поскольку это свидетельствует о том, что «Джентльмены» не увязли в

самоповторах, не стоят на месте, а развиваются, ищут новые источники вдохновения и расширяют границы своих возможностей.

Кроме того, бюджет фильма был полностью собран с помощью сервиса самофинансирования Kickstarter менее чем за год, что говорит о стремлении студии делать хорошее, качественное кино, а не простенькие любительские ролики.

Еще одним интересным моментом стало то, что часть съемок фильма шла непосредственно во время проведения фестиваля GenCon, что частично позволило передать его атмосферу, а заодно отпустить пару шуточек в адрес подобных мероприятий.

Самой же главной примечательной чертой фильма стало раскрытие образов главных героев. Фильм настолько глубоко знакомит зрителя с ними, что местами начинаешь им искренне сопереживать. Особенно в этом плане отличился персонаж Кристиана Дойла, который, по сути, рассказал свою отдельную историю, местами смешную, а местами довольно грустную.

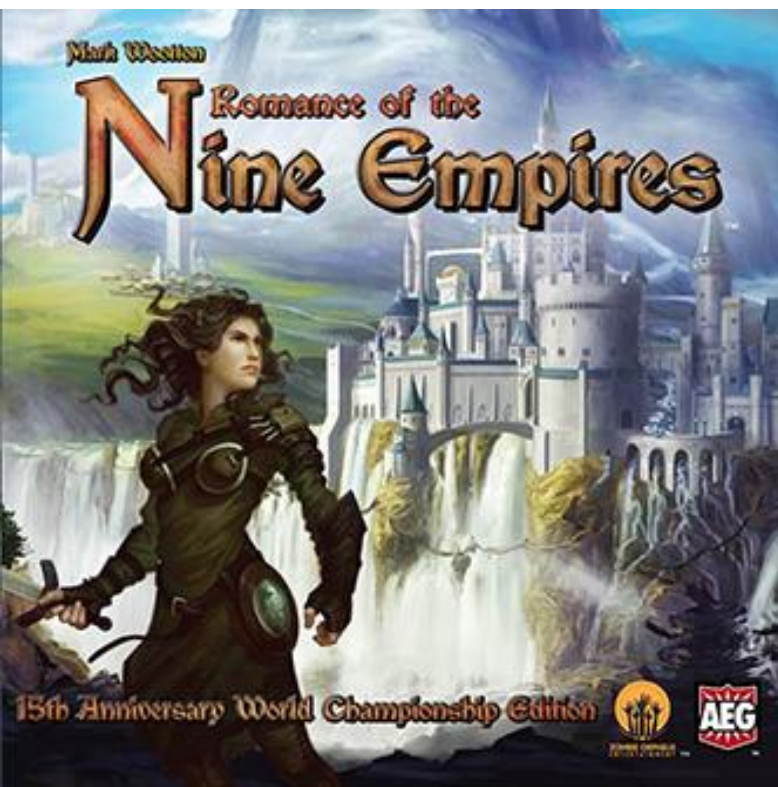
Так или иначе, если вы хотя бы раз бросали кубики за столом, или всегда хотели это попробовать — обязательно посмотрите эти фильмы. Они того стоят.

«Кто же асметится выступить против Зла, тваримого ва имя Мира и Щастья?»

Т. Пратчет, «Ведьмы за границей»

Особняком в творчестве Dead Gentlemen Production стоит небольшой сериал, снятый под явным впечатлением от книг Терри пратчета о Плоском Море. Сериал называется [JourneyQuest](#), имеет в своем активе целых два сезона и примечателен не только уже знакомыми нам актерами и вездесущим Мэттом Вэнслом в качестве режиссера, но и тем, что он снимался целиком и полностью на деньги от фанатских пожертвований (бюджет первого сезона составил \$30 000).

Сериал рассказывает о злоключениях фэнтезийных приключенцев и радует яркими, запоминающимися героями (вроде Ринсвиндоподобного мага Перфа в исполнении Кристиана Дойла или





рыцаря без страха и упрека с говорящим именем Глорион).

Первая серия первого сезона появилась в сентябре 2010 года на [YouTube](#), после чего создатели получили приглашение от сервиса [Hulu](#), что позволило сериалу засветиться на таких известных шоу, как ABC, NBX, CBS и Fox.

В течение года сериал отбил все вложенные в него деньги, и в апреле 2011 года вышел на полноценном DVD.

Осенью этого же года на Кикстартере [начался сбор средств на съемки второго сезона](#). Изначальная цифра в \$60 000 была достигнута уже через одиннадцать дней, а к концу кампании сумма достигла \$113 000, что сделало Journey Quest:

Season 2 третьим по популярности проектом в категории «Фильмы и видео» и лидирующим проектом такого типа в окрестностях Сиэттла.

Это позволило увеличить количество эпизодов в сезоне с семи до десяти, а также пригласить для участия двух довольно известных личностей: Фрэна Крэнца из сериала «Кукольный дом» и знаменитую гориллу и звезду ММА Боба Сапна. При этом оба сезона, как и задумывалось их создателями изначально-

но, доступны для бесплатного просмотра в сети.

Кто все эти люди?

Ниже мы предлагаем вам немного ближе познакомиться с некоторыми из тех, кто приложил руку к созданию «Игроков», «Охотников за демонами» и «Квестоприключению». К сожалению, информации о них крайне мало, но это и к лучшему. Ведь все они – бычные люди, которые просто вкладывают душу в то, что они делают. И именно поэтому то, что они делают, находит отклик в душах других.





МЭТТ ВЭНСЛ



Мэтт Вэнсл родился 4 октября 1977 года в Лос-Анджелесе, США.

С 1996 по 2001 изучал писательское ремесло в Тихоокеанском Лютеранском Университете.

С 2005 по 2007 обучался кинодраматургии в Американском Институте Кинематографа.

На фотографиях производит впечатление коротышки в очках, однако на самом деле имеет довольно грозный рост в 1,89 м. Женат на некоей Камилль Месмер.

Помимо писательской деятельности увлекается также видеоиграми, настольными и живыми ролевыми играми и созданием анимационных фильмов (предпочтение отдает классическому рисованию от руки, но не брезгует и компьютерной анимацией).

Известен тем, что написал сценарии для всех частей «Игроков» и «Охотников на демонов», а также практически для всех серий «Квестоприключения». Кроме того, в каждом из проектов он сыграл какую-то (иногда – эпизодическую или второплановую) роль.

На данный момент работает распорядительным директором в Zombie Orpheus Entertainment. До этого работал директором и главным сценаристом в Dead Gentlemen Production, директором по развитию в Epic Level Entertainment и ассистентом режиссера в Chromed, LLC.

Дон Эрли



SILENT JIM

Дон Эрли родился и вырос в Бойзе, штат Айдахо, США. В 1996 году поехал в Такому поступать в Тихоокеанский Лютеранский Университет, где и познакомился с будущими «джентльменами», а также со своей будущей женой Синди Месслер (которая, кстати, сыграла роль Энджел в «Охотниках на демонов» и за которой в фильме старательно ухаживали персонажи Криса Дуппенталера и Натана Райса).

В 1999 году он сыграл свою первую роль – одного из Охотников на демонов по прозвищу Молчаливый Джим, образ которого во многом был навеян образом агента Смита из «Матрицы». Позже Эрли появлялся и в других проектах Dead Gentlemen, но все же предпочитал оставаться за кадром, по большей части выступая в роли продюсера или помощника режиссера. Например, за субтитры на латыни для первой части «Игроков» он получил особую благодарность из Ватикана, где у фильма нашлось немало поклонников.

Весьма интересен его персонаж во второй части «Игроков» - некромант, который в титрах значится как Морт Агриппа. Тем не менее, в фильме также мелькает имя Морт Кемммон, что является прямой отсылкой к одному из самых первых персонажей Дона в AD&D – жрецу Келемвора по имени Морткемммон. При написании сценария для фильма Мэтт Вэнс вспомнил его и «увековечил» в фильме, придав некроманту, помимо всего прочего, некоторые черты жреца.



Натан Райс

GABRIEL



Бессменный участник всех проектов Dead Gentlemen, отважный охотник Габриэль, эльфийский рэйнджер Ньюмун, благородный Сир Озрик и идеалистично настроенный ДМ Лодж – это все Натан Райс.

К сожалению, несмотря на его активное присутствие на экране, известно о нем крайне мало, если не сказать – ничего.

Впрочем, ходят слухи, что именно он играл загадочного Пурпурного Ниндзю, персонажа, который появлялся во всех фильмах Dead Gentlemen Production.

В фильме «Охотники на демонов» его называют «величайшим охотником всех времен», и именно он вступает в схватку с ужасным демоном Дуамертраксом. В бою он погибает, но во второй части возвращается снова... чтобы еще раз погибнуть от лап демона.

В фильме «Игроки 2: Маразм крепчал» Пурпурный Ниндзя является альтер-это Лоджа, когда он и Джоанна играют в настольную игру «Пиццаджитсу», что служит еще одним намеком на связь Натана и этого персонажа.

Мелькал он и в первой части «Игроков» – в сцене драки в лесу внимательный зритель может увидеть, как на заднем плане Пурпурного Ниндзю убивает Король бандитов.

Также отмечен тот факт, что Пурпурный Ниндзя никогда не появляется в одном кадре с актером Натаном Райсом.

Более подробная информация о Пурпурном Ниндзе содержится в книге правил ролевой игры «Охотники на Демонов».



Брайан Льюис



Харизматичный Брайан Льюис – пожалуй, один из самых ярких образов второй части и главный герой третьей части «Игроков». Его персонаж, Кэсс, всегда нацелен на победу и готов принять любой вызов. Впрочем, он также любитель поманчкинуть и получить выгоду из ошибок Мастера, что прекрасно демонстрирует нам в «Маразме».

Тем не менее, третья часть фильма позволяет Брайану раскрыть своего персонажа не только с комической, но и с драматической стороны, и он прекрасно с этим справляется – благодаря встрече с очаровательной Натали спутник и спорщик Кэсс учится по-другому смотреть на вещи и на игры в частности.

Информации про Брайана Льюиса, так же, как и про Натана Райса, крайне мало, что довольно странно, учитывая его яркую внешность и актерские таланты.

С ролевыми играми его познакомила его школьная подруга (с которой они вместе до сих пор), так что с «Джентльменами» во время учебы в университете он сошелся довольно легко. Помимо их проектов он также засветился в фильме «Все любят Ленни» (2009) и короткометражке «Желтые тюльпаны» (2013). На данный момент выступает вместе с театральной труппой под названием The Outfit Theatre Project в Вашингтоне и снимается в веб-сериале The Dirty Do Gooders.



Кристиан Дойл

Кристиан Дойл родился в Такоме, штат Вашингтон, но в возрасте шести лет его семья переехала в другое место. В 1996 году он окончил высшую школу в Гиг Харборе, после чего снова вернулся в Такому, где и проживает по сей день.

Кристиан – театральный актер. Вместе с группой Outfit Theatre Project он участвует в постановках не только классических произведений, но и в современных их обработках. Особое предпочтение он отдает Шекспиру и считает, что свою лучшую роль сыграл в постановке «Розенкранц и Гильденштерн мертвы».

Помимо ролей в шекспировских драмах, Кристиана также привлекают сценические поединки и постановочные драки. Самой первой сценой такого плана для него стала сцена драки в темноте из «Убить пересмешника».

В фильмах от Dead Gentlemen Кристиан проявил себя как потрясающий актер, который смог в образе полубезумного Гарри из «Игроков 2» показать не только комического, но и трагического персонажа, а в третьей части раскрыть его характер еще глубже. Также ему вполне удалась роль ринсвиндоподобного волшебника в «Квестоприключении».

Помимо Игроков и Охотников за ним числятся роли в нескольких короткометражках, а также в фильме «Камилла Диккинсон» (2012).

Дженнифер Пэйдж - умница, красавица, актриса, дизайнер, художник и просто талантливый человек.

С детства увлекалась фантастикой и фэнтези, в школе познакомилась с ролевыми играми – AD&D, Alternity, Paranoia, Cthulhu.

В 1999 году на занятиях группы начинающих писателей познакомилась с Мэттом Вэнслом, который пригласил ее сняться во второй части «Охотников на демонов». Стиль и юмор «джентльменов» так понравился Дженнифер, что она с радостью продолжила сотрудничество с Dead Gentlemen Production не только в роли актрисы, но и в качестве художника и стилиста.

Больше семи лет сотрудничает с компанией Wizards of the Coast – занимается оформлением ККИ Magic the Gathering, принимала участие в разработке дизайна сайта D&D, а также засветилась в визардовском подкасте Gamer Radio Zero (GRZ) под ником Blue.

Относится к жизни творчески, любит яркие события и перемены (поэтому с легкостью меняет цвет волос и для роли в каком-нибудь фантастическом фильме с радостью покрасилась бы в зеленый или фиолетовый). Считает, что если человеку дана возможность творить – он должен ее использовать, чтобы сделать жизнь ярче, и не важно, будет это танец, песня, создание картины или занимательной истории.

Помимо дизайна и кинематографа увлекается всем, что связано с готикой, нуаром, Викторианской эпохой. Особую любовь питает к различным винтажным штучкам, в частности – корсетам и белью.



[к началу](#)



Дженнифер
Пэйдж



Как начать играть в ролевые игры

Краткий гайд для новичка

*«.. На ступеньках старинного храма в лабиринте прошедших эпох
Мы стояли, нас было так мало – мы стояли и ждали врагов.
Нам бежать бы, забывши о чести, вроде нечего больше терять,
Но сказал кто-то «Мы еще вместе. Им нас не взять!»*

Ли «Песня друзей»

«Хочу поиграть в АДнД», «Ищу мастера», «Возьмите поиграть!» - сколько таких «криков души» можно увидеть на форумах. Кто-то где-то услышал, прочитал про ролевые игры, загорелся, но вот беда – не знает, с чего начать, куда бежать и к кому обратиться.

Если вы из таких людей – эта статья как раз для вас.



Значит, вы – из тех людей, которые не желают приносить себя в жертву Богу-Машине, просиживая сутки напролет перед монитором и бессмысленно прокачивая очередного эльфа 80-го левела в очередной бессмысленной онлайн-игрушке. Вам хочется ярких незабываемых приключений в компании с друзьями, и вы не хотите ограничивать себя жесткими (и, порой, откровенно глупыми и непонятными) правилами компьютерных игр. Тогда добро пожаловать в стройные ряды поклонников настольных ролевых игр.

В этой статье мы не будем затрагивать историю ролевых игр, их суть и смысл, а также все их разнообразие. Наша цель – помочь начинающим игрокам начать игру практическими советами.

Итак, почему люди играют в ролевые игры? Однозначного ответа не существует. Как и в любом хобби, у каждого будут свои причины. Для кого-то ролевая игра – это театр и, как следствие, участие в такой игре дает человеку

возможность проявить свои театральные таланты. Может, он всегда мечтал выступать на сцене, но вот не срослось – и здесь у него есть шанс проявить себя. Кому-то хочется ярких интересных сюжетов, потому что все книги прочитаны, все игры переиграны, а здесь наверняка будет что-то новое, да еще с возможностью лично повлиять на развитие истории. Кто-то видит в ролевых играх возможности отработать навыки общения и психологии, полученные им ранее – влияние на людей, изучение их поведения и реакции, взаимодействие друг с другом. Ну, а для кого-то ролевые игры – это просто способ расслабиться в хорошей компании, надрать задницу паре-тройке драконов и, наконец-то, заработать заветный 80-й левел для своего эльфа-рэйнджера. В общем, причины у каждого свои, но результат все равно один – несколько человек собирается за одним столом...

Первые шаги



Щелкнуть пальцами и начать играть, как это ни печально, не получится. Как и в любом деле, в котором несколько человек должны действовать вместе, здесь требуется подготовка. Поэтому собственно, с поиска людей мы и предлагаем начать.

Вы можете скачать все книги правил и дополнения, купить чемодан кубиков и коробку бумаги – но если вы за столом один, то, как ни старайтесь, ничего у вас не получится.

На форумах чаще всего можно встретить сообщения в стиле «Хочу играть». Это как бы подсказывает **первый** и самый простой способ найти единомышленников: **скооперируйтесь с другими**. Вместе идти к поставленной цели проще, и даже если вы не сможете найти готового вас приютить Ведущего – вы всегда сможете начать играть сами.



Второй вариант – ищите клубы, в которых люди играют в настольные игры. Как правило, там можно встретить тех, кто или играет сам, или знает тех, кто играет. Раскрутив цепочку знакомств, вы сможете выйти на группу игроков и, при определенном везении и не полном отсутствии способностей к коммуникации, влиться в их компанию.

Внимание также стоит обратить на клубы ролевого движения. Несмотря на то, что живые ролевые игры (LARP; полевки) у них стоят на первом месте, эти товарищи отнюдь не брезгуют настольными ролевками, особенно, если сезон кормления клещей еще не начался или уже закончился. Как найти клубы? Ну, мы же не в каменном веке живем. Гугл и социальные сети вам в помощь, благо за последние несколько десятилетий ролевики вышли из подполья и, благодаря интернету, обзавелись собственными страничками и группами. Регистрируйтесь, выходите на контакт, интересуйтесь, узнавайте.



Вариант третий является самым простым и, одновременно, самым сложным из доступных. **Станьте Ведущим** сами. Именно так – возьмите все ниточки власти в свои руки. Это

гарантировано обеспечит вас игроками (вспомните все эти «Хочу играть» - вот ваша целевая аудитория), а значит, группу вы соберете довольно быстро. Обратной стороной этого замечательного варианта



является то, что на вас ляжет вся ответственность за подготовку, организацию и проведение игр. А это, поверьте, ооочень большой объем работы. Точнее, это зависит от предполагаемой игры. Прогулку по абстрактному подземелью с выпиливанием монстров и сбором сокровищ можно организовать буквально за 10 минут, но если вы хотите погрузить игроков в сюжет, оплести их его изгибами, заставить проникнуться и начать по-настоящему Играть – то вам придется потратить недели, а то и месяцы, на подготовку, проработку деталей, описание важных и не очень персонажей, составление карт и т.д. и т.п. Но, поверьте, оно того стоит.

Вообще, когда вы собираете группу (будем исходить из того, что желания играть в вас больше, чем у других, и вы способны на что-то большее, чем просто оставить сообщение на форуме «Хачу играть в Дэнэд»), постарайтесь заранее присмотреться к людям, которые хотят к вам присоединиться. Дело в том, что погружение в мир игры – в какой-то





степени интимный и глубоко личный процесс, примерно как беседа с психологом или медитация. И если среди присутствующих на игре людей будет хотя бы один, который вас чем-то напрягает, раздражает или просто вызывает антипатию — то комфортного погружения, понятное дело, может не получиться. Эта фраза верна и для каждого из остальных потенциальных игроков. Постарайтесь слегка изучить их. Возможно, кто-то лучшие годы своей жизни потратил на Линейку, и теперь при каждом удобном случае будет пытаться всех бафать, крафтить все, до чего сможет дотянуться, и мечтать только о левел-апе. Или, быть может, человек имеет целый зоопарк комплексов и заморочек, не следит за собой и считает себя эльфийским принцем. А быть может, этот человек, договариваясь о встрече, вообще думал немного о других ролевых играх — иначе зачем он пришел в кожаной маске и так хитро щурится, поигрывая кожаной плеточкой?

Посмотрите на этих людей внимательно и задайте себе вопрос: вы

сможете с ними играть? Просто запомните, что это всего лишь игра, здесь никто никому ничего не должен, и если какой-то человек вас не устраивает — никто не заставляет вас с ним играть. Как вы будете решать вопрос «я или он» — думайте сами, но не забывайте, что, как и в любой игре, в рпг главное — have fun.

To Rule or not to Rule?



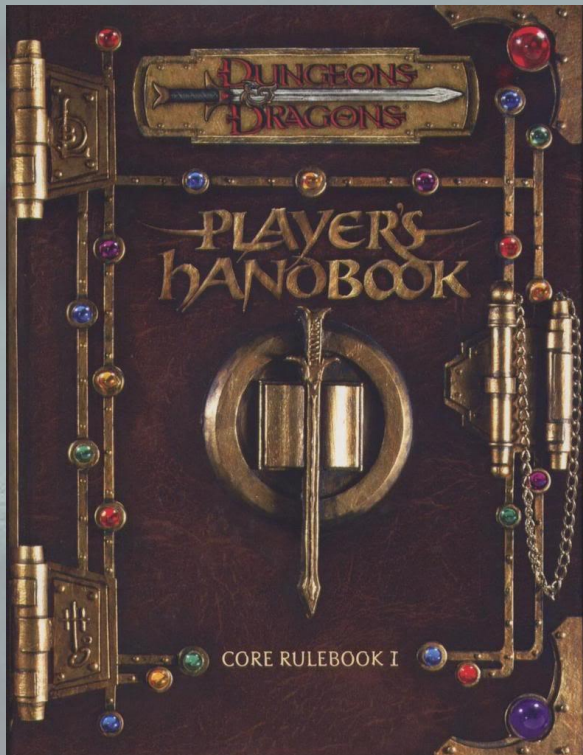
Второй шаг, который вашей группе (вы ведь ее уже собрали, не так ли?) стоит предпринять — это определиться с тем, насколько для вас важно использование какой-то механики. Здесь, как и во всем, у каждого свои предпочтения, и если они не совпадут — придется искать компромисс.

Одни люди предпочитают играть по правилам от и до, делая броски на чихание, чеки при попытке завязать шнурки и проверки зрения при осмотре холодильника. У других броски кубиков и цифры наоборот — вызывают недоумение и зевоту, потому что они отвлекают от сюжета и игрового

процесса. Учитывайте это и помните, что ролевые игры — это целиком и полностью творческое увлечение, и любые правила здесь служат всего лишь помощниками для разрешения ситуаций, с которыми сами игроки и ведущий не могут справиться.

В прошлом номере журнала была статья про «Жизнь в Лабиринте», представлявшем собой ролевую игру, в которой не было ни параметров, ни бросков кубика. Также запросто можно играть в ролевую игру, используя для всех проверок обычный шестигранник по принципу «1 — критическая удача; 2-3 — обычная удача; 4-5 — неудача; 6 — критический промах». Поверьте, этого может быть более чем достаточно, и игра при этом не становится ни скучнее, ни предсказуемее.

Если же вы все же решили играть по классической схеме (стол, листы персонажей, Ведущий за ширмочкой и стопка книг) — то мы предлагаем вашему вниманию небольшой обзор наиболее доступных и распространенных ролевых систем.



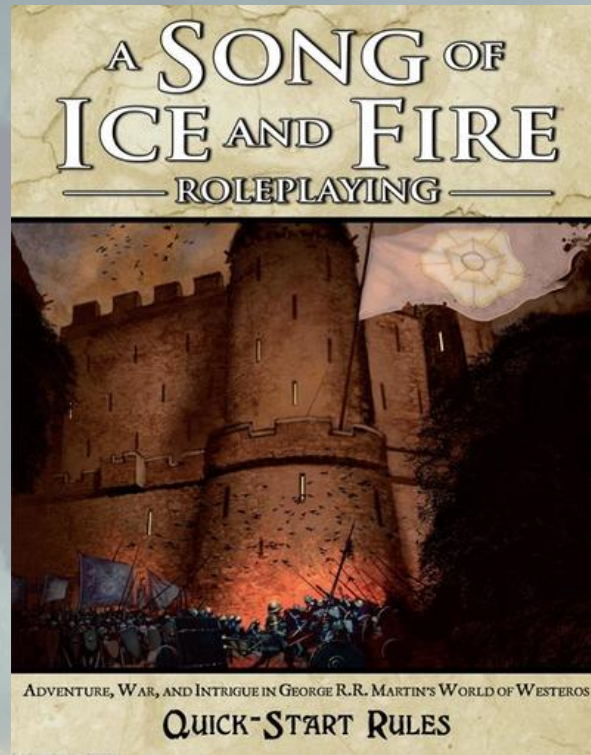
Dungeons & Dragons

Икона жанра, вечная, как Ленин в мавзолее. Нацелена на эпические приключения в фэнтезишных мирах с попутным массовым геноцидом всех, кто встает на пути, сбором сокровищ (в том числе с их тушек) и зарабатыванием ЭКСПЫ.

Правила текущей, 4-й редакции, нацелены в первую очередь на тактические сражения, в то время как не растерявшие своих поклонников правила 3,5 предлагают более повествовательный подход к игре. 5-я редакция, кстати, уже на подходе.

Эту систему стоит попробовать хотя бы потому, что она является одной из старейших и наиболее известных ролевых систем в мире.

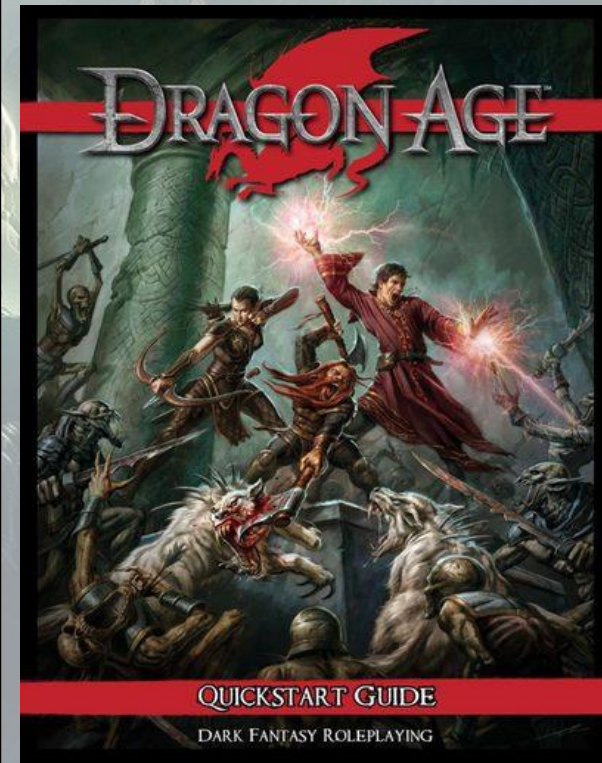
Ну и еще потому, что в сети можно найти [немало материалов](#) по ней на русском языке.



A Song of Fire and Ice

Любимое детище бородатого тролля Дж. Мартина, цикл «Песнь льда и пламени», нашло свое воплощение не только на телеэкранах, но и в виде ролевой игры. Система отличается от остальных довольно занятной механикой интриг (которые рассматриваются как своеобразное сражение), а также незавидной участью тех, кто оказался повержен в бою, поскольку их дальнейшую судьбу определяет не бросок кубиков, а победитель. Что поделать, валар, как говорится, моргулис.

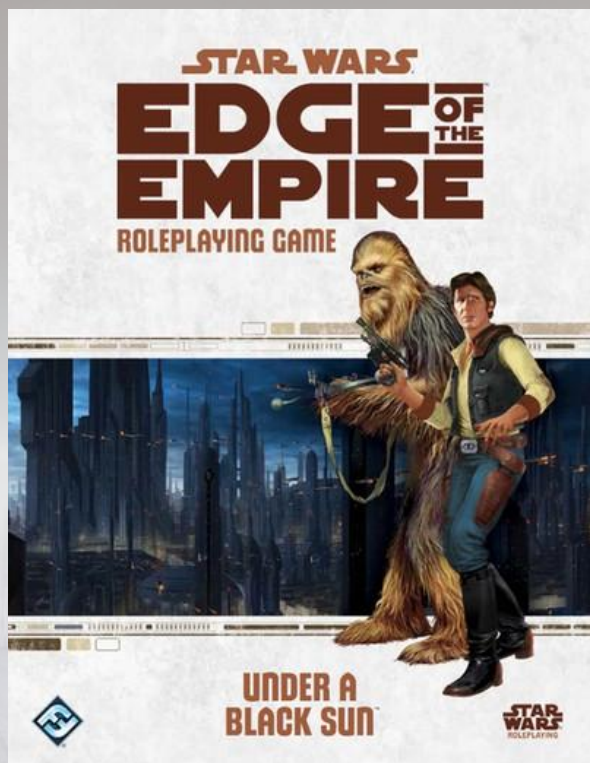
36-страничные облегченные правила содержат не только основы игровой механики, но и небольшое вводное приключение «Путь в Королевскую Гавань» с подборкой уже готовых персонажей.



Dragon Age

Не самая сложная в изучении ролевая система, основанная на вселенной небезизвестной компьютерной игры Dragon Age (что также может облегчить игрокам и Ведущему знакомство с игрой). В отличие от более свободной в плане создания персонажей «Песни Льда и Пламени», «Эпоха Драконов» опирается на привычные по компьютерным играм классы – воин, маг, бродяга.

Облегченные правила на 35 страницах позволят игрокам взять себе готовых к игре персонажей и разыграть простое вводное приключение «Выкуп Арла».



Star Wars

Волосатая чубака, ведронды, джидайи и сопение в котелок. Вселенная звездных Войн не нуждается в представлении, и если вы ее поклонник — смело выкачивайте облегченные правила для одной из двух линеек системы: [Edge of Rebellion](#) или [Edge of Empire](#). Каждый из файлов также содержит небольшое вводное приключение, а непосредственно на сайте Fantasy Flight Games можно найти много дополнительных материалов.

Правда, если вы решите всерьез играть по этой системе, то готовьте сразу денежку — продукция FFG стоит немало, хотя за качество они, как правило, отвечают всегда.



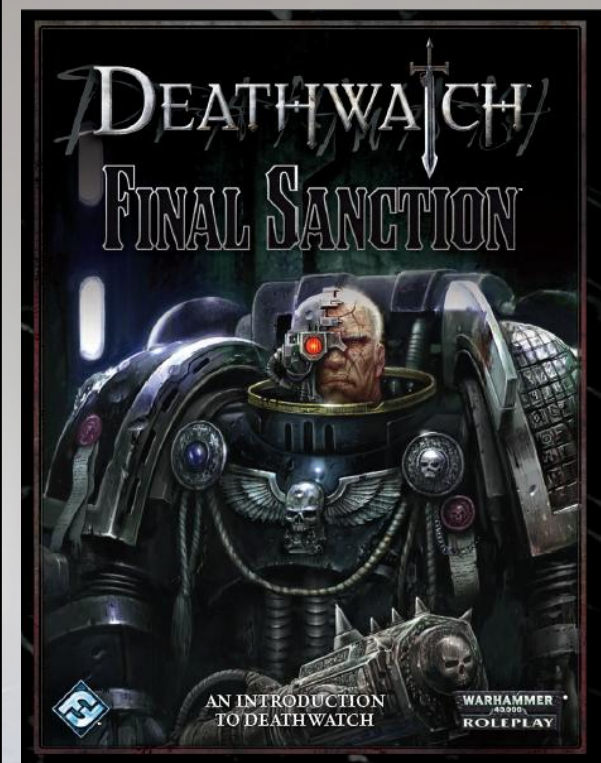
Shadowrun

Восставший из пепла волосатый мамонт прошлого тысячелетия, переживший второе рождение, в том числе благодаря многопользовательской компьютерной игре.

По своей сути является атомной смесью классического фэнтези (в этом мире действует магия и существуют эльфы, гномы, орки и драконы) и добротного киберпанка в стиле Гибсона (мегакорпорации, общий упадок общества, компьютерные сети, хакеры и имплантанты).

Убрав фэнтези-части можно получить неплохой чистый киберпанк.

[Облегченные правила](#) на 31 странице и вводное приключение прилагаются.



Warhammer 40,000 Roleplay

Всем любителям пафосного и мрачного будущего 41-го тысячелетия, в котором нет логики и смысла, рекомендуется опробовать одну из ролевых линеек мира Warhammer 40k (Dark Heresy, Rogue Trader, DeathWatch, Black Crusade или Only War). Механика игры (как и ее фэнтезийного аналога) завязана на выборе персонажем в процессе игры карьеры, определяющей его способности и получаемые умения, и весьма близка к системе настольного варгейма Warhammer 40,000.

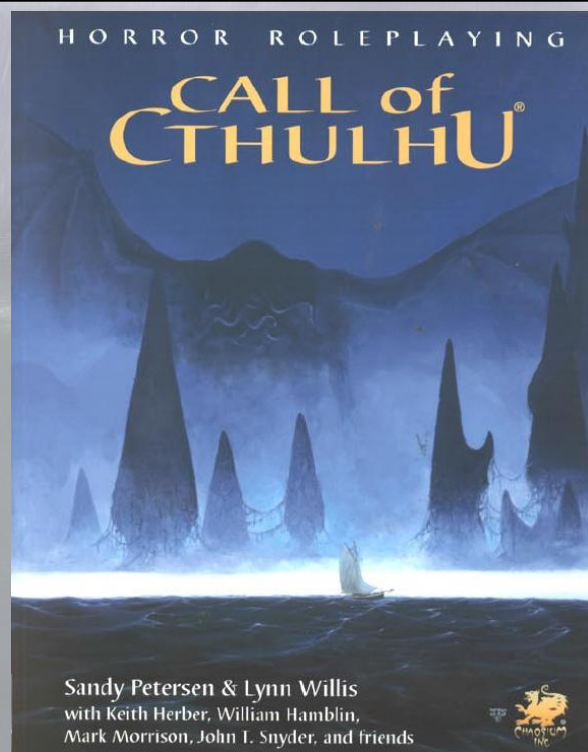
Вводные приключения вместе с базовыми правилами можно бесплатно скачать здесь:

[Dark Heresy](#) (Инквизиция)

[Rogue Trader](#) (Авантюристы и торговцы)

[Death Watch](#) (Адептус Астарес)

[Only War](#) (Имперская Гвардия)

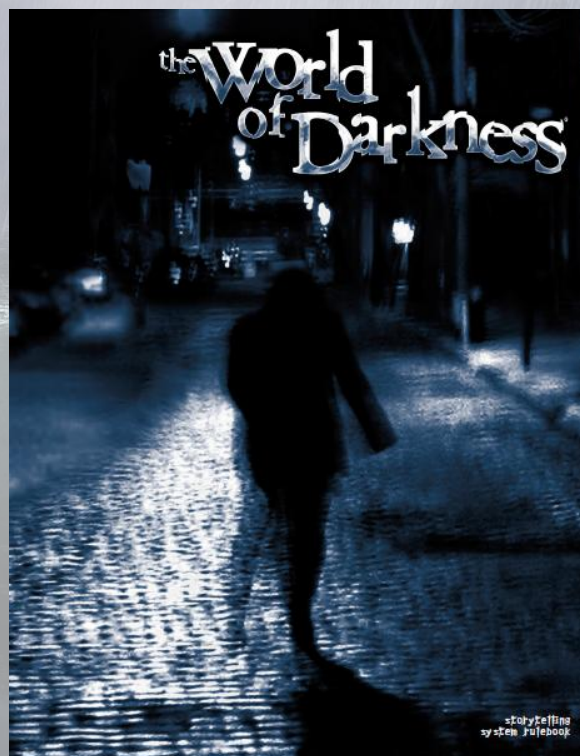


Call of Cthulhu

Вы когда-нибудь сражались с богами? Нет? В этой игровой системе вам это тем более не светит, поскольку если вы встанете на пути одного из Древних – вас просто растопчут.

Зов Ктулху – это игра не о победах, а о попытках выжить после столкновения с неизведанным, с теми ужасами, которые рыщут за границами сознания. Она интересна в первую очередь детально проработанной системой безумия, позволяющей весело и разнообразно сходить с ума, а также детективной направленностью большинства сюжетов.

Бесплатные [базовые правила 7-й редакции](#) можно без особых проблем найти в сети.

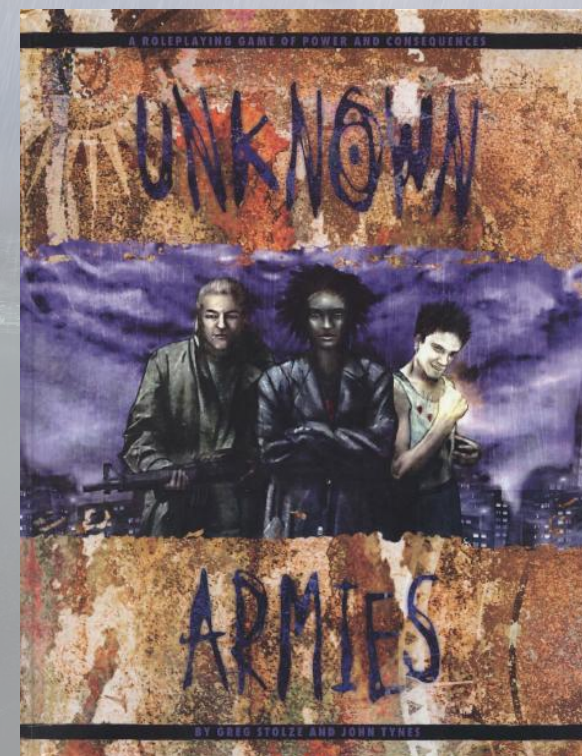


World of Darkness

Мир Тьмы является классикой ролевых игр в жанре мистики и ужаса. Самая известная из линеек этой системы, Вампиры: Маскарад, обладает армией поклонников не меньшей, чем D&D.

Система проста и интуитивно понятна, хотя необходимость перед каждым броском подсчитывать количество кубиков (система использует десятигранники), необходимых для проверки, может слегка отрывать от игрового процесса.

К сожалению, облегченных правил в свободном доступе мы не нашли, но неофициально базовую книгу правил, в том числе на русском языке, при желании можно откопать в Интернете.

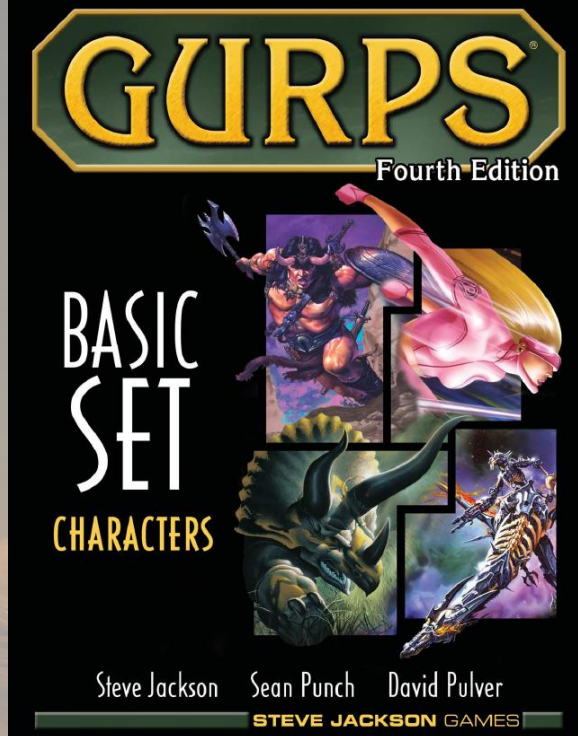


Unknown Armies

Неизвестные Армии позволяют игрокам оказаться в самом сердце современной Америки со всеми ее заблуждениями, городскими легендами, страхами и надеждами. Станный, пугающий, необычный мир, емко характеризующийся словом weird.

Система интересна глубокой проработкой персонажей, подвизывающей их мотивацию, стремления и страхи напрямую к механике, а также довольно низкими значениями навыков, что приводит к частым провалам и необходимости тщательно обдумывать свои действия и не лезть на рожон.

Как и в случае с Миром Тьмы, в свободном доступе книга правил официально не появлялась.

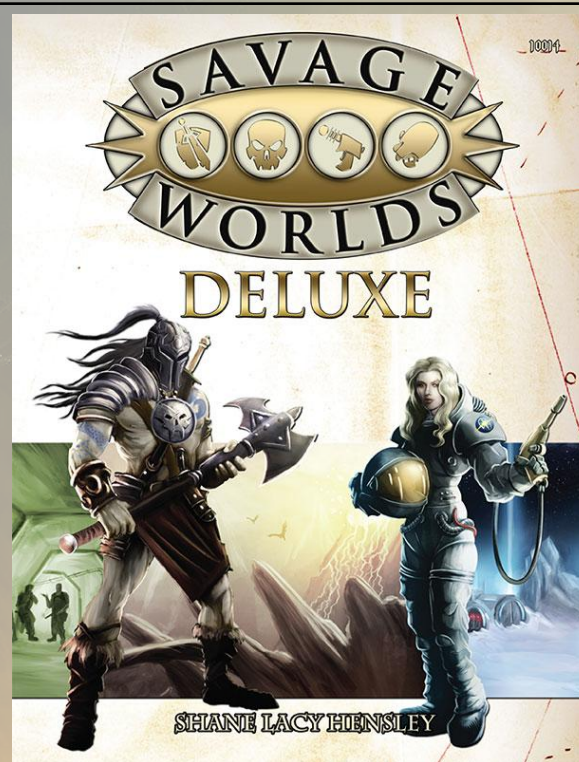


GURPS

Универсальная система с довольно простой механикой, позволяющая создать практически любого персонажа и дающая возможность, используя одну из нескольких десятков книг-дополнений, играть практически в любой вселенной, начиная от эпического фэнтези и заканчивая далеким будущим.

Система отличается определенной реалистичностью и влиянием полученных ранений на эффективность действий персонажа.

Официальные облегченные правила GURPS Lite распространяются совершенно бесплатно и содержат все необходимое для игры.

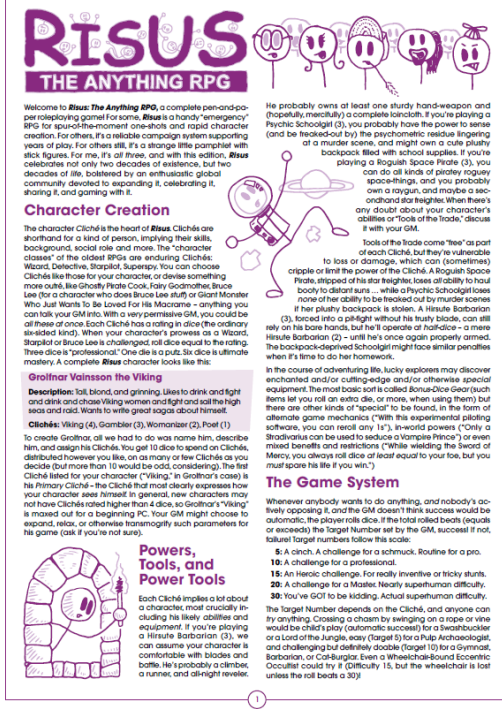


Savage Worlds

«Быстро! Резко! Весело!» - вот основной девиз этой игровой системы. Ее правила предполагают быстрое создание персонажа и переход непосредственно к действию. Правда, при этом кинематичность правит бал, так что любителям серьезных реалистичных игр эта система может и не подойти.

Интересной фишкой системы является использование в механике (в частности, при определении инициативы в бою) колоды игровых карт, причем джокер не только позволяет действовать в любой момент хода, но и дает определенные бонусы.

Базовые правила знакомят с системой и позволяют начать играть быстро, весело и резко.



It's probably one of the most fun and (hopefully, mercifully) a complete lack of. If you're playing a Psychic Schoolgirl (3), you probably have the power to sense (and be headbashed by) the psychometric residue lingering at a murder scene, and might own a cute plushy backpack filled with school supplies. If you're playing a Roguish Space Pirate (3), you can do all kinds of piracy roguespace spacefests, and you probably own a raygun, and maybe a second-hand star freighter. When there's any doubt about your character's abilities or 'tools of the trade,' discuss it with your GM.

Character Creation

The character Cliché is the heart of *Risus*. Clichés are shorthand for a kind of person, implying their skills, background, social role and more. The "character classes" of the oldest *RPGs* are enduring Clichés: Wizard, Detective, Bard, Superhero. You can choose Clichés like those for your character, or devise something more outlandish, like Shogun Pirate Cook, Fairy Godmother, Bruce Lee (for a character who does Bruce Lee stuff), or Giant Monster Who Just Wants to Be Loved for His Macramé - anything you can talk your GM into. With a very permissive GM, you could be all these at once. Each Cliché has a rating (the ordinary six-sided kind). When your character's prowess as a Wizard, Bard, or Bruce Lee is challenged, roll six dice for the rating. Three dice is "professional." One die is a pun. Six dice is ultimate mastery. A complete *Risus* character looks like this:

Grothar Vainsson the Viking
Description: Tall, blond, and grinning, likes to drink and fight and drink and chase Viking women and fight and sail the high seas and raid. Wants to write great sagas about himself.

Clichés: Viking (4), Gambler (3), Womanizer (2), Poet (1). To create Grothar, all we had to do was name him, describe him, and assign his Clichés. You get 10 dice to spend on Clichés, distributed however you like, on as many or few Clichés as you decide (but more than 10 would be odd; considering). The first Cliché listed for your character ("Viking" in Grothar's case) is his primary Cliché - the Cliché that most clearly expresses how your character sees himself. In general, new characters may not have Clichés rated higher than 4 dice, so Grothar's "Viking" is moved out for a beginning *RPG*. Your GM might choose to expand, relax, or otherwise transmute such parameters for his game (ask if you're not sure).

Each Cliché implies a lot about a character, most crucially including his likely abilities and equipment. If you're playing a Hirsute Barbarian (3), we can assume your character is comfortable with blades and bottles. He's probably a climber, a runner, and straight reaver.

Powers, Tools, and Power Tools

Each Cliché implies a lot about a character, most crucially including his likely abilities and equipment. If you're playing a Hirsute Barbarian (3), we can assume your character is comfortable with blades and bottles. He's probably a climber, a runner, and straight reaver.

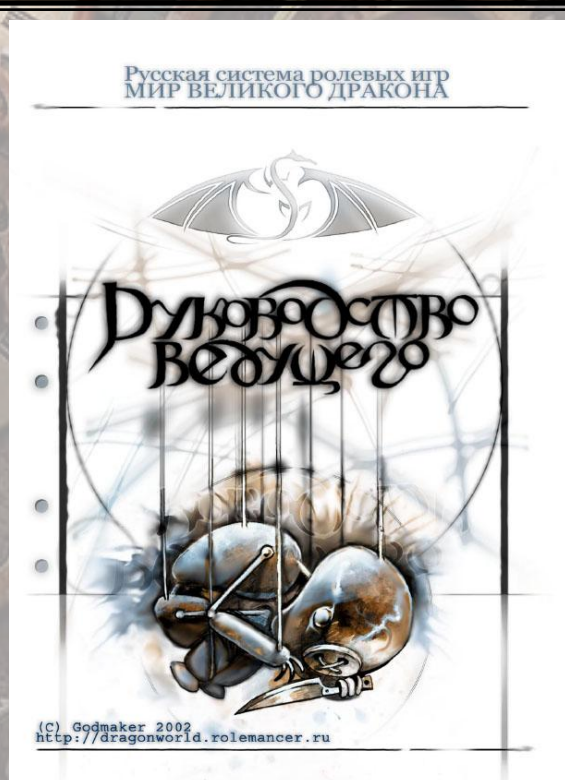
RISUS

Фраза «The ANYTHING RPG» в названии полностью себя оправдывает. Данная система делает упор на воображение игроков, и позволяет создать любого персонажа, используя набор клише. По сравнению с остальными системами ее механика может показаться излишне простой, но в данном случае простота системы играет только на руку и не отвлекает от игрового процесса.

Система быстро осваивается, проста и понятна в обращении.

Базовые правила на 4 страницах доступны для свободного скачивания. При желании можно также найти стартовое приключение Ring of Thieves, листы персонажей и кое-какие дополнения.

Прочие системы



МВД

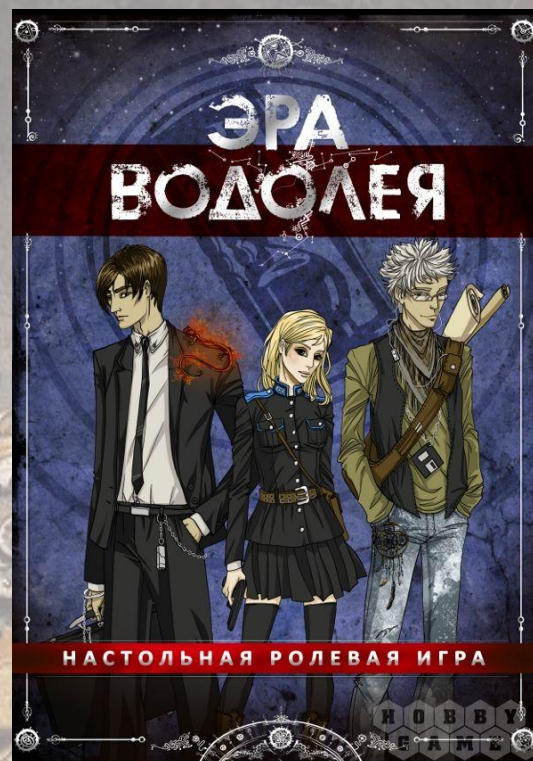
Мир Великого Дракона – бесплатная, свободно распространяемая ролевая система на русском языке, ориентированная, в первую очередь, на игры в мире фэнтези.

За основу была взята система S.P.E.C.I.A.L., знакомая многим по компьютерным ролевым играм Fallout I и II.

Книга правил порадует игроков не только знакомыми русскими буквами, но и довольно детальной и проработанной, но при этом не перегруженной системой ближнего боя.

Скачать правила, а также дополнения к ним и кучу сопутствующих материалов можно напрямую с [сайта создателей](http://dragonworld.rolemancer.ru).

Изначально на
русском языке!



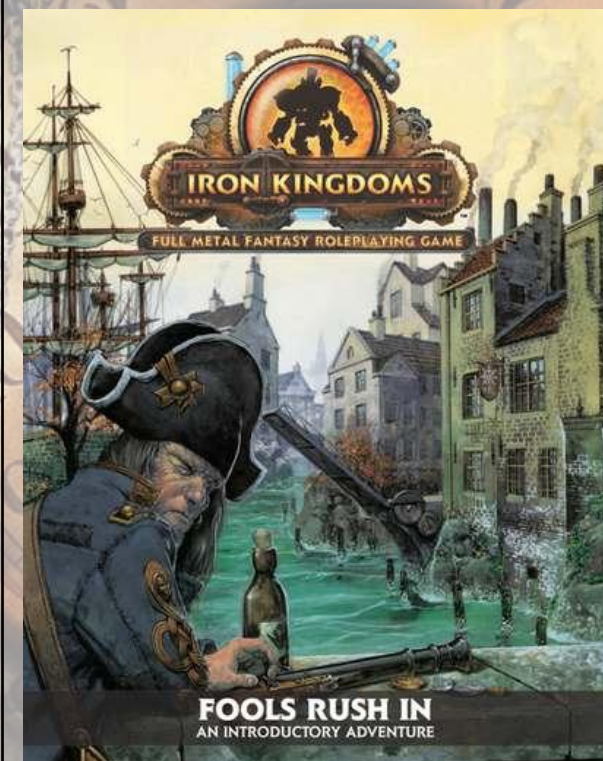
Эра Водолея

Еще одна ролевая система целиком на русском языке, распространяющаяся в виде книги в твердой обложке (соответственно – за деньги).

Если у вас нет аллергии на смазливый анимэшные лица и тошнотворную слащавость – то под слоем всего этого вы сможете обнаружить свод правил (уже переживших две редакции), которые, впрочем, грешат большим количеством недочетов и вызывают немало нареканий логическими нестыковками. К тому же, авторы на определенном этапе забили на свое детище. Зато на русском.

Правила, при желании, можно найти в интырнетах.

Изначально на
русском языке!

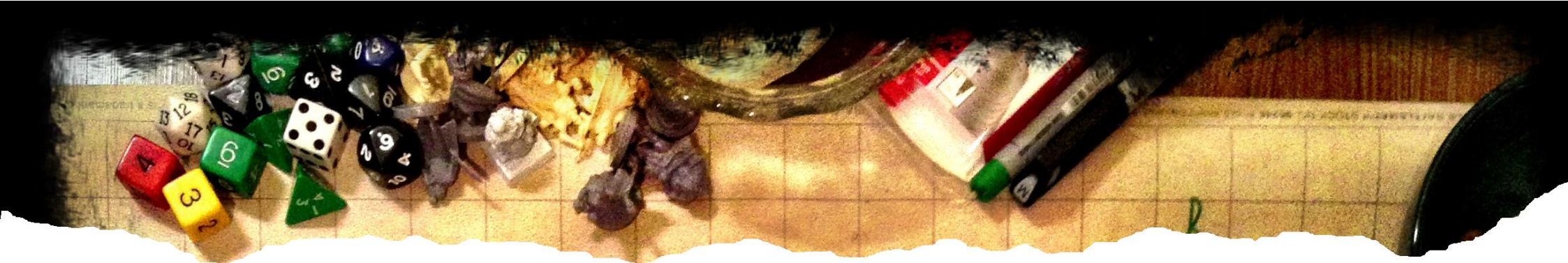


Iron Kingdoms

«Железные Королевства» переносят игроков в мир настольного варгейма Warmachine/Hordes, в котором пытящие и плюющиеся сизым дымом паровые роботы соседствуют с первобытной магией, а выстрел из пистолета куда опаснее мечей, копий и стрел.

Как и вся продукция компании Privateer Press, эта система сделана добротной и основательно, и даже просто изучать ее – уже удовольствие.

Для желающих начать играть с этой системы – в сети есть [вводное приключение и базовые правила на английском языке](#).



Как вы видите, большая часть приведенных выше игровых систем — на английском языке. Учитывая популярность данного вида хобби на западе это не удивительно. Поэтому если у вас с иностранными языками не очень — то имеет смысл или начинать с русскоязычных систем, или поискать в интернете любительские или официальные переводы (например, GURPS, World of Darkness или Unknown Armies).

Естественно, приведенный выше список — лишь малая толика существующих ролевых систем ([более полную версию](#) предлагает Википедия :)), отобранных нами по принципу доступности и легкости в освоении. Вполне возможно, что вам придется по душе превратившаяся в непонятный конструктор с карточками, жетонами и эксклюзивными кубиками Warhammer Fantasy Roleplay, или заточенная под события одноименного сериала Star Trek RPG, или похожая на Linux система FUDGE. А, быть может, вас и вовсе не

устроит ни одна из них, и вы создадите свою собственную систему, не обязательно оригинальную, но зато такую, которая подходит вам больше всего.

Дом, милый дом...



Определиться с правилами — это еще половина дела. Прежде чем объявлять дату первой игровой встречи задумайтесь — а где вы будете играть? Если первый ответ, который вам приходит в голову — это «нуу, эээ... что-нибудь придумаем...», то, быть может, стоит придумать сразу и избежать головной боли потом?

Итак, предлагаем вам хит-парад мест для проведения ролевых игр.

Первое место стабильно и прочно держит вариант **«Своя квартира»**. Плюсы очевидны: вам не надо никуда идти, у вас все под рукой (особенно если вы берете на себя роль Ведущего), вы сами можете решить, посидеть еще часик или разогнать всех по домам, и, в конце-концов, вы просто ДОМА. К тому же

квартира — по сути, единственное место, позволяющее в процессе игры попробовать создать атмосферу, приглушить или сделать ярче свет, добавить звуки и т.д.

Второе место с небольшим отставанием держит вариант **«Чужая квартира»**. Правда, до нее придется добираться, но вы же не из ленивых? Вообще любой вариант, связанный с жилым помещением всегда в таких случаях предпочтительней из-за отсутствия излишне строгих ограничений и требований. В конце-концов, вы всегда можете пропустить дома по бокальчику чего-нибудь вкусного, включить музыку, посмотреть телевизор, не опасаясь, что к вам подойдет кто-нибудь из клубной администрации с намеком, что «у нас так не принято». Впрочем, перегибать палку и заставлять соседей вызывать милицию тоже не стоит — вы же цивилизованные ролевики, а не какие-нибудь вечно орущие и матерящиеся варгеймеры?



Завершает тройку лидеров все же вариант **«Клуб»**. Его очевидные плюсы – гарантированное место для игры (если, конечно, в клубе не планируется какое-нибудь массовое мероприятие),

возможность использовать клубные ресурсы (книги правил, миниатюры, террейн) и возможность через клуб добывать необходимое (те же книги правил или дополнения к ним). Минус

такого варианта – ограничение по времени работы и возможное наличие других игроков поблизости (особенно, если клуб поддерживает ККИ). Есть и еще один существенный минус. Далеко не во всех городах есть клубы в принципе, и далеко не во всех клубах имеются подходящие условия.

На **четвертом месте** дышит в спину лидерам вариант **«Административное помещение»**. Кабинет в школе или институте или комната на работе могут оказаться отличным местом для игры, сочетающим спокойную обстановку и комфорт с крышей над головой – при условии, конечно, что вы сможете найти такое помещение. Как показывает практика, чем серьезнее и солиднее контора, которой принадлежит помещение – тем ниже шансы оказаться в нем у непонятных личностей занимающихся непонятными вещами типа ролевых игр. Маленькие же фирмы и конторки, в которых люди лучше знают друг-друга, доверяют своим сотрудникам больше, что повышает шансы на проведение игровых сессий в





какой-нибудь комнате отдыха с мягким диванчиком и подходящего размера столом.

Пятое место — это самый бюджетный вариант, называемый «**На улице**». Скамейка во дворе, столики для шахматистов в парке или широкое крыльцо какого-нибудь здания типа филармонии запросто могут приютить поклонников ролевых игр, и при этом не потребуют никаких финансовых затрат и не будут ограничивать игроков во времени. Кроме погоды у этого варианта есть только два существенных минуса: «Э, иди сюда на!» и «Сржнт пствй слжбы Сидрв - чемзанимаемса?». Если они вас не страшат — дерзайте. Игры на свежем воздухе всегда полезнее сидения в душной комнате.

Номер шесть в нашем хит-параде — это всевозможные **кафешки и ресторанчики**. Там тепло, уютно, можно заказать попить и поесть. Правда, с вероятностью в 99% вас попросят покинуть помещение, если вы не будете заказывать ничего, кроме воды, и шумно обсуждать план атаки на гоблинское

поселение. В конце-концов, на ваше место претендуют и другие люди, которые могут принести заведению гораздо больший доход.

Завершает хит-парад **седьмой вариант** — «**Интернет**». Если пересечься в реале у вас ну никак не получается — то в Сети это можно сделать всегда.

Конечно, проведение игр на форумах, в аське или через Скайп требует особого подхода и навыков, но даже самый быстрый интернет и веб-камера не заменят живого общения. К тому же игры такого типа имеют свойство растягиваться во времени на весьма длительные сроки, а мысль «А не запустить ли мне под шумок какую игруху» всегда будет незримо угрожать всему процессу. Впрочем, у данного варианта есть и существенные плюсы. Например — возможность вместо долгого подробного описания сбросить игрокам ссылку на карту, схему или просто изображение, а также пересылать тайные сообщения и проводить сеансы одновременной игры с несколькими

персонажами, находящимися в разных локациях.

В общем, место для игры имеет смысл подобрать заранее, исходя из ваших предпочтений и возможностей. Помните, что чем комфортнее все игроки себя чувствуют и чем меньше в процессе игры отвлекающих элементов — тем лучше пройдет игра.

А как же все-таки это делается?



На самом деле — очень просто. Группа заинтересованных лиц (как ее организовать — см. выше) собирается в определенном месте (как выбрать такое место — также см. выше), чтобы, грубо говоря, вместе рассказать историю по определенным правилам (какие правила выбрать — таки тоже мы уже рассказали — см. выше).

Человек, взявший на себя роль главного, называется Ведущим (или Мастером, или ДЭЭмом (от Dungeon Master), рассказчиком, гейм мастером, проводником, капитаном, хозяином, господином, повелителем вселенных или



насяльником - как вам самим будет удобно). Ведущий придумывает сюжет (или берет уже готовый) и обеспечивает его развитие в ходе игры. Он предоставляет игрокам информацию о том, что видят, слышат и чувствуют их персонажи, а также о том, как окружающий их мир реагирует на их действия. Он вводит в игру неигровых персонажей и управляет ими. Он является главным божеством в игре, он всемогущ, но при этом — ОН НЕ ИГРАЕТ ПРОТИВ ИГРОКОВ. Запомните это.

Цель Ведущего — не завалить персонажей, придуманных игроками, толпами орков, драконов и гигантов. Его цель — не расставлять на каждом шагу ловушки, чтобы персонажи умирали в них в невыразимых муках. И ставить палки в колеса и всячески пресекать любые идеи игроков — это тоже ни разу не цель Ведущего.

Его цель — рассказать Историю. Его цель — открыть для игроков мир истории, сделать так, чтобы они погрузились в него, почувствовали его, сделать так,

чтобы они стали сопереживать своим персонажам, чтобы они начали думать, как они, действовать, как действовали бы их персонажи — чтобы игроки начали отыгрывать свои роли. Если для этого требуется завалить их толпами гоблинов, орков и драконов и расставить ловушки на каждом шагу — так тому и быть, но все равно это должно быть частью истории.

Ролевая игра — это не соревнование между игроками и Ведущим. Здесь нет номинаций «Кто лучше знает правила» или «Кто успешнее бросает кубики». Если Ведущий побеждает игроков — это значит, что проиграли все.

Если в результате получилась история (не важно, чем она окончилась — победой над Главным Гадом или гибелью персонажей в Ужасных Болотах), которую вы потом вспоминаете — это значит, что победили все. Вот к этому и надо стремиться.

Пройти сюжет за 1,5 часа, убить дракона, освободить принцессу и забыть про нее сразу же — это плохо. Спасти маленькую деревушку от нападения армии гоблинов, проводя с ними

переговоры, и потом еще долго вспоминать, как это было, и что сказал пепелявый варвар — это хорошо. Как видите, все просто.

С точки зрения же механики, ролевая игра выглядит, как диалог между Ведущим и игроками.

Ведущий описывает игрокам то, что они видят и слышат. Игроки описывают действия своих персонажей. Ведущий описывает последствия этих действий и то, как они повлияли на окружающую обстановку, игроки описывают дальнейшие действия, Ведущий описывает их результат и так далее снова и снова. Для наглядности ниже приведем пример, в котором имеется некоторый перегиб в плане стеба, но который даст представление о том, как проходит общение между Ведущим и игроками.



Представьте себе комнату. В центре комнаты – стол. На столе лежат книги, листы бумаги с параметрами персонажей, карандаши, кубики и печенки. За столом сидит четыре человека: Ведущий (далее – ДМ), игрок №1, отыгрывающий частного детектива (далее – Детектив), игрок №2, отыгрывающий современного шамана-вуду (далее – Шаман) и игрок №3, отыгрывающий вора (далее – Вор). Игра возобновляется после небольшого перерыва на чай и глоток свежего воздуха.

ДМ усаживается на свое место (его часть стола отгорожена небольшой ширмой, чтобы остальные игроки не видели, что он там делает и чего он там задумал). Остальные рассаживаются рядом.

ДМ потирает руки и обводит игроков хитрым взглядом.

ДМ: Итак, на чем мы остановились?

Детектив: Мы выяснили, что человек с одним глазом, которого мы разыскиваем, сегодня должен посетить клуб «Сиреневый Слоник» где-то в трущобах. Мы приехали на такси, но вышли заранее и прошли примерно квартал пешком. По идее, должны уже подойти к клубу.

ДМ: Ок, тогда поехали. Вы стоите в небольшом переулке, заваленном мусором и хламом. Вдоль обшарпанных кирпичных стен стоят мусорные баки. Впереди, примерно в сотне метров, вы

видите крыльцо, освещаемое одним тусклым фонарем. Над дверью висит черная вывеска, на которой белыми буквами готическим шрифтом написано: «Сиреневый Слоник». Из-за двери доносятся звуки громкой музыки. У двери стоит лысый здоровяк в черной кожаной куртке – по-видимому, охранник. На ваших глазах к нему подошел молодой человек в узких джинсах и пиджачке с закатанными рукавами, что-то сказал,

охранник ему кивнул и пропустил внутрь. Что вы будете делать?

Вор: Нам надо попасть внутрь. Собственно, это мы и делаем. Я иду к крыльцу.

Остальные соглашаются с ним.

ДМ: Когда вы поднимаетесь по ступенькам, здоровяк перегораживает вам путь, складывает руки на груди и пристально смотрит.

Шаман: Мы.. кхм. Мы на вечеринку.



ДМ: Здоровяк отрицательно качает головой.

Детектив: А в чем дело? Мы не можем пройти?

ДМ: Здоровяк еще раз качает головой и говорит грубым низким голосом: «Только по приглашениям!».

Шаман: Что значит по приглашениям?

Вор: (Шаману) погоди, погоди, у меня есть идея... (ДМу) Мы уходим.

ДМ пожимает плечами: Хорошо.

Вор: Короче, просто так он нас не пропустит и бодаться с ним не стоит. У меня есть идея. Ты (показывает на Шамана) отвлечешь его.

Шаман: Как?

Вор: Как хочешь. Главное – чтобы он отошел от двери достаточно далеко. А я проберусь внутрь.

Детектив: А если там еще охранники?

Вор: Нннуу... значит, буду действовать по обстоятельствам. Или есть другие варианты? Нету? Тогда давай.

Шаман: (ДМу) Я осматриваюсь вокруг – есть какие-нибудь тряпки, нитки, палки?

ДМ: (заинтересованно) да, в мусорках наверняка найдется.

Шаман: Осматриваю мусорки.

ДМ: Охранник с любопытством смотрит на тебя. Немного повозившись, ты нашел какие-то старые трусы, моток

лески и пару палок подходящего размера, в смысле который тебе был нужен.

Шаман: Тьфу ты.. Ладно, не важно. Собираю все это, отхожу в сторону, сажусь на землю и пытаюсь сделать куклу охранника.

ДМ: Ого... Хорошо, давай попробуем, удастся ли тебе сделать что-то подходящее. Сделай проверку своего умения «Магия Вуду».

Шаман: Легко. (бросает кубики). 15! Прошел.

ДМ: Хорошо, тебе удалось сделать куклу, имеющую явные черты охранника. Не шедевр, конечно, но для простенького колдовства сгодится.

Вор: Я, я!

ДМ поворачивается в его сторону.

Вор: Охранник смотрит на Шамана?

ДМ: Да. Он явно пытается понять, что тот делает и не пора ли вызывать дурку.

Вор: Отлично. Я пытаюсь спрятаться в тени мусорных баков и подобраться поближе к крыльцу.

ДМ: Давай попробуем. (Бросает кубики сам, поскольку в данной ситуации Вор может ДУМАТЬ, что он спрятался – а на самом деле его будет прекрасно видно) Да, тебе удалось найти укромный уголок.. хехе.

Вор: Надеюсь... Замираю там и жду, когда охранник уйдет с крыльца.

Детектив: Я уйду за угол, чтобы не отвлекать внимания охранника от Шамана.

ДМ: ок. Что дальше?

Шаман: Я встаю и иду к крыльцу (ДМ кивает), поднимаюсь к охраннику. Показываю ему куклу. Говорю: «Это – ты».

ДМ: о_О

ДМ: Охранник со снисходительной улыбкой смотрит на тебя, но ничего не говорит.

Шаман: (Угрожающим шепотом) И сейчас тебе будет БОЛЬНО!!! Бью охранника по яйцам.

Детектив (начинает ржать)

ДМ: Похоже, охранник ожидал чего-то подобного – он слегка разворачивается, и удар приходится ему в бедро. Затем он толкает тебя в грудь, и ты падаешь с крыльца. Охранник быстро оглядывается по сторонам и спускается к тебе.

Шаман: Аа, черт! Пытаюсь подняться, нет, лягнуть его! Нет, подняться!

ДМ: Когда ты приподнимаешься, охранник пинает тебя ногой. Не сильно, но ты кубарем летишь вперед. «А ну пошел прочь отсюда, псих недоделанный!»



Шаман: Вытягиваю в его сторону руку с куклой и начинаю завывать: «Аззззззз!! Азззззззззз!!!»

ДМ: Охранник бьет тебя ногой по руке. Кукла отлетает в сторону, ты продолжаешь пятиться.

Вор: Они уже поравнялись с тем местом, где я спрятался?

ДМ: Да, почти.

Шаман: Начинаю плевать в него и бросать мусором. Одновременно пытаюсь вскочить и побежать.

ДМ: Тебе это почти удастся. На четвереньках ты движешься в сторону выхода из переулка (делает непонятный игрокам бросок у себя за спиной). Охранник, похоже, увлекся погоней, и идет за тобой. Скорее всего, он собирается «докатить» тебя до улицы и дать там хорошего пинка под зад. (Вору) Они прошли мимо тебя.

Вор: Жду, когда они отойдут немного подальше и тихо-тихо, но быстро-быстро, пробираюсь вдоль стены к крыльцу.

ДМ: Хорошо. Охранник допинывает Шамана до улицы, Вор выскальзывает из укрытия и неслышно перебегает к крыльцу, поднимается по нему и скрывается за дверью. Так, одну минутку (пишет что-то на бумажке и передает ее Вору так, чтобы остальные не видели надписи). Так, возле улицы охранник останавливается и говорит напоследок: Давай. Катись отсюда!

Шаман: Вскрываю и бегу прочь. Кстати, а где наш Детектив?

Детектив: Стою на другой стороне улицы, наблюдаю.

Вор выглядит весьма озадаченным.

Детектив: (Вору) Что такое?

ДМ: Стоп-стоп, вы не можете общаться – ты же (Детективу) на улице, а ты (Вору) – за дверью!

Вор еще раз внимательно смотрит на переданную ему записку. На ней написано: «За дверью – небольшая комнатка примерно 1х1 м., заваленная всяким хламом – какие-то ведра, метелки, швабры, доски и тряпки. Выглядит все так, как будто сюда никто не заходил лет 100, и уж точно никто не заходил сюда за последний час»...

В глазах Вора читаются одни только вопросы: Что охранял охранник? Откуда звучала музыка, и самое главное - куда же тогда делся вошедший сюда молодой человек?...



Вот примерно так может выглядеть игровой процесс. Ведущий моделирует ситуацию, а игроки в рамках этой ситуации действуют. Это не обязательно должны быть улицы города. Это может быть пещера троллей, Королевская гавань, Хоббитон, планета Татуин, город Анкх-Морпок или любое другое из бесконечного множества мест, в которые вас может занести фантазия Ведущего. В этом и заключается основная прелесть настольных ролевых игр: вы не ограничены ничем, кроме собственного воображения и здравого смысла. Ваши приключения могут происходить в любых мирах, в любых временах, и только вы сами сможете решить, какими они будут.

Если приключения с одним Ведущим станут вам скучны – поменяйтесь ролями. Пусть Ведущим побудет другой игрок.

Надоела одна игровая система – попробуйте другую.

Творите, экспериментируйте, пробуйте – и получайте от этого удовольствие. Вот и вся философия настольных ролевых игр.

Жменька советов



Напоследок – несколько рекомендаций игрокам и ведущим. Надеемся, они окажутся полезными.

1. Постарайтесь не переносить опыт компьютерных игр в игры настольные. Убийство каждой крысы ради опыта, обыск всех без исключения ящиков и бочек в надежде найти там шлем или хилинг поушен, попытки обокрасть каждого встречного НПС в расчете на прибыль или лежащий в кармане талисман в большинстве случаев не только не принесут желаемого результата, но и могут довольно серьезно подпортить атмосферу игры. Отдельно стоит упомянуть онлайн-овые РПГ типа Линейки или ВОВ, поскольку их игровой процесс отличается от настольных ролевых игр еще сильнее. Фраза «Я баффаю палада, танкуй, вася!» как бэ не совсем то, что способствует созданию атмосферы и повышению интереса всех сидящих за столом.

2. Если вы решили взять на себя роль Ведущего – не стесняйтесь использовать уже готовые модули и приключения. В интернете их лежит огромное множество для различных игровых систем и жанров – выбирайте на свой вкус. Кроме того, никто не запрещает вам их переделывать! Изучите модуль про охоту на дракона в фэнтези мире – и перенесите его в Мир Тьмы, дав игрокам возможность попробовать свои силы в охоте на впавшего в кровавое безумие вампира. Такую конверсию сделать не так сложно, как кажется на первый взгляд. Главное – выделить какие-то ключевые моменты модуля и поворота сюжета и обдумать варианты их переноса в нужный вам сеттинг. Примером такой конверсии может служить размещенный в этом номере модуль «Долгая дорога под землей», являющийся, по сути, всего лишь адаптацией стартового модуля AD&D под другой мир и другую систему.

3. Не забывайте про атмосферу. Ее создает не только Ведущий – игроки отыграем и своей личной заинтересованностью также могут ее



поддерживать. Для ведущего самые простые способы погрузить игроков в игру – это манипуляции с освещением и использование звуков (например, звук капающей воды в подземелье). Сделать это легко, а полученный эффект может превзойти все самые смелые ожидания.

4. Не спорьте. Любой спор отнимает время и отвлекает от игры. Если вы считаете, что Ведущий не прав – не бросайтесь на него, с пеной у рта доказывая обратное. Помните две вещи. Во-первых, у Ведущего могут быть веские причины, по которым он поступает именно так – возможно, ваш персонаж не смог открыть дверь, потому что она заперта на особый, сверхмагический замок, и поэтому никакие модификаторы, бонусы и критические успехи здесь не помогут. Во-вторых, Ведущие – тоже люди. Они тоже могут ошибаться, допускать просчеты и упускать что-то из вида. Если вы нашли дырку в придуманном Ведущем сюжете, не надо радостно в нее лезть, разрушая всю историю на несколько игровых встреч

вперед. Поинтересуйтесь ненавязчиво у Ведущего, а что будет, если вы поступите вот так. И если он попросит вас ТАК не поступать – просто примите это как данность. В конце-концов, вы участвуете в совместном рассказывании истории, а не в соревновании «Кто быстрее развалит планы ДМа». Подумайте, что вы будете делать, если услышите от Ведущего усталое «Вы просто так, от нечего делать, убили ключевого персонажа. Извините, но дальше сюжет без него не пойдет».

5. Грамотный подбор игровой группы – половина успеха игры. Не стоит ожидать от закорюченных D&Dшников глубокого погружения в атмосферу ужаса. Они, конечно, МОГУТ это сделать, но не удивляйтесь, если при виде ожившего мертвеца, который и является самым ужасным ужасом во всей игре, они лишь воскликнут «О! Экспа идет! А чего только один?». Верно и обратное: игроки, предпочитающие интриги, отыгрыш, расследования и беседы с другими персонажами могут откровенно заскучать, спускаясь на очередной этаж очередного

подземелья и убивая очередного орка, пусть даже за опыт и сокровища.

6. Самое главное – не бойтесь пробовать и экспериментировать. Опыт не появляется сразу. Пусть в первых играх вы будете тупить (не важно, в качестве игрока или ведущего), постоянно лезть в правила и ошибаться – ничего страшного. Пробуйте дальше – и все у вас будет получаться. Если вы хотите сделать своего персонажа индивидуальным, но боитесь, что вас засмеют за дурацкий акцент – не останавливайтесь. Потренируйтесь дома у зеркала, сделайте акцент интереснее, и продолжайте его использовать. Другие к этому привыкнут, а ваш персонаж станет действительно запоминающимся. Вспомните хотя бы «Хороший у вас план, товарищ Жюков...»

Надеемся, эти советы и эта статья окажется полезной для вас и ваших друзей, и подарит вам много вечеров, проведенных за необыкновенными приключениями!

[к началу](#)

A close-up portrait of a young woman with long, wavy brown hair and freckles, looking slightly to the side with a gentle smile. She is wearing a dark green top. The background is a blurred outdoor scene with green foliage.

Весья Менская

автор: Виталий «Винсент» Малиновский
иллюстрации и фотографии: Весья Менская

Сегодня мы бы хотели познакомить вас с одним замечательным человеком. Этот человек имеет не так много отношения к играм с миниатюрами, да и в целом к настольным играм, но мы просто не смогли пройти мимо созданных этим человеком образов и картин. Знакомства, как такового, не было – просто мы сами «вышли на связь» с целью разузнать побольше о талантливом художнике и замечательной девушке Весе. И вот что у нас получилось...

- Привет! Спасибо, что согласилась на это интервью. Расскажи немного о себе.

- Привет, я – Весья, в сети обычно использую ник Vesea, мне 24 года и я... нет, не художник, а переводчик.

- Неожиданно...

- Художественного образования у меня нет, и я постоянно чувствую, как мне его не хватает. Я самоучка,



собиралась в художественный ВУЗ и даже готовилась к поступлению, но не выдержала и сдалась. Чайники, чайники, чайники... Знаешь, сколько чайников я нарисовала? Они снились мне по ночам. Да и чужие мнения тоже роль сыграли. «Художник? Это не профессия». В итоге я отдала предпочтение языкам, а теперь жалею и всерьез задумываюсь о том, что нужно пойти учиться опять.

- То есть, рисование занимает в твоей жизни достаточно важное место?

- Да. Это не работа и даже не хобби, а просто часть жизни, одна из самых важных ее составляющих. Это способ избавиться от назойливых мыслей и образов, которые роятся в моей голове. ☺ И когда мне не удастся перенести их на бумагу так, как хочется, у меня здорово портится настроение.

- Сколько времени ты тратишь на рисование?

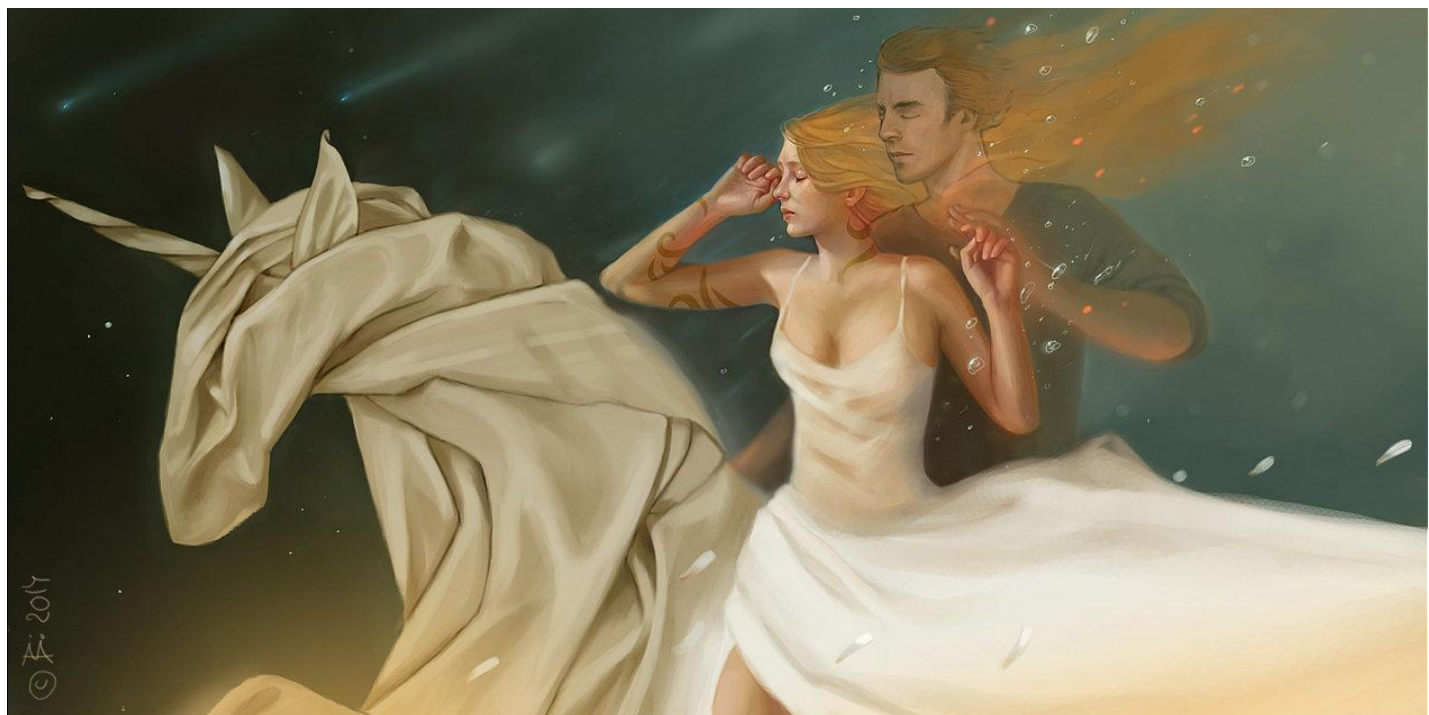
- У меня не так много свободного времени, которое я могу уделить рисованию. Иногда работаю с утра до позднего вечера, на выходные часто уезжаю — так и получается, что иногда за целый месяц у меня не появляется ни

одной серьезной работы. Целыми днями я живу в мире букв и мечтаю о ночах, полных красок... поэтично сказала ☺ Чаще всего я рисую по ночам и, разумеется, дома. Моя комната похожа на склад при магазине «Все для художника»: у меня больше холстов и красок, чем я могу использовать. Но я все равно обожаю получать все это в подарок.

- Чем предпочитаешь рисовать?

- Я рисую всем, к чему лежит душа в

определенный момент: пастелью, акварелью, цветными карандашами. Предпочитаю черно-белой графике цвет. Но чаще всего пользуюсь графическим планшетом (Wacom Bamboo или Intuos 3). Цифровая графика имеет массу достоинств: не нужно постоянно докупать материалы, оцифровывать работу, рискуя потерять цвета и детали. Можно с легкостью исправить ошибки, изменить размер и неудачную композицию, сделать несколько разных





вариантов одной работы и сохранить их все. Поэтому почти все заказы я рисую на планшете, а остальное остается для души.

- Планшет настолько идеален?

- Конечно, нет. Но недостатков у него не так много. Навскидку могу назвать, пожалуй, отсутствие живости, непредсказуемости и текстурности, случайности каждого штриха или мазка, присущей живым материалам. Ну и, разумеется, у цифровой работы нет материального оригинала.

- Откуда ты берешь идеи для своих рисунков?

- По образованию я филолог-славист, и, к тому же, поклонник кельтской мифологии. Наверное, именно поэтому многое из того, что я делаю, рождается из моих литературных и фольклорных увлечений, причем даже тогда, когда работа не является прямой иллюстрацией. Иногда я использую литературные приемы: реализованные метафоры, например. Меня иногда упрекают в том, что метафоры из песен я изображаю дословно, но это, как правило, не ошибка трактовки, а замысел. Когда мне говорят «единорог» и «сон», я рисую простыни, сложенные в форме

единорогов ☺ А еще я меломан, не могу жить без хорошей музыки. Поэтому у меня много работ, вдохновленных музыкой.

- Например, песни «Мельницы»?

- О, это особый разговор. Наталья Андреевна, она же Хелависа, настолько попала своими текстами на мою волну, что я просто не могу их не рисовать. Все эти многомерные символы — облака, в которых угадываются крылья, птицы и корабли, то ли море — то ли небо, рукава и головные уборы, похожие на горы — все пришло оттуда. Можно брать одну строчку — и рисовать целую картину, потому что каждое слово, если заглянуть поглубже, разворачивается в огромную историю с отсылками к разномастным произведениям от древности до современности... Постмодернизм, конечно, но это моя стихия. Здесь есть еще много идей, которые ждут своего часа.

- Приходилось работать с ними?

- Нет. Оформить что-нибудь специально для «Мельницы» как-то не сложилось, но на свои концерты они проводили меня бесплатно. Профит! ☺



- А как вообще обстоят дела с работами на заказ?

- Мне сложно работать на заказ в принципе. Хотя в жестких рамках (например, для онлайн-игрушек, для рекламы) даже по-своему проще: ты точно знаешь, что от тебя требуется, какие детали, какой фон, куда персонаж



смотрит, как стоит. Четко поставленная задача уменьшает количество претензий к готовой работе, а чем шире заданные тебе рамки, тем сложнее в них попасть, как это ни странно. Но такие работы я даже не выкладываю на своих страницах, в них нет почти ничего, что можно назвать творчеством.

- У тебя в галерее есть несколько книжных обложек...

- Оформлять книги куда сложнее — но и занимательнее. Здесь можно выбрать те сцены, которые впечатлили тебя больше всего, и предложить свои идеи и наброски. Правда, иногда оказывается, что твой любимый вариант коммерчески невыигрышен для обложки, а выбирают тот, который тебе нравился меньше всех. Но это меньшая из бед.



- Знакома с кем-нибудь из авторов лично?

- Далеко не со всеми, но с некоторыми до сих пор в очень хороших отношениях. Общение с писателем иногда здорово помогает, но иногда и мешает — когда автор не понимает, что изобразить можно, а что никак не

получится. И все равно решающее слово остается не за автором, а за издателем. Мне пока везет: удастся найти с последним компромисс. Есть, кстати, еще одна категория заказов: называется «сделайте мне то, не знаю что, но чтобы красиво». Их я обычно не рассматриваю — по вполне понятным причинам.



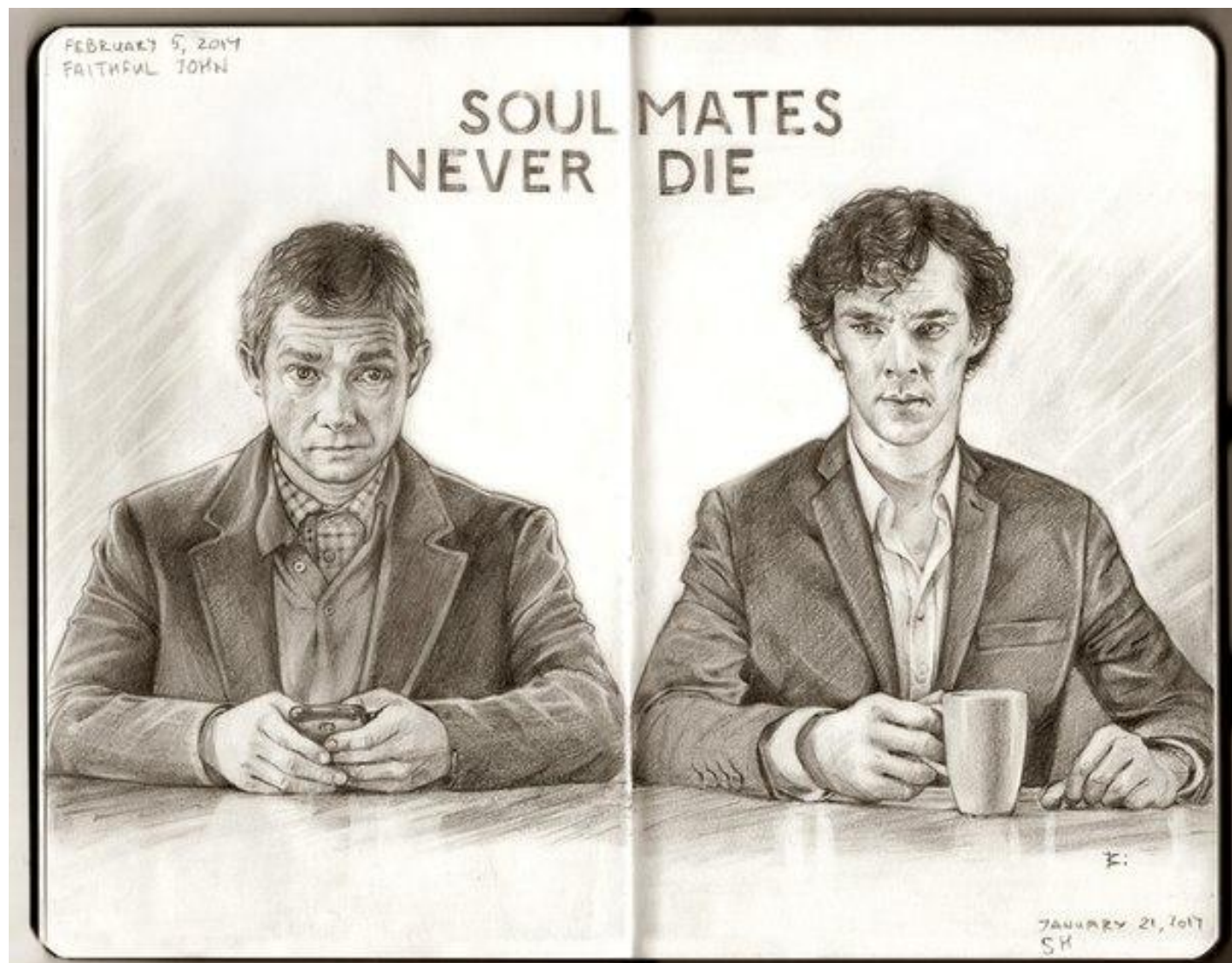


- Кто главные герои твоих работ? Вокруг чего обычно строится рисунок?

- Главные герои моих работ? Выражения лиц. Всё остальное только подчеркивает и дополняет их или, наоборот, создает контраст. Если я не рисую портреты реально существующих людей, то лица моих персонажей – плод моего воображения. Впрочем, есть и исключения. Иногда я рисую красивых людей из числа своих знакомых. Например, «Погоня за драконом» и «Деревья» - портреты моих друзей. Что касается техники - я пользуюсь зеркалом, чтобы изучить нужные мне позы, свет и тень.

- Бенедикт Камбербэтч тоже из числа твоих знакомых? ☺

- С изображением мужчин у меня не так хорошо, как с изображением женщин. Поэтому на известных мужчинах с симпатичной мне внешностью я тренируюсь, и это далеко не единственный актер, которого я иногда рисую. ☺ Это, так сказать, не цель, а лишь средство.





- А еще на твоих рисунках периодически встречается девушка с мечтательным выражением лица, подозрительно похожая на тебя.

- Все мои персонажи немного похожи на меня — мужчины и женщины, все они немного я сама. Это всегда так: создания похожи на своего создателя.



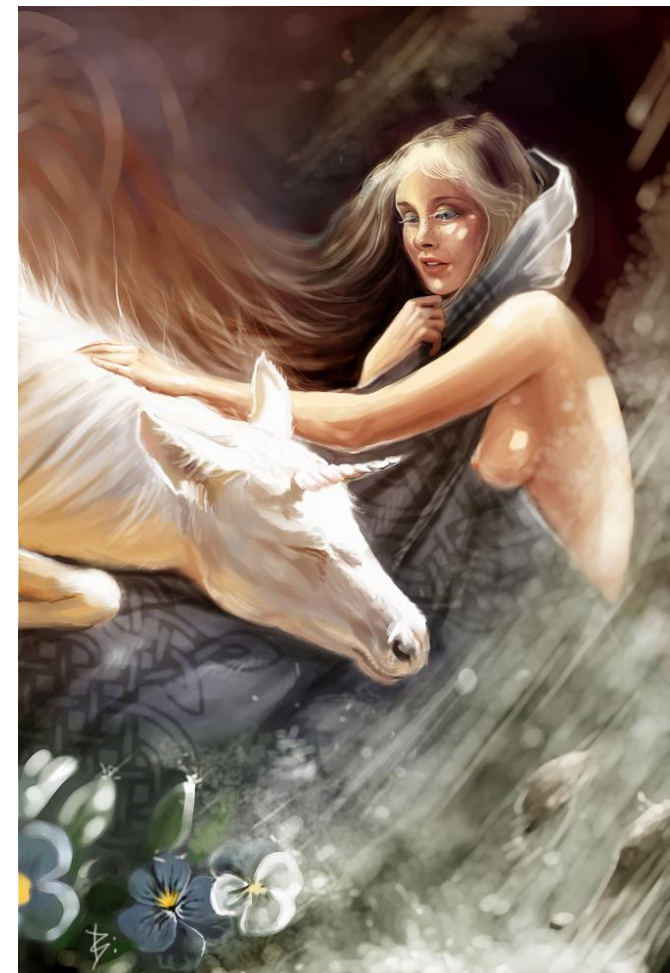
- Что у тебя самой висит дома на стенах?

- Кошкин портрет ☺ Скоро она и его сбросит, и не останется совсем ничего. Хозяйка дома — кошка, и в этом копящем логове трудно что-нибудь куда-нибудь повесить.



- Вроде как ты участвовала в одном из конкурсов журнала «Мир Фантастики»...

- Ох, и давно же это было... В 2008-м году, когда мне еще приходилось



рисовать компьютерной мышкой, потому что планшет я себе позволить не могла, я случайно наткнулась на объявление о конкурсе «Герой фантастики» в неизвестном МФ. Победителю



обещали вожаденный планшет. Нет, решила я, здесь мне делать нечего, ведь многие участники – профессионалы, и уж они-то изобразят отважных астронавтов в футуристичной форме, бороздящих просторы галактики, или детей на фоне постапокалиптического пейзажа гораздо лучше меня. И вдруг (это всё любовь к классике sci-fi!) мне пришла в голову история о двух старых сломанных куклах. Дедлайн был через три дня, поэтому рисовала я по ночам на каком-то экстремальном вдохновении, отправила работу в последнюю минуту. И жутко удивилась, когда победила, а потом прочитала на свою работу отзывы в МФ: история получилась, и зрители увидели в ней именно то, что я хотела показать. Значит, подумала я, не все так безнадежно: я могу рисовать истории.

- Какие у тебя есть увлечения помимо рисования?

- У всех моих увлечений общие корни: я увлекаюсь средневековым европейским фольклором во всех его проявлениях. У меня дома небольшая коллекция вистлов и флейт. Кельтскими и средневековыми танцами я начала заниматься, в основном, из-за музыки, но потом оказалось, что для них нужно



WARGAZZ



шить платья, а выступать приходится, в основном, на фестивалях средневековой культуры. Так я случайно попала в историческую реконструкцию — и это оказалось более чем интересно. Еще очень люблю путешествовать, без ума от гор. Наверное, это заметно: они часто у меня на картинах где-то там далеко-далеко на фоне. Это моя мечта о горах, ведь у нас их нет. Лучше гор... Да ничего нет лучше гор, прав был Высоцкий.

- Что можешь сказать про настольные игры?

- Не могу назвать себя заядлым игроком, но у меня есть несколько весьма

увлекательных друзей. По меньшей мере трое занимаются покраской миниатюр — иногда это почти ювелирная работа. Как-то покупала с ними вместе кисти, такими тонкими я не пользуюсь.

- Есть какие-то планы на будущее, мечты?

- Самая большая мечта — научиться воплощать все свои идеи в жизнь. У меня огромное множество замыслов, до которых я пока не доросла в техническом плане. Еще хотелось бы перестать, наконец, лениться, пойти учиться и подтянуть технику.

- Скажешь напоследок пару слов читателям журнала и начинающим художникам?

- Начинающим художникам и всем-всем-всем желаю не повторять моих ошибок. Если вам что-то нравится, дерзайте и ни в коем случае не полагайтесь на чужое мнение. Это ваша жизнь, и вам решать, чем вы займетесь. Главное, чтобы ваше занятие приносило вам радость.

Напоследок, Вера рассказала нам о некоторых своих работах подробнее:



Одна из самых любимых моих работ– «Аэлло», на сюжет древнегреческого мифа об аргонавтах, где объясняется происхождение имени реки. Гарпия Аэлло, Быстрая, не смогла спастись от сыновей ветра Борея и бросилась в реку Тигрес, которая с тех пор зовётся Гарпис. Обычно гарпии представляются уродливыми полуженщинами-полуптицами, тем не менее, по некоторым источникам, когда-то они были прекрасны. Именно такая моя гарпия – прекрасная и решительная в свой последний миг, хотя в остальном абсолютно классическая. Как всегда, основной акцент я делаю на лицо, а все остальное лишь дополняет картину: ночная темнота, стрелы – угроза, одинокая кувшинка – жажда жизни, хрупкость и невозможность спасения

Работа для обложки журнала, «Охотник на снеговых рыбок» - просто плод фантазии) Эдакое дикое создание, которое живет в стране, где вечная зима. Но сейчас он, видимо, напал на след кого-то покрупнее.



Если говорить о символах, то можно взять любую из моих «мельничных» работ. К примеру, в «Сказке о дьяволе» это олива: весло из оливы, оливковые цвета, узоры из оливковых ветвей на итальянской средневековой одежде. Для Средиземноморья олива – священное дерево, с которым связан целый набор символов. Это дерево жизни, способное вырасти и богато плодоносить в засушливом климате. Афина превращает в него свое копьё, победителей увенчивают венками из оливы, и даже у христиан голубь мира приносит оливковую ветвь. Жизнь, благополучие, мудрость, победа, возрождение, радость, надежда, мир... Трудно найти хоть что-нибудь позитивное, чего никогда не символизировала олива. Здесь это – в духе песни – возвращение и надежда. Чайка и голубка в разных углах картины обозначают два противоположных начала. Чайка всегда – тоска и плач по ушедшим, а голубка – любовь и надежда на обновление. В песне рассказывается о моряке и девушке, которая дожидалась его с моря, а вернулся к ней дьявол, принявший его обличье. Стоит ли воспринимать это буквально, как сказку? Или здесь есть нечто большее, как у Фрая: «Все всегда уезжает навсегда. Вернуться невозможно – вместо нас всегда возвращается кто-то другой»?





Особые чувства испытываю к обложке книги Ины Голдин «Игра в классики на незнакомых планетах». Это захватывающий и философский научно-фантастический сборник, в котором меня особенно зацепила серия рассказов об опытной межпланетной лингвистке, ирландке Шивон. Книжку я очень рекомендую - и не только потому, что главная героиня похожа на меня более чем во всем. Попадая во всевозможные переплеты на далеких планетах, Шивон не расстается с воспоминанием о зеленой Ирландии, давным-давно разрушенной войнами и цивилизацией. Момент с игрой в классики — прямая иллюстрация к одному из рассказов. На фоне - её ирландская мечта и маяк из детских воспоминаний, а в небе — наша Земля, на которой можно различить очертания Ирландии. Я думаю, несложно догадаться, что символизируют протянутая к ней рука и взгляд Шивон, туман, ракеты над мирным пейзажем, разлетающиеся страницы, простая детская игра и вечный символ — маяк (который, кстати говоря, должен был освещать не море, а эту самую Ирландию вверху, но издательство решило иначе)

Темная эльфийка —
другой вариант обложки для
этого номера журнала,
рисунок на тематику
Мордхейма.





Это картина по мотивам "Планеты изгнания" Урсулы Ле Гуин. Эта книга - про планету, на которой 600 лет назад забыли земную делегацию, и она сосуществует с достаточно примитивными аборигенами. У них проблема в виде зимы, длящейся около 30 лет, и перед этой зимой идет нашествие дикарей, которые в поисках добычи и тепла сметают все на своем пути. Девушка на картинке - Ролери, главная героиня, а мелким планом там всякие деталечки из книги, все эти следы на песке, пожар в городе, огромный мост и фигура главного героя на нем, он же с луком в воде внизу, земля вверх в небе, красные перья. В общем, это читать надо.

Больше рисунков Веси можно найти на <http://vesea.deviantart.com/>

A person with dark hair is holding a human skull in their hands. The person's face is partially visible in the background, looking down at the skull. The skull is held in front of their chest, and their hands are visible, adorned with rings.

Долгая дорога под землей

автор: Виталий «Винсент» Малиновский
иллюстрации взяты из сети Интернет

«Воистину, многие ужасные древние тайны Земли лучше оставить неразгаданными - кошмарные тайны, которые не имеют никакого отношения к роду человеческому, и которые можно постичь лишь ценой своего покоя и рассудка; сокровенные страшные тайны, знание которых превращает любого в чужака среди людей, влачащего свой путь в одиночестве.»

Г.Ф. Лавкрафт

...Ночь опустилась на Лондон, как слетевшая с ветки ворона – черная, наглая, ищущая, где бы пожить. Еще несколько минут назад мутное, затянутое смогом небо выдавливало по капле остатки дневного света, а затем из переулков и подворотен выползла, растеклась и расплескалась темнота. Редкие газовые фонари запоздало мигнули, судорожно затрепетали огоньками, как будто пытаясь разогнать, отбросить прочь подступающий мрак, но быстро смирились, успокоились и тихонько зашипели, четко обозначив границы своих владений. В воздухе витала сырость, предвестник скорого тумана, а звуки уже сейчас отражались от стен совершенно невообразимым образом. Сложно было сказать, откуда раздался стук копыт – из-за угла, за спиной или вовсе с параллельной улочки. Фыркнула лошадь. Где-то грубым голосом захохотал мужчина...

Ролевое приключение

Для 2-4 начинающих игроков



...О пропаже дочери сэра Мортимера Уилмингтона, члена Парламента и владельца крупной торговой компании, занимающейся поставками опиума из Китая, пока что знал лишь ограниченный круг людей. Репортеры, словно акулы кружившие вокруг знатных фамилий Британии, еще не получили приманку, но рано или поздно кто-то из слуг должен был проболтаться. А вот о том, что девушка не просто сбежала с возлюбленным, а была похищена – знать не должен был никто. Как и о том, что похищена она была людьми сэра Генри Рочестера, основного конкурента сэра Мортимера в борьбе за опиумный рынок Лондона. Принятый несколько лет назад Акт об аптеках, по идее, должен был существенно ограничить распространение наркотиков в городе, однако на практике не изменилось ничего, и конкуренция на этом рынке оставалась довольно высокой. Китайцы полностью контролировали опиумную торговлю в районе Лаймхаус, но борьба за остальные районы Лондона до сих пор не была окончена. Торговая Компания

Уилмингтона и Рочестер Медицин владели большинством аптек и точек сбыта в городе, поделив их примерно поровну, и теперь активно пытались прибрать к рукам оставшиеся. Здесь возник ряд весьма спорных вопросов, решить которые путем мирных переговоров оказалось невозможно. Это привело к обострению отношений между благородными джентльменами, что, в свою очередь, едва не вылилось в полномасштабную войну. Сэр Мортимер прекрасно понимал, что открытый конфликт не приведет ни к чему, кроме ослабления обеих компаний, и поэтому заключил временное перемирие. Теперь же это перемирие висело на волоске.

Похитители Деборы Уилмингтон требовали выкуп. Сэр Мортимер был вне себя от ярости, но, будучи человеком рассудительным и здравомыслящим, предположил, что похищение было не случайным. По его мнению, за всем этим стояло желание Рочестера отвлечь его, заставить направить все свое внимание и бросить все свои силы на спасение дочери – лишь для того, чтобы Рочестер мог

нанести подлый удар в спину. Допустить краха своей торговой империи сэр Мортимер не мог.

Но сэр Генри не стал бы тем, кем он стал, если бы всегда полагался на честность людей. Его агенты выследили человека, причастного к похищению, и узнали, в каком заведении тот бывает чаще всего. После чего к делу были подключены более опытные и доверенные люди...

- ...Милый, не желаешь поразвлечься?

Шлюхи, пьянчуги, карманники, шваль и отбросы общества – вот основное население Ист-Энда. Хуже, наверное, только Сохо с его складами и вечно пьяными матросами. Где-то неподалеку находится тот самый «Цветок Лотоса», в котором любил бывать Ли Вонг Хо, «невысокий китаец с длинной косой и деформированным черепом», как его описали осведомители. Сегодня он должен был быть здесь.

Карманные часы с тихим щелчком открыли крышку, тусклый свет фонаря упал на стрелки – без двадцати десять.

Не стоило, конечно, демонстрировать их на улице, но надо быть уверенным. Темнота слева зашевелилась, и из переулка показалась низкая сгорбленная фигура в помятом котелке и клетчатой жилетке.

- Фэр, - прошепелявил молодчик. - Не подадифе ли рави вфего фвятого и Ее Величества Королевы пару монет веферану Индийфкой кампании?

Ветеран... наверняка он в своей жизни никогда не покидал пределов Лондона, а может даже и Ист-Энда. И еще наверняка в темноте за ним прячется его куда более крепкий и массивный приятель с короткой тяжелой дубинкой в рукаве.

- Отвали.

Немного отвернуть полу пиджака в сторону, как раз так, чтобы стала видна рукоятка револьвера...

- Фукин фын, - молодчик сплюнул и растворился в темноте. Судя по шагам, его приятель тоже решил не связываться. Вот и хорошо.

Китаец осторожен, как хорек, и с ним надо быть крайне осторожным, поскольку он — пока что единственная ниточка, ведущая к дочери сэра Мортимера. Можно, конечно, подождать, пока он выйдет из паба, и попробовать

проследить — но азиату ничего не стоит затеряться в лабиринте узких улочек и залечь на дно.

Остается только одно — войти внутрь, попытаться найти его, и выбить все, что он знает о похитителях и Деборе. Вопрос только в том, делать это с шумом и применением силы, или попытаться обхитрить китайца...

В любом случае, выбирать надо сейчас...

«Долгая дорога под землей» - это небольшое вводное ролевое приключение, цель которого — ознакомить игроков с сутью ролевых игр и основами игровой механики. Оно было написано с оглядкой на такое же вводное AD&D-приключение Lair of the Smoke Dragon от TSR, но изменено и сконвертировано под ролевую систему GURPS.

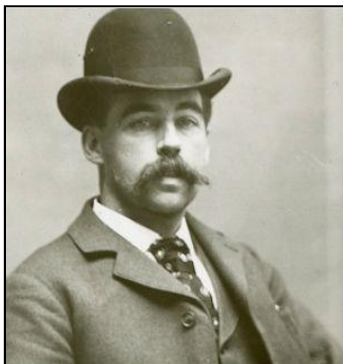
Впрочем, все ключевые моменты приключения легко переделываются для любой другой системы, будь то World of Darkness, Call of Cthulhu или что угодно еще.

Что понадобится для игры?

Для того, чтобы начать играть, нужно, чтобы кто-то один взял на себя роль Ведущего (ДМа, Мастера), а остальные игроки (от 1 до 4 человек) выбрали себе одного из предложенных ниже персонажей (просто распечатайте четыре следующие страницы двусторонней печатью, разрежьте и раздайте игрокам). Если ваша игровая группа уже использует какую-либо игровую систему и имеет опыт ролевых настольных игр — игроки могут создать себе персонажей самостоятельно. Если нет — основные принципы игры описаны ниже.

Также вам может пригодиться:

- ✓ несколько карандашей и чистые листы бумаги, на которых игроки и Ведущий смогут делать пометки;
- ✓ миниатюры, фишки или обычные пуговицы, чтобы отмечать местоположение ваших персонажей и врагов в бою;
- ✓ набор кубиков, подходящих для используемой вами системы (в данном случае это шестигранники, в тексте обозначенные как «d»);
- ✓ около 3-4 часов свободного времени.



Энтони Стэмплтон частный детектив

Сила	10	Жизнь	О О О О О
Ловкость	11		О О О О О
Интеллект	14	Сила Воли	14
Здоровье	12	Восприятие	14

Инициатива	5,75	Скорость	5
Удар рукой	1d	Уклонение	8

Преимущества:

Обостренное зрение (дает +1 к попытке определить, увидел ли персонаж что-то)

Бесстрашие (дает +1 к проверкам на Страх)

Навыки:

<i>Драка</i>	11 (Парирование руками 8)
<i>Бой с оружием (дубинка)</i>	10 (Парирование 8)
<i>Стрельба (револьвер)</i>	12
<i>Криминалистика</i>	15
<i>Допрос</i>	11
<i>Взлом замков</i>	11
<i>Слежка</i>	13
<i>Обыск</i>	13



Чарльз МакГарви офицер

Сила	14	Жизнь	О О О О О О
Ловкость	12		О О О О О О О О
Интеллект	11	Сила Воли	11
Здоровье	11	Восприятие	11

Инициатива	5,75	Скорость	5
Удар рукой	2d	Уклонение	8+1

Преимущества:

Амбидекстрия (не получает штраф при совершении действий левой рукой)

Боевые рефлексy (получает +1 к любой активной защите и +2 к тестам на Страх)

Навыки:

<i>Драка</i>	14 (Парирование руками 10)
<i>Бой с оружием (нож)</i>	12 (Парирование 9)
<i>Бой с оружием (дубинка)</i>	12 (Парирование 9)
<i>Стрельба (револьверы)</i>	13
<i>Допрос</i>	10
<i>Незаметность</i>	11

Чарльз МакГарви – офицер военно-морских сил Ее Королевского Величества, хороший солдат, а также жених похищенной Деборы Уилмингтон, дочери Мортимера Уилмингтона.

Узнав о том, что его будущая жена пропала, Чарльз просто не мог оставаться в стороне, и предложил свою помощь частному детективу мистеру Стэмплтону.

Чарльз – военный офицер, имеющий хорошую физическую и стрелковую подготовку. Он привык сначала действовать, выполняя приказ, и лишь затем уже задумываться над последствиями своих действий.

Инвентарь:

Револьвер .38 (6+6 патронов; повреждение 2d+1, бонус прицеливания +1, может сделать до 2 выстрелов в ход).
Нож (повреждение 1d, повреждение увеличивается на 50%)

Энтони Стэмплтон раньше работал в полиции, но в какой-то момент решил, что с него хватит глупости полицейских начальников, и открыл собственное частное сыскное агентство. На его счету уже немало раскрытых преступлений, и в определенных кругах он имеет репутацию не только отличного детектива, но и исключительно честного и порядочного человека, всегда доводящего начатые дела до конца.

Когда к нему за помощью обратился Мортимер Уилмингтон, мистер Стэмплтон сразу же согласился помочь. Вместе со своим другом, доктором Ференсом Уиндстоком, он взялся за дело и вышел на след похитителей.

Энтони Стэмплтон хорошо проявляет себя в ситуациях, требующих внимательности и логического мышления, однако, он также может неплохо за себя постоять.

Инвентарь:

Револьвер .38 (6+6 патронов; повреждение 2d+1, бонус прицеливания +1, может сделать до 2 выстрелов в ход).
Лампа
Старая отмычка (дает +1 к броску на вскрытие замков)



Ференс Уиндсток врач

Сила	9	Жизнь	О О О О О
Ловкость	10		О О О О
Интеллект	14	Сила Воли	14
Здоровье	12	Восприятие	14

Инициатива	5,5	Скорость	5
Удар рукой	1d-1	Уклонение	8

Преимущества:

Бесстрашие (дает +2 к проверкам на Страх)
Цепкая память (при успешной проверке Интеллекта позволяет «вспомнить» что-то, когда-то услышанное или прочитанное)

Навыки:

<u>Драка</u>	10 (Парирование руками 8)
<u>Бой с оружием (дубинка)</u>	11 (Парирование 8)
<u>Диагностика</u>	14
<u>Врач</u>	13
<u>Оккультизм</u>	12
<u>Приручение животных</u>	12



Эмилия Ваковски аферистка

Сила	9	Жизнь	О О О О О
Ловкость	14		О О О О
Интеллект	13	Сила Воли	13
Здоровье	10	Восприятие	13

Инициатива	6	Скорость	6
Удар рукой	1d-1	Уклонение	9

Преимущества:

Обостренное зрение (дает +1 к попытке определить, увидел ли персонаж что-то)
Обостренный слух (дает +1 к попытке определить, услышал ли персонаж что-то)
Сорвиголова (получает +1 ко всем броскам, если делает что-то рискованное и опасное вопреки здравому смыслу)

Навыки:

<u>Драка</u>	9 (Парирование руками 7)
<u>Стрельба (револьверы)</u>	8
<u>Взлом замков</u>	14
<u>Кража</u>	14
<u>Оккультизм</u>	11
<u>Незаметность</u>	13
<u>Обыск</u>	13

Эмилия Ваковски – дочь обеспеченного эмигранта из Польши, сбежавшая из дома спустя некоторое время после переезда. Обычно она зарабатывает на жизнь, воруя кошельки у богатых граждан, очарованных ее красотой, однако после того, как Энтони Стэмплтон спас ее не только от тюрьмы, но и от смерти от рук подельников, решила пересмотреть свои взгляды на жизнь. Впрочем, окончательно на путь исправления она не стала, и периодически присваивает себе чужое имущество в обмен на свою ослепительную улыбку. Эмилия эмоциональна и подвержена порывам страсти, причем как в плане чувств, так и в плане ощущений – острые ощущения и риск являются для нее чем-то вроде наркотика.

Эмилия не самый лучший боец, но ей нет равных, если надо куда-то проникнуть и что-то незаметно взять или подложить. Она также прекрасно чувствует обстановку вокруг себя, а обостренные чувства позволяют обнаружить возможного врага гораздо раньше остальных.

Инвентарь:

Хорошая отмычка (дает +2 к броску на вскрытие замков)
Чертова смесь (молотый перец и имбирь), которую можно бросить врагу в лицо, ослепив его на несколько раундов.

Ференс Уиндсток познакомился с детективом Стэмплтоном после того, как им вместе пришлось работать над раскрытием убийства высокопоставленного члена Палаты Лордов. С тех пор Стэмплтон регулярно обращался за помощью к Уиндстоку, пока деловое общение не переросло в крепкую дружбу. Знания доктора дополняют навыки и умения детектива, и вместе они представляют собой хороших напарников.

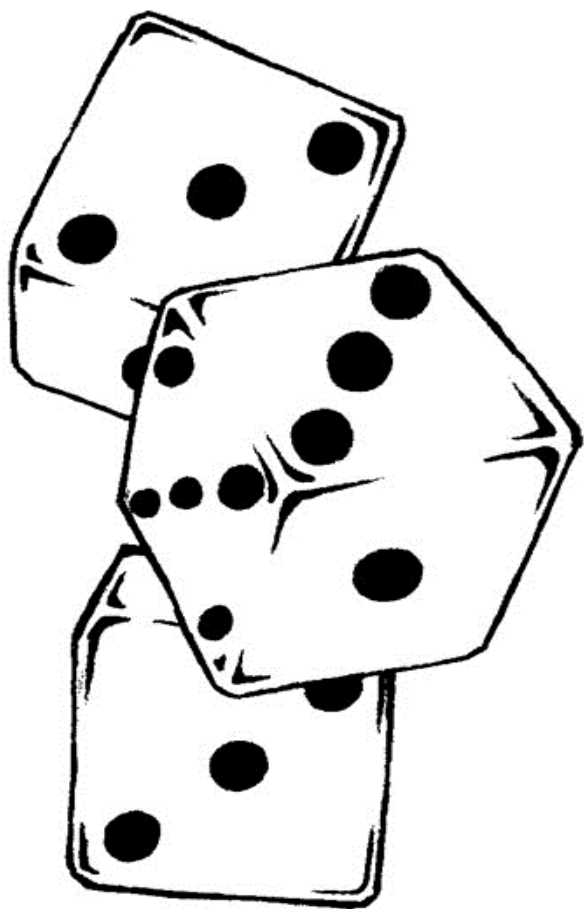
Ференс Уиндсток – в первую очередь врач. Путем обследования он может определить, что не так с человеком, установить причину заболевания, а в случае убийства – установить причину и время смерти. Его увлечение оккультизмом толкнуло его на совершение некоторых медицинских экспериментов, впрочем, не нарушающих закон, а удивительная память позволяет в нужный момент поднять на поверхность давно забытую информацию.

Инвентарь:

Лампа

Скальпель (повреждение 1d-2)

3 пузырька с *экспериментальным лекарством*, затягивающим раны (каждый пузырек восстанавливает 1d+4 единицы Жизненной Силы).



Как играть?

Играть достаточно просто. Ведущий описывает игрокам ситуацию, а игроки говорят, что будут делать их персонажи, после чего Ведущий описывает результаты их действий и так далее. Соответствие заявленных игроками действий целям и мотивам персонажей называется отыгрышем (другими словами, игрокам надо постараться вжиться в выбранные роли, поставить себя на место своих героев и задаться вопросом – а что сделал бы в данной ситуации не я, Вася Пупкин, а мой персонаж?). Как правило, хороший отыгрыш – залог хорошей и интересной игры.

В своих описаниях Ведущий руководствуется приведенным ниже сюжетом, который, конечно же, может изменять, дополнять и расширять на свое усмотрение.

Мы постарались разбить все приключение на короткие сцены, в каждой из которых игрокам нужно что-то сделать, чтобы продвинуться дальше.

Броски кубиков

В спорных и неочевидных моментах Ведущий может попросить игроков сделать проверку своих параметров или навыков. Для этого нужно всего лишь бросить три шестигранника и сравнить выпавший результат со значением проверяемого параметра. Если оно равно или меньше значения параметра – бросок считается успешным. Если больше – проверка провалилась. Если выпадет 3 или 4 – это будет критический успех, максимально эффективное выполнение действия. С другой стороны, выпадение 17 или 18 приводит к критическому провалу – персонажу не только не удастся выполнить поставленную задачу, но он также становится целью какого-то особенно неприятного события. Оружие может заклинить или взорваться в руке. Банка чернил может опрокинуться на единственный экземпляр древнего манускрипта. При попытке ударить противника персонаж не просто промахивается – он теряет равновесие, роняет оружие или падает! Что именно происходит в результате критического



успеха или неудачи – решает Ведущий исходя из сюжета и ситуации.

В некоторых ситуациях, когда игроки не могут или не должны знать о каком-то событии или его результате, Ведущий может сам бросить кубик, сделав тайную проверку параметра. Он не обязан сообщать игрокам, была ли проверка успешной. Заметил ли персонаж блеснувшие в куче мусора часы? Понял ли он, что улыбающийся старичок нагло врет ему в лицо, заманивая в ловушку? Все это примеры ситуаций, в которых может потребоваться тайная проверка навыка.

В зависимости от обстоятельств, в которых персонаж должен пройти проверку, Ведущий может применять к броску модификаторы, как отрицательные, так и положительные. Например, осмотреть что-то в темноте гораздо сложнее, чем при свете – Ведущий может наложить на такой бросок штрафа от -1 (полумрак) до -5 (крошечная темнота). А вот такие моменты, как, например, исключительное качество используемого предмета, могут наоборот, упростить игрокам задачу.

Самое главное, что надо запомнить Ведущему про броски и проверки – это

то, что они должны делаться только в действительно неоднозначных или опасных ситуациях. Если персонаж просто пытается открыть замок, проверки не требуется – понятно, что рано или поздно замок будет вскрыт, если только Ведущий намеренно не хочет, чтобы игроки этот замок открывали. А вот если персонаж пытается вскрыть замок в пылу боя, чтобы обеспечить своим товарищам путь к отступлению, или если от того, насколько быстро он его вскрыет, зависит, успеют ли герои догнать негодяя или обезвредить спрятанную за дверью бомбу – то в этом случае проверка умения будет играть важную роль, и бросок придаст момент драматичности и напряженности.

Также стоит избегать проверок в ключевых моментах сюжета. Обидно, когда игроки разворачиваются и идут в совершенно ненужное Ведущему направление только из-за того, что провалили проверку Внимательности в ключевой сцене и не заметили потайную дверь, ведущую к Самому Главному Злодею.

Ну и, конечно же, не стоит делать броски для простых и очевидных вещей. Открыть обычную дверь, поднять

табуретку, проехать на машине из пункта А в пункт Б – все это обычные рядовые действия, и проверка умений в этих ситуациях лишь замедлит игру и снизит напряжение сюжета.

Бой

Когда игроки сталкиваются с агрессивно настроенным противником, и им не удается договориться или каким-либо иным способом избежать конфликта – происходит бой. В зависимости от предпочтений игроков, ведущий может описывать бой на словах или использовать распечатанную или нарисованную от руки карту местности и фишки или миниатюры. Если вы выбираете второй вариант – то игра переходит в тактический режим.

Первое, что надо сделать в бою – это определить очередность ходов или, другими словами, инициативу. Для этого сравните значения Базовой Скорости всех участников боя. Персонаж с наивысшим показателем получает право действовать первым. Если показатели Инициативы равны – первым будет действовать персонаж с наивысшей Ловкостью. Если и

тут ничья – оба участника бросают кубик, и тот, кто выбросил больше, ходит первым.

Весь бой разбит на короткие раунды, каждый из которых занимает примерно 1-3 секунды игрового времени. Когда все бойцы закончили свои действия – прошел раунд.

За этот короткий промежуток времени персонажи могут сделать следующее:

- ✓ *Ничего не делать.* Простое и очевидное действие, когда персонажу просто нечего делать или он ждет подходящего момента.
- ✓ *Подожждать.* Игрок, который ходит раньше, может сознательно переместить своего персонажа ниже по цепочке Инициативы, чтобы действовать после другого бойца, либо он может дождаться определенного события, чтобы действовать после него (например: Если вон тот здоровяк атакует нашего доктора – я стреляю в него). Игрок также может пожертвовать действием в раунде, чтобы в следующем раунде получить право действовать первым.
- ✓ *Переместиться* на количество яров, меньше или равное показателю

Скорости персонажа, не атакуя, или совершив атаку до, после или во время перемещения.

- ✓ *Сменить позу:* сесть, встать, лечь и т.д.
- ✓ *Прицелиться.* Персонаж может потратить весь ход на прицеливание, чтобы на следующем ходу получить указанный в профиле оружия бонус к броску атаки. Любое воздействие на прицеливающегося персонажа сбивает его концентрацию, и бонус от прицеливания теряется.
- ✓ *Атаковать.* Персонаж пытается попасть по противнику из стрелкового оружия либо достать его кулаком или оружием ближнего боя. При атаке левой рукой (если персонаж не имеет преимущества Амбидекстрия) игрок получает штраф -4! Если атака совершается до, во время или после перемещения, она получает штраф -4 к броску атаки, а также теряет все бонусы от прицеливания.
- ✓ *Активировать предмет* (выхватить меч из ножен или револьвер из кобуры, взять в руки склянку с напитком и т.д.), либо выполнить какое-то не боевое действие (открыть дверь, вскрыть замок

и т.д.). На выполнение ряда действий может потребоваться несколько ходов.

Атака

При проведении атаки игрок выбирает цель и бросает три шестигранника (3d), сравнивая результат с соответствующим навыком (*Атака* при атаке голыми руками, *Бой с оружием* или *Стрельба* – при использовании соответствующего находящегося в руках оружия). Если результат броска равен или меньше значению навыка, считается, что атака проведена достаточно хорошо для того, чтобы попасть по противнику, но он все еще может избежать ранения благодаря Активной защите. Активная защита – это действия, которые предпринимает боец, чтобы избежать попадания. В данном приключении вам понадобится только два вида Активной защиты: уклонение и парирование. В первом случае боец просто старается увернуться от атаки, а во втором – отвести удар в сторону, используя имеющееся у него в руках оружие. Значение Уклонения указано в карточках персонажей под их основными Атрибутами, а значения парирования

указаны в скобках рядом с соответствующими навыками.

Бросок Защиты делается так же, как бросок Атаки – результат, выпавший на трех шестигранниках, сравнивается с соответствующим значением Защиты.

Если бросок Защиты не удался – атакующий определяет, какое повреждение он нанес цели, бросая указанное в профиле оружия количество кубиков, и добавляя к нему соответствующий модификатор (если написано «2d+2» - это значит бросьте два шестигранника, и к результату добавьте 2). Полученное в результате этого броска число вычитается из Жизненных очков противника.

Если на противнике надета какая-нибудь защитная экипировка, то полученное им повреждение уменьшается на значение Показателя Брони этого предмета (к примеру, кожаная куртка снижает полученные повреждения на 2, кольчуга – на 4, а рыцарские латы – на 6!).

Как и на любую проверку умения, на бросок атаки также могут оказывать влияния различные факторы, определяемые Ведущим – плохая видимость, скользкая поверхность под ногами, препятствие между стрелком и

целью, либо наоборот – очень выгодный ракурс для стрельбы или замешательство врага. Значения этих модификаторов Ведущий определяет самостоятельно.

Ранения и Жизнь

Каждое полученное персонажем повреждение снижает его показатель жизни на соответствующее число. После подсчета полученных повреждений закрасьте нужное число кружков на карточке персонажа. Если Жизнь персонажа дойдет до 0 – он должен будет немедленно пройти тест на Здоровье (Бросьте 3d и сравните результат с показателем Здоровья вашего персонажа). Если тест пройден удачно – персонаж может двигаться и действовать дальше. Если же тест провален – персонаж теряет сознание и падает на землю. После того, как Жизнь персонажа достигла значения «0», тест на Здоровье проходится в начале каждого раунда боя до тех пор, пока персонаж не упадет без сознания или ему не будет оказана помощь.

В зависимости от настроения игроков и своих собственных планов, Ведущий должен сам решить, чем для персонажа

чревата полная потеря Жизни: бессознательным состоянием или смертью, поскольку гибель персонажа может сильно расстроить игроков, особенно начинающих, и напрочь отбить у них желание играть в ролевые игры.

Страх (опциональное правило)

Иногда герои приключений сталкиваются с вещами настолько ужасными, что их рассудок может не выдержать этой встречи, они могут испугаться, впасть в панику или с ними может произойти что-нибудь похуже. Если вы планируете такую встречу в своем приключении, возможно, эти правила вам пригодятся.

Каждый раз, когда персонажи сталкиваются с чем-то кошмарным, необъяснимым или сверхъестественным, Ведущий может попросить их пройти тест на Страх (это обычный тест на Силу Воли). В случае успеха персонаж не потерял контроля над собой и может действовать дальше, как обычно.

В случае же неудачи, его глубоко запрятанные животные инстинкты взяли верх над здравым смыслом. Персонаж

может просто упасть в обморок, может удариться в неконтролируемую истерику, поседеть, начать заикаться или вовсе приобрести какое-нибудь психическое расстройство. Ведущий вместе с игроком может сами выбрать результат проваленного теста, поскольку отыгрывать

негативные стороны вашего персонажа порой может быть даже интереснее, чем постоянно изображать из себя идеального героя.

Можно начинать

Теперь вы знаете основные правила и

готовы к игре.

Если вы планируете проходить это приключение в качестве игрока — то мы не рекомендуем вам читать дальше, поскольку это может испортить удовольствие от игры.

Если вы планируете проводить это приключение в качестве Ведущего — то прочитайте заранее все, что написано ниже, отметьте для себя ключевые точки приключения. Если считаете нужным — уберите лишние моменты (например, перемещение по подземным туннелям и казематам может оказаться скучнее, чем выглядит в теории) или добавьте что-то свое (новых персонажей, новые сцены или ответвления сюжета). Распечатайте карту Лондона со следующей страницы, чтобы отмечать перемещения персонажей.

Чтобы ввести игроков в сюжет, перескажите им своими словами или дайте прочитать текст, размещенный в начале этой статьи (уменьшенный вариант, занимающий одну страницу, находится в приложении в конце журнала), и когда они дойдут до конца — задайте им самый главный вопрос ролевой игры: «Что вы будете делать?»...



«Цветок Лотоса»

Книжный магазин на
Викер Стрит 12/Б

Старые казематы
под Шауэром





Сцена 1. Паб «Цветок Лотоса».

Паб представляет собой помещение бывшего двухэтажного склада, переоборудованное для приема и обслуживания посетителей. Здесь накурено, царит полумрак, и проводят свое время личности весьма криминального вида.

1-й этаж представляет собой большой общий зал с барной стойкой, столиками, грязной кухней и подсобкой для хранения припасов и посуды. В кухне есть ведущая наружу задняя дверь, лестница, ведущая на 2-й этаж, а также незаметная дверь под этой лестнице, за которой есть проход в подвал.

2-й этаж представляет собой темный тусклый коридор с единственной лампой в дальнем его конце. По всей длине коридора находятся двери, ведущие в однотипные маленькие комнатухи. В каждой комнатухе — койка с грязным постельным бельем, табурет и небольшая тумбочка.

В *подвал* ведет скрытая лестница, а сам подвал разделен деревянной стенкой на две части. В ближайшей к лестнице части стоят различные ящики и мебель. Вторая

часть представляет собой обширное помещение, не меньше общего зала на 1-м этаже. По всему помещению расставлены кушетки и низкие столики с кальянами. Большая часть кушеток занята одурманенными людьми. Два старичка-китайца бродят между ними, приглядывая и поднося новую порцию. Все помещение слегка задымлено.

Задача игроков — найти Ли Вонг Хо, китайца с деформированным черепом.

Попытки расспросить о нем посетителей или хозяина заведения, Джоша Уолла, бывшего солдата, не принесут успеха — игроки сами должны найти способ разыскать китайца или все же как-то вытянуть информацию о нем из местных. Они могут общаться с посетителями, попытаться припугнуть кого-нибудь из них или расспросить служанок, а могут просто попытаться незаметно обыскать комнаты, но тогда, если их поймают за этим занятием, будет много крика и все посетители полезут разбираться с незваными гостями. Драки не будет — персонажей просто вынесут на руках и выпшвырнут в грязь.

Когда персонажи будут подниматься на 2-й этаж, им навстречу спустится и



пройдет мимо сначала довольно крупный джентльмен с черной густой бородой и насупленными бровями, несущий под мышкой небольшой сверток, а затем – служанка, прибиравшаяся в одном из номеров.

В итоге персонажи должны обнаружить китайца в одной из комнат на 2-м этаже.

Сцена 2. Паб «Цветок Лотоса».

Комната на втором этаже.

В одной из комнат находится искомый китаец. Он лежит на полу возле своей кровати, на боку, перед ним растекается лужа крови, а в грудь ему по самую рукоятку воткнут нож. Следов борьбы или обыска в комнате нет.

Если игроки решат тщательно осмотреть комнату и тело, то это потребует проверки ряда умений.

Для осмотра комнаты каждый игрок должен пройти тест на Зрение (обычный тест на Восприятие), но с штрафа -4, либо тест на Криминалистику без штрафа.

Осмотр тела потребует теста на Интеллект с штрафа -4, или на Диагностику без штрафа.

Каждый бросок означает 5 минут игрового времени, потраченного на осмотр. Намекните игрокам, что им надо торопиться, чтобы их не обнаружили на месте преступления. Через 15 минут один из помощников скажет хозяину о незнакомцах в комнате, и Джош Уолл поднимется вверх с ружьем в руках. С ним будет пара крепких ребят с револьверами. Перестрелка не сулит персонажам ничего хорошего, и им придется как-то выкручиваться из положения.

Не спешите делать броски на осмотр – позвольте игрокам самим осмотреть место, задавать наводящие вопросы, и только если они явно зайдут в тупик – сделайте проверки умений, возможно даже тайные.

Успешный осмотр комнаты позволит обнаружить прямоугольный отпечаток примерно 6"x4", оставленный каким-то предметом на пыльной поверхности тумбочки, а также едва заметный грязный след ботинка большого размера.

Успешное использование Цепкой Памяти или критический успех при проверке позволят выявить, что отпечаток оставлен хорошей дорогой обувью, а не матросскими башмаками. К тому же, на отпечатке очень мало грязи, в то время как на улицах ее достаточно много (возможно, человек пришел не пешком). Нож, судя по рукоятке, ничем особенным не выделяется – такой носит чуть ли не каждый в этой части города.

Успешный осмотр тела даст следующую информацию: на теле две раны, одна прямо по центру груди, другая – чуть сбоку. Нож торчит в боковой. Судя по капавшей из ран крови и температуре тела, смерть наступила буквально только что. В одном из карманов куртки китайца лежит блокнот с записями, в основном на китайском, но есть несколько и на английском. На последних страницах дважды встречается одна такая запись, похожая на адрес, но написанная крайне неразборчиво: то ли «Винтер», то ли «Вичер», то ли «Викер» Стрит, 12/Б. Рядом с этой записью стоит восклицательный знак.

Критический успех при осмотре тела позволит сделать вывод о том, что первым был нанесен удар в сердце (он и стал смертельным), а второй был нанесен сразу после первого, причем оба удара были нанесены с такой силой, что второй раз клинок застрял между ребер. Его попытались достать, но не смогли – возможно, торопились. Кроме того, судя по характеру ран и положению рукоятки, наносивший удар был значительно выше китаец – либо он обладает большим ростом, либо китаец сидел на кровати в момент удара (кровать слегка примята).

По результатам осмотра игроки могут либо броситься в погоню за джентльменом с лестницы (в этом случае используйте карту города – джентльмен будет стараться запутать следы, если почувствует погоню, а попытка проследить за ним незаметно потребует от игроков успешных проверок умений «Слежка» или «Незаметность»), либо сразу направиться по указанному на бумажке адресу (в этом случае также предложите игрокам самостоятельно определить местонахождение указанной улицы по карте). И тот, и другой вариант должен, в итоге, привести их к следующей сцене.

Как все было на самом деле:

Генри Рочестер (а это именно он спускался по лестнице навстречу персонажам) узнал, что за Ли Ванг Хо следят – и решил его убрать, заметя следы и попутно забрав свой последний заказ (коробку). Он пришел в «Цветок Лотоса», где его хорошо знали (ведь это его заведение), поднялся к китаю, и когда тот встал, чтобы поприветствовать его – ударил дважды ножом. Потом забрал коробку и вышел, прикрыв за собой дверь.

Служанка, которую персонажи встречают на лестнице, ничего не знает. Ее появление – просто совпадение.

Сцена 3. Викар Стрит, 12/Б

По указанному адресу расположен небольшой книжный магазинчик, трехэтажное узкое здание, зажатое между двумя такими же старыми домами. С одной стороны здания – главный вход, большие окна-витрины и вывеска «Книги Меррита». С другой – дверь черного хода. Вокруг темнота, ближайший газовый фонарь довольно далеко на перекрестке.

Если персонажи преследовали бородатого джентльмена, то они увидят, как он скроется внутри. Когда они подойдут поближе, то окажется, что дверь главного входа заперта. Если обойдут дом с другой стороны – то тоже наткнутся на закрытую дверь (Для Ведущего – задняя дверь закрыта изнутри на засов, так что открыть ее можно только силой).

Попасть внутрь персонажи могут следующими способами:

- ✓ **Выбить дверь.** Для этого надо суммарно сделать 3 успешных броска на Силу с пенальти -1 для двери главного входа, и 4 броска с пенальти -3 (за счет засова) для заднего. Каждый бросок означает один удар плечом или ногой. Поднятый грохот может привлечь нежелательное внимание (полиции или местных криминальных элементов – на усмотрение Ведущего). Кроме того, если персонажи начнут ломать дверь – откуда-то раздастся приглушенный лай.
- ✓ **Выбить стекло.** Это действие произведет меньше шума, чем выбивание двери, но все еще может привлечь нежелательное внимание. К тому же, выбивающий стекло игрок

должен пройти тест на Ловкость. В случае провала он получает 1d-2 (но не меньше 1) единиц повреждений, порезавшись о стекло. Чем больше повреждение – тем серьезнее может быть рана.

- ✓ *Вскрыть замок* (только для главного входа). Требуется наличия отмычек (импровизированная, типа шпильки, даст пенальти -1 к броску), и успешной проверки навыка Взлом Замков (без модификаторов), или Ловкости (с пенальти -3). Каждый бросок отражает 5-10 минут затраченного времени.
- ✓ *Осмотреть крыльцо* (требуется успешная проверка навыка Обыск (с пенальти -2) или Внимательности (с пенальти -4)). Успешный бросок позволит обнаружить ключ от двери, спрятанный в щели между камнями фундамента.

В итоге персонажи должны попасть внутрь дома.

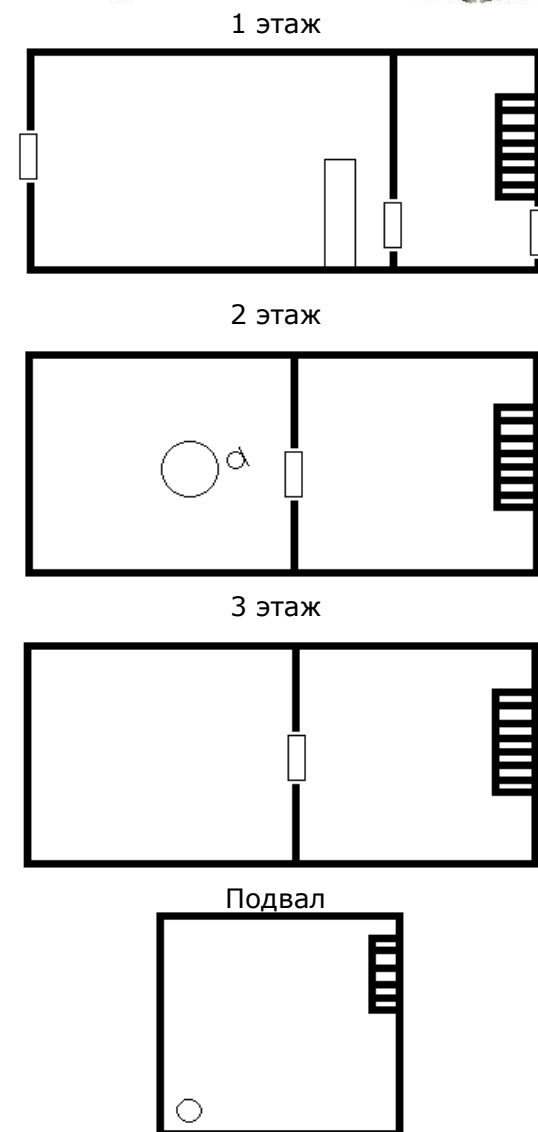
Осмотр дома даст следующую информацию:

1-й этаж занимает большой зал магазина с заполненными книгами стойками. На стенах висят старые карты и

стоят собрания сочинений. В основном – модная, несерьезная литература – романы, размышления. На полке за прилавком есть несколько книг из серии «Оккультизм для чайников» с названиями вроде «Эзотерический вояж мистера Джонсона», «Загадки древних цивилизаций» или «Спиритические практики для начинающих». Хотя сколько-то полезных или серьезных книг здесь, конечно же, нету. Также за прилавком находится дверь, ведущая в заднюю комнату, которая по совместительству служит кухней. Здесь есть несколько шкафчиков, лестница на 2-й этаж и запертая на засов дверь на улицу.

2-й этаж разбит на две комнаты. Первая, в которую можно попасть, поднявшись по лестнице, представляет собой кабинет – полки с книгами вдоль стен, диванчик у стены и столик рядом с ними. Приоткрытая дверь ведет во вторую комнату.

Вторая комната представляет собой тоже аналог кабинета. Вдоль стен стоят шкафы. Один из них приоткрыт, и, судя по тому, что он массивнее других, и в створке торчит ключ – обычно он запирался. В центре стола стоит круглый





стол, на котором лежит раскрытая старая книга, листы бумаги, чернила и перья – судя по всему, кто-то что-то переписывал из книги, но в спешке схватил переписанные листы и куда-то унес.

Осмотр книги даст следующие сведения: книга очень старая (на титульной странице стоит год публикации – 1723. Издан в Дюссельдорфе. Автор – некто Фердинанд Босх. Название книги - *Die organische Körperflüssigkeit und flüssige Organismen*. Успешная проверка Интеллекта позволит перевести название, как «Органические жидкости человека и жидкие организмы», а успешная проверка навыка Оккультизм или Цепкой памяти даст сведения о том, что эта книга связана с некоторыми оккультными сообществами, в обычных библиотеках ее найти не так-то просто, но пара экземпляром может встречаться в специализированных или самых крупных книжных магазинах. Судя по ходящим вокруг нее слухам, книга описывает теорию сравнения свойств жидкостей и живых организмов, а также возможность перехода организма из одной формы в другую (жидкую), либо возможность изначального существования жидкостных организмов.

Любая попытка ознакомиться с содержанием книги приведет к тому, что «буквы начнут расплываться, кружиться и ускользать от взгляда», после чего потребуется проверка Силы Воли. В случае успеха персонаж просто получает не очень сильную головную боль на некоторое время. В случае провала персонаж может потерять сознание на несколько мгновений или получить ощущение тошноты, или еще какой-нибудь схожий эффект на усмотрение Ведущего. Попытка вспомнить прочитанное ни к чему не приведет – в памяти как будто встает туман. Персонаж будет помнить, что он листал книгу, и, возможно, даже читал ее, но что именно он читал – останется для него загадкой. Единственное, что он сможет вспомнить – изображение в виде чернильной кляксы.

3-й этаж также разбит на две комнаты. Ближняя к лестнице похожа на гостиную – пара диванчиков, столик, сервант, ковры на полу. Дальняя – на спальню. Кровать, комод, пара шкафов.

Важно! Когда персонажи будут обследовать 2-й этаж и все соберутся возле стола с книгами, то с 3-го этажа вниз быстро сбежит кто-то. Если при

этом один из персонажей будет возле лестницы – его запросто могут оттолкнуть. Буквально через минуту после этого снова раздастся приглушенный собачий лай.

Бросившись вниз, персонажи обнаружат, что дверь в кухне до сих пор заперта на засов, а судя по звукам – через главный вход тоже никто не выбегал. Лай слышен значительно громче, и доносится он явно из-за небольшой приоткрытой дверцы под лестницей, искусно замаскированная под деревянную панель. За дверцей – еще одна лестница, ведущая в подвал, откуда и раздается лай.

Сцена 4. Книжный магазин на Викар стрит 12/В. Подвал.

Весь подвал заставлен ящиками различных размеров (в основном примерно 1м x 1м). В дальнем от лестницы углу к кольцу в стене веревкой (примерно метра 3 длиной) привязан большой и злобный пес, который начинает яростно лаять на персонажей. Человека нигде не видно, хотя деваться ему было явно больше некуда.

Пса можно:

- заблокировать ящиками так, чтобы он не мешал;

- успокоить (успешное применение навыка Приручение животных или скармливание какой-нибудь еды и разговор спокойным голосом);

- устранить физически (просто прибить или пристрелить) – в этом случае придется драться. Навык нападения собаки 13, укусом она наносит 1d-2 единицы повреждения, Инициатива 5.75, Скорость 10, Уклонение 8, Жизнь равнее 12 (прочие параметры: Сила 9, Ловкость 11, Интеллект 4, Здоровье 12, Сила Воли 10, Восприятие 12).

Обыск подвала (после нейтрализации собаки) позволит обнаружить, что один из ящиков (как раз возле собаки) сдвигался чаще остальных, судя по следам на пустом месте рядом с ним. Делать проверку Внимательности для этого не требуется, поскольку в случае провала игроки запросто могут решить, что человек все же сбежал через улицу, что начисто уведет сюжет прочь от основной линии.

Дополнительно можно сделать проверку Внимательности, чтобы выяснить, смогут ли персонажи найти в одном из углов старую, но вполне рабочую и заправленную керосиновую лампу.

Чтобы сдвинуть ящик с места потребуется обычная проверка Силы, при этом достаточно будет и одного успешного броска. Два персонажа сдвинут ящик в сторону без проверок.

Под ящиком обнаружится круглый люк в полу, открывающий путь в темный кирпичный колодец, в стены которого вбиты старые ржавые скобы.



Сцена 5. Старые катакомбы

Лестница ведет вниз метров на 10, и приводит в довольно широкий (метра 3 в ширину, метра 4 в высоту) тоннель с

полукруглым потолком и желобом, идущим по центру вдоль прохода. Судя по всему, когда-то это была часть старой ливневой системы. Тоннель уходит в обе стороны, и игрокам придется выбрать, в какую из сторон они пойдут. Успешная проверка Восприятия (или Криминалистики) позволит заметить относительно свежий след в грязи, направленный в одну из сторон (учитывая отсутствие компаса, пусть это будет направление налево). Движение направо приведет их к развилке и петле коридора с парой тупиков, в которых нет ничего интересного. Впрочем, при желании Ведущий может разместить там скрытый под грязью люк-ловушку, стаю крыс, решетку с ржавым-прержавым замком или какое-нибудь событие, которое, по его мнению, добавит атмосферности игре.

Если же игроки направятся в нужную сторону, то примерно метров через 1-2 км они пройдут мимо бокового ответвления. Основной коридор дальше начинает дробиться и ветвиться, превращаясь в настоящий лабиринт. Из ответвления слышны приглушенные голоса и грубый смех, а если присмотреться – то в глубине виден свет на участке стены.

Совет ведущему:

Катакомбы – мрачное место, пустое и злое. И звук капающей воды лишь добавляет этому месту атмосферы. Попробуйте скачать в интернете звук падающих капель, а в процессе игры незаметно включите его, когда персонажи окажутся в катакомбах.

Вообще нужные звуки или музыка, включенные в нужном месте, помогут вам создать атмосферу, а игрокам – погрузиться в нее.

Поэкспериментируйте с разными мелодиями и саундтреками к фильмам – вполне возможно, что ваши усилия будут не напрасны.

Ответвление приведет к проему в стене, за которым находится зал примерно 10x10 метров. У входа в зал лежит куча земли и осколки камней в половину человеческого роста. Возле противоположной стены стоят три ящика. На одном из них стоит небольшая лампа, а на двух других сидят 2 типа явно бандитского вида, и о чем-то разговаривают. Рядом с ними в стене пробита дыра примерно 1x1 м., и рядом с ней стоит пара лопат, кирка и лом.

Игроки могут попробовать отвлечь их чем-нибудь, выманив из зала, или обмануть каким-нибудь образом, или просто напасть на них и обезвредить.

В последнем случае игрокам предстоит драка.

Чтобы избежать путаницы, используйте для обоих бандитов одинаковые значения характеристик, но описывайте их по-разному: например, один низкорослый крепыш с лицом бульдога, второй – сухощавый, среднего роста с тощим, вытянутым лицом. Не важно, будут ли соответствовать их внешности их параметрам – главное, чтобы они запомнились игрокам, а сам бой стал интересным.

После победы над ними персонажи могут забрать их оружие и, при желании – рабочие инструменты и лампу (лампа, кстати, может разбиться в бою).

Дальше их путь лежит в пролом в стене.

Сцена 6. Пролом в стене и старые подвалы

За проломом находится другое помещение, причем уровень пола в нем

Бандиты

Сила 13 Сила Воли 10
Ловкость 11 Восприятие 10
Интеллект 10
Здоровье 12

Инициатива 5,75, Скорость 5
Удар рукой 1d Уклонение 8

Навыки:

Драка 13

Бой с оружием (дубинка) 12
(парирование 9)

Бой с оружием (нож) 13
(парирование 9)

Вооружение: нож (повреждение 1d, повреждение увеличивается на 50%)
дубинка (повреждение 1d+3)

Жизнь:

1) 0000000000000000

2) 0000000000000000

значительно ниже – спуститься в него можно при помощи установленной у стены лестницы.

Новое помещение представляет собой небольшую комнатку примерно 3x3 метра, которая выглядит гораздо мрачнее предыдущих коридоров – стены сделаны из плотно подогнанных крупных серых



камней, выход — узкий проем в стене с остатками трухлявого дерева вместо двери и дверного косяка. Здесь также сыро, но вода не капает.

Успешная проверка любого навыка, связанного с историей, или способности Цепкая память, позволит персонажу предположить, что это помещение может быть частью очень старых подвалов и казематов Тауэра, расположенных значительно ниже помещений, которые доступны для посещения.

Проем выводит в довольно широкий (около 2 метров в ширину) коридор, который слева через несколько метров перекрыт плотным завалом, а справа через некоторое расстояние упирается в старую, но целую, дверь, обитую железом. Вдоль всего коридора имеется еще несколько проходов в такие же небольшие камеры. В одной из них можно обнаружить кости, судя по всему — человеческие, до сих пор прикованные к стене.

Дверь не заперта. За ней — маленькое помещение с винтовой лестницей.

Сцена 7. Пещера

После спуска по винтовой лестнице, персонажи оказываются в коротком коридоре, который выведет их в огромную пещеру, потолок которой теряется в темноте. Стены пещеры покрыты фосфоресцирующим мхом, который распространяет вокруг себя довольно зловещее зеленоватое сияние (дает штраф -1 к броскам, требующим применения зрения: стрельба, осмотр и т.д.).

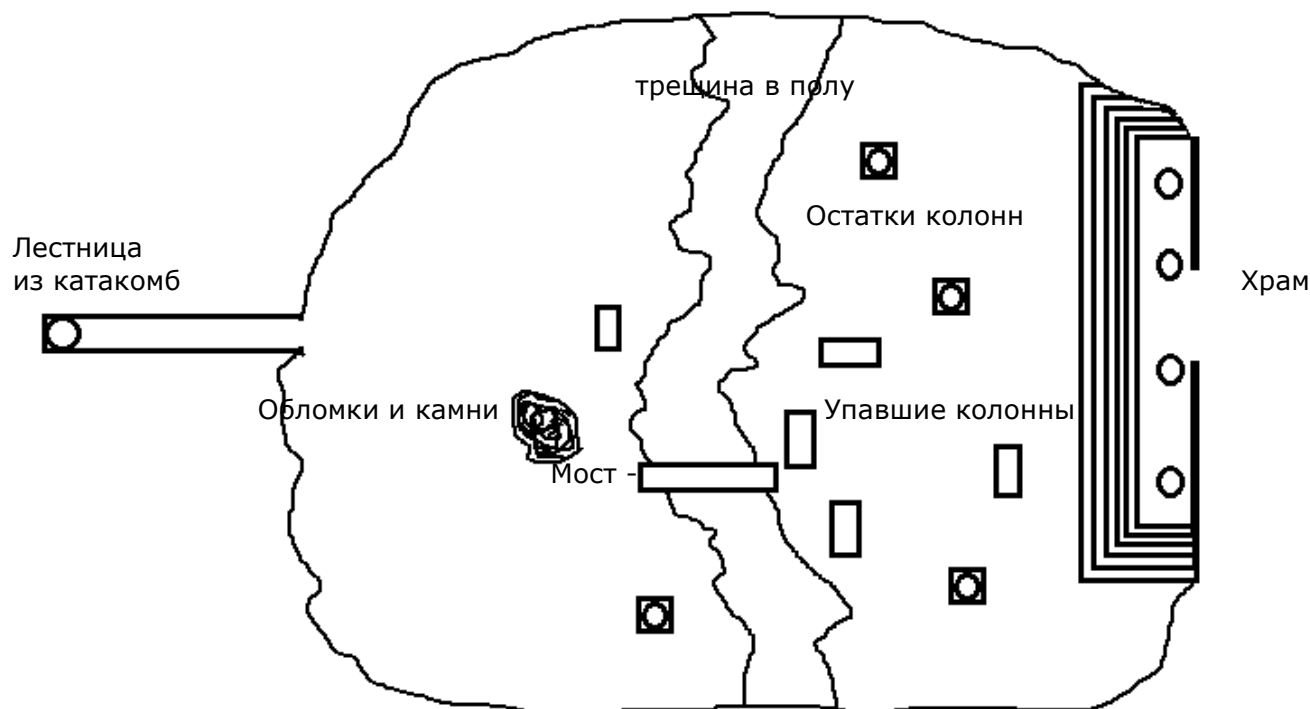
Вся пещера разделена на две части глубокой трещиной, по дну которой медленно течет вода (глубина — порядка 1 метра). Через трещину переброшен самодельный мост из досок. По всему свободному пространству разбросаны груды камня. Кое-где видны обломки колонн или куски каменных блоков с неясными барельефами. Успешная проверка навыков связанных с Историей или Цепкой памяти позволит предположить, что архитектура обломков похожа на архитектуру Древнего Рима.

На другой стороне трещины в полумраке угадываются очертания какого-то огромного здания, как будто встроенного в стену.

Персонажей уже ждут — за обломками на другой стороне трещины прячется несколько человек в просторных черных балахонах с капюшонами (их количество равно количеству игроков). Как только персонажи попытаются приблизиться к мосту — по ним откроют стрельбу (первые несколько выстрелов должны пройти мимо или выбить куски каменной крошки рядом с персонажами, после этого можно начинать полноценный бой).

Любая попытка перебежать мостик под пулями потребует проверки Ловкости с -2. В случае неудачи персонаж спотыкается или оступает — и падает в воду. При этом он не получает никаких повреждений, однако должен попытаться выбраться обратно (для этого может быть несколько мест на склонах, которые потребуют либо успешного применения навыка лазания, либо проверки Ловкости с пенальти -2).

Противник на другой стороне будет стараться прятаться за обломками колонн и камней и отстреливаться, а когда закончатся патроны — будет ждать, когда персонажи сами подойдут, чтобы броситься на них с ножом.



Люди в балахонах (культисты)

Сила 12 Сила Воли 10
Ловкость 11 Восприятие 10
Интеллект 11
Здоровье 11

Инициатива 5,5 Скорость 5
Удар рукой 1d-1 Уклонение 8

Навыки:

Драка 11
Бой с оружием (нож) 12
(парирование 9)
Стрельба 12

Вооружение: нож (повреждение 2d-1)

Револьвер (6+6 патронов, бонус прицеливания +1, может сделать до 2 выстрелов в ход)

Жизнь и патроны:

1) O O O O O O O O O O O O O O O

J J J J + J J J J J J

2) O O O O O O O O O O O O O O O

J J J J + J J J J J J

Когда с противниками будет покончено – персонажи смогут лучше рассмотреть строение на другой стороне.

Оно напоминает главный вход в какой-то храм. Несколько десятков длинных ступеней ведут к большому (высотой около 6-7 метров, шириной около 4) проему входа. Вокруг проема – колонны и покрытые барельефами стены. Над входом в темноте можно различить большое

рельефное изображение отвратительного жабообразного существа с торчащими заостренными ушами и огромной пастью.

Сцена 8. Храм

Храм высечен в скале и представляет собой одно основное помещение, от которого в разные стороны отходят дополнительные коридоры. Если игроки

любят лабиринты, к которым надо составлять карты – Ведущий в этой локации запросто может обеспечить им небольшое путешествие с ловушками и тупиками.

Если же игроки не горят желанием часами блуждать по однотипным коридорам – то в главном помещении

персонажи услышат отдаленные песнопения, а успешная проверка Слуха позволит точно определить, из какого конкретно коридора они доносятся.

Чем ближе будут подходить персонажи к источнику звуков — тем они будут становиться громче. Несколько голосов поют что-то на непонятном языке, чем-то отдаленно напоминающем язык американских индейцев обилием «хакающих» звуков. Периодически повторяется слово «Тсхатогуа». По мере приближения песнопения становятся громче и быстрее, а выкрики «Тсхатогуа!» — истеричнее и беспорядочнее.

Коридор приведет персонажей к арке с резными изображениями чего-то бесформенного. Сразу за аркой находится небольшая площадка, на которой находится два постаментов из оникса и базальта, на которых когда-то, по видимому, стояли статуи. От площадки вниз уходит лестница, на ступенях которой лежат обломки черного цвета.

Внизу, метрах в 20 от входа, находится алтарь, на котором лежит девушка. Рядом с алтарем стоит большое, в человеческий рост, зеркало в тяжелой металлической оправе. Рядом с зеркалом стоит человек в

балахоне, сжимающий в руке занесенный над девушкой изогнутый нож. В другой руке он держит книгу, с которой что-то читает. У его ног стоит небольшая открытая шкатулка, в которой на красном бархате лежит три стеклянных бутылочки с непонятной жидкостью (игрока, который догадается сопоставить ее с отпечатком в пыли возле убитого китайца можно вознаградить опытом или чем-нибудь

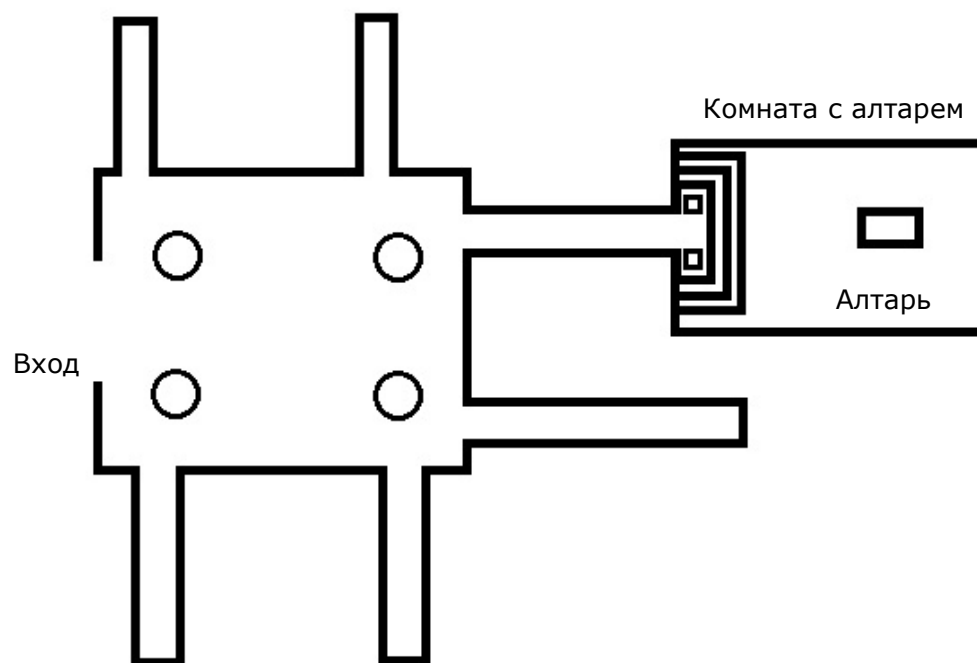
еще).

Еще четыре человека стоят рядом, полукругом, и поют.

Вдоль стен и вообще по всей комнате расставлены горящие свечи.

Успешная проверка Зрения или Внимательности позволит заметить какой-то узор рядом с зеркалом на полу, но подробностей рассмотреть не получится.

В этот момент человек с ножом



поворачивается к зеркалу и начинает монотонно повторять: - Ахшаг Тсхатоггуа! Ахшаг Тсхатоггуа! – все чаще и чаще.



По поверхности зеркала проходит рябь, и персонажам на мгновение начинает казаться, что зеркало отражает происходящее как-то искаженно. Попытка всмотреться в зеркало и понять, что оно показывает, потребует немедленной проверки на Силу Воли. В случае провала, персонаж немного «трогается рассудком» - Ведущий сам может придумать, что происходит. Например, персонаж может с криком броситься вниз по лестнице. Или скорчиться в углу и какое-то время сидеть там, ни на что не реагируя. Или развернуться, и побежать обратно к выходу. Смотрите по обстоятельствам.

Из зеркала на пол начинает выплескиваться густая черная жидкость.

Человек с ножом заносит его над девушкой.

Так или иначе, персонажам надо вмешаться, поскольку девушку сейчас явно принесли в жертву.

Сцена 9. Ритуал

Если персонажи ничего не будут делать, то станут свидетелями того, как

девушку зарежут. Кровь с алтаря попадет на узор на полу – и тот вспыхнет (косая звезда, заключенная в круг. По сути – Знак Древних, который может удержать внутри то, что появится из зеркала). Жидкость из зеркала начнет волноваться и скапливаться у краев узора. Тело девушки стащат с алтаря и бросят к зеркалу. Черная жидкость мгновенно охватит ее и поглотит, после чего жидкость втянется обратно в зеркало, оставив на полу несколько капель черного цвета. Человек с ножом выльет на каждую из них жидкость из пузырьков, после чего застывшие капли поднимет и сложит в шкатулку. На этом ритуал завершится.

Если же персонажи вмешаются, то, скорее всего, будет бой.

Задача Ведущего сделать так, чтобы один из противников был ранен или убит прямо возле Знака. Например, первым же метким выстрелом одного из персонажей.

Как только тело упадет на границу круга и разорвет ее – жидкость придет в движение и устремится через разрыв наружу, не теряя контакта с зеркалом.

Оказавшись вне действия знака, жидкость будет вести себя, как разумное существо. В зависимости от необходимости, она будет формировать конечности для перемещения или щупальца и зубастые пасти для атаки. Первыми ее жертвами станут находящиеся поблизости люди в балахонах – Тварь хватает их щупальцами и подтаскивает к себе. Судя по их жутким крикам, ни к чему хорошему это не приводит. На тех, кого она атакует пастями, остаются ужасные раны. В этот момент может открыться лицо человека с кинжалом – игроки могут узнать бородача из «Цветка Лотоса».

Когда с людьми в балахонах будет покончено, Тварь обратит свое внимание на девушку на алтаре...

Бой с Тварью из зеркала

Монстр в зеркале – Бесформенный сгусток (Formless Spawn), упоминаемый в тесной связи с культом одного из Великих Древних, Тсатогуа, которому поклонялись змеелюди. Он не имеет постоянной формы и создает конечности в зависимости от необходимости.



В бою он будет быстро перемещаться, используя для этого мгновенно формирующиеся лапы и щупальца, а атаковать будет отростками, на конце которых будут клешни, зубастые пасти и т.д. При всем при этом он будет сохранять контакт с зеркалом, вытягиваясь из него, словно змея.

Перед тем, как вступить в бой с Тварью, каждый персонаж должен пройти тест на Силу Воли. В случае провала он теряет над собой контроль, и действует также, как при провале аналогичного теста после взгляда в зеркало (см. выше).

Жизнь Твари изначально равна 15, но за каждого подтянутого к себе и поглощенного противника (живого или

Тварь из зеркала

Сила 14	Сила Воли 13
Ловкость 14	Восприятие 13
Интеллект 13	
Здоровье 16	Жизнь 15+

Инициатива 7,5,	Скорость 7
	Уклонение 10

Навыки:

Драка 14 (тварь может атаковать противников, находящихся в пределах 2 ярдов от нее, т.е. через клетку)

Атака щупальцем наносит 1d единицы повреждения, а в случае критического успеха – обхватывает персонажа за ногу или руку, валит на землю и начинает подтаскивать к зеркалу. Персонаж может попробовать вырваться. Для этого в свой ход он должен потратить действие на попытку вырваться: и персонаж, и тварь проходят тест на Силу. Если персонаж прошел тест, а тварь – нет, то персонаж вырывается. Если Тварь прошла тест, а персонаж – нет, то Тварь подтягивает его на 1 ярд ближе. Если оба прошли или провалили тест – все остаются на своих местах.

Атака пастью наносит 1d+3 единицы повреждения, а в случае критического успеха – сбивает с ног.

Жизнь: см. «Бой с Тварью»



мертвого) она немедленно получает еще 5 очков Жизни. Таким образом, она может лечить полученные повреждения и даже увеличивать значение Жизни сверх нормы.

Из-за особенностей строения твари, все повреждения, нанесенные ей обычным оружием, снижаются до 1. Огнестрельное оружие (если у персонажей еще остались патроны) наносит по 2 единицы повреждения (это можно описать игрокам как мгновенно затягивающиеся раны).

Альтернативные способы

Если персонажи прочитали книгу в доме на Викир Стрит, то можно намекнуть им, что они в ней видели рисунок, напоминающий это существо, и спросить, не желают ли они попытаться вспомнить прочитанное. В случае согласия, персонаж, который пытается вспомнить, должен пройти тест на Силу Воли. В случае неудачи он оглушен, и в свой следующий ход не может защищаться или атаковать – только двигаться. В случае успеха он вспоминает рисунки, намекающие на то, что такие твари могут бояться огня, а также рисунок или кусок текста, в котором описывается, как такую тварь можно

обездвижить на короткое время специальной жидкостью.

Это дает игрокам 2 возможности. Во-первых, символ на полу нанесен черным порошком. Если его поджечь, заманив Тварь вплотную, он вспыхнет, нанеся ей сразу 2d+2 единицы повреждения (аналогичное повреждение она может получить, если бросить в Тварь масляную лампу, например, найденную в подвале, и поджечь разлившееся масло).

Во-вторых, это заставит игроков обратить внимание на шкатулку на полу. В ней 3 колбочки с голубоватой жидкостью. Если бросить такую колбу в Тварь, то колба лопнет, а существо покроется корочкой чего-то, похожего на лед. Это парализует Тварь, и в свой следующий ход она не может ничего делать.

Если игроки книгу не читали, то они могут обратить внимание на зеркало. Его можно попытаться разбить (это требует нанесения ему в общей сложности 15 единиц повреждения любым способом). После каждого удара оно будет покрываться трещинами, а после последнего – лопнет и рассыплется на осколки. При этом торчащий из зеркала

«хвост» твари окажется обрублен – он будет извиваться, как червяк, - а сама Тварь потеряет сразу либо 5 единиц, либо половину Жизни (с округлением в бОльшую сторону).

После уничтожения тварь начнет пузыриться, вспучиваться, и в итоге взорвется, нанеся каждому в пределах 3 ярдов от нее по 1d-2 повреждения.

Сцена 10. После боя

После уничтожения Твари и осмотра комнаты оказывается, что бородатый человек с кинжалом был сам Генри Рочестер, а девушка на алтаре – пропавшая Дебора Уилмингтон, находящаяся на данный момент под воздействием наркотиков.

Персонажи могут возвращаться на поверхность (уже без приключений), чтобы обрадовать сэра Уилмингтона и вернуть ему похищенную дочь.

Что дальше?

На этом официальная часть приключения «Долгая дорога под землей» заканчивается. Враги побеждены, девушка спасена и возвращена безутешному отцу. Но конец ли это?

Это целиком зависит от желания ведущего и игроков продолжить историю. Какие еще ужасные книги лежат в доме на Викинг Стрит? Что было в записях, которые вел Рочестер, и какими тайными исследованиями он занимался? Зачем ему была нужна тварь из зеркала, и откуда взялось само зеркало? Люди в подземелье – какой культ стоит за ними, и был ли Рочестер его главой или всего лишь мелкой пешкой? Кому посвящен подземный храм и что находилось по ту сторону зеркала? Все ли в порядке с Деборой, или персонажи застали не начало, а лишь конец ритуала, и теперь внутри девушки есть частица черного существа?

Все эти вопросы дают возможность Ведущему придумать десятки продолжений этого сюжета, десятки приключений для этих персонажей, или,

может быть, для каких-то новых, созданных игроками.

Если вам нужно вдохновение – почитайте Г.Ф. Лавкрафта, А. Дерлетта, Э.А. По, К.Э. Смит и других создателей произведений в жанре ужаса, посмотрите

подходящие фильмы и смело берите оттуда идеи, которые вам приглянутся.

И тогда как знать, куда приведет героев в следующий раз долгая дорога под землей?



Письма в бутылках



Еще один прилив – и еще две бутылки на песке. Первая – результат мини-конкурса на лучший рассказ про Мордхейм. Вторая – окончание приключений отважных гномов из сборника рассказов Алексея Брянцева «Жили-были гномы». Читайте, получайте удовольствие, а если у вас есть что-то свое – присылайте нам. Мы это опубликуем, и, возможно, у вас тоже появятся свои поклонники.

Тени Мордхейма



Блиц-конкурс на лучший рассказ по мотивам Мордхейма возник спонтанно, но, к сожалению, не нашел большого отклика среди игоков. Возможно, причиной тому стал конец лета и людям хотелось урвать последние августовские дни, а не корпеть над текстами. А возможно, им помешали какие-то другие причины. Так или иначе, несколько работ все же пришло в адрес редакции, и мы с удовольствием знакомим вас с наиболее понравившейся из них.

Дик бежал по мощёным, тёмным улицам. Солнце давно скрылось за горизонтом, и сумерки быстро завладевали пространством вокруг.

В переулках и подворотнях давно царствовала непроглядная тьма. Тёмные провалы в стенах рисовали в воображении чудовищ, готовых выпрыгнуть и разорвать на части.

Впереди замаячил просвет. Дик побежал быстрее, но, внезапно, резко остановился и попятился назад. Перед ним встал маленький, разрушенный храм с небольшим кладбищем во внутреннем дворе. Больше, сухое дерево отбрасывало мрачные тени на могильные камни. Каменная скульптура ангела смерти повернула свою голову к Дику.

Дик рванул направо, пролез сквозь окно, пересёк пустую комнату, и выскочил с другой стороны полуразрушенного здания. Сзади послышался шум. Дик, спотыкаясь, пробежал по узкому тупику и выбежал на улицу. Шум за спиной усилился. С разрушенной крыши посыпались остатки черепицы.

Справа шумела вода. Один из каналов Мёртвого города. Через него вёл мостик, за которым небо было светлее. По чёрной воде плыл мусор. Проплывающие ветки и коряги царапали борта старой, гнилой лодки.

Дик перебежал через мостик и обернулся. За мостиком никого не было. Тьма почти скрыла улицы. Уже спокойнее он двинулся дальше по улице, постоянно оглядываясь. Слева пустыми окнами на него смотрело здание, от которого остался один фасад. Справа из

темноты выплыла круглая беседка. Впереди...

Впереди, в сгущающихся сумерках, стояла виселица. Дерево жалобно скрипело, как будто на виселице ветер до сих пор раскачивал покойника, но обрывок пеньковой петли давно был пуст.

Со стороны мостика, сквозь шум воды послышался шелест. Шелест и шёпот. Они шли за ним. Шли за ним, как и за его друзьями.

Справа обрыв. Посреди улицы зиял огромный провал, ведущий в глубины подземелий города. Слева высокое каменное крыльцо, ведущее к открытой двери. Дик бросился в тёмный проём, карабкаясь по крыльцу и хватаясь за верхние ступеньки руками. Внутри стояла непроглядная тьма, и только со стороны обвалившейся стены сумеречный свет падал на лестницу, ведущую вверх. Скрипучие ступени грозили треснуть под ногами, а сломанные перила заставляли жаться к стене.

На втором этаже Дика встретила закрытая дверь. Возможно, она была завалена, а может ржавый замок запечатал её. Дик поспешил на третий этаж.

Лестница закончилась ветхой комнатой без одной фронтальной стены. Дик медленно двинулся к маленькому



окошку, выходящему во двор. Пол предательски скрипел. Рама окна давно сгнила и рассыпалась. Дик медленно приблизился к окну и...

Голова болела, а в бок упиралось что-то острое. Арбалет за спиной, кажется, был сломан его собственным весом от удара об пол. Сверху зияла дыра в потолке, через которую он, вероятно, и провалился. Справа в окне были видны звёзды.

Дик сел, оперевшись спиной на какую-то развалившуюся мебель. Послышался скрип и треск.

- Тихо, - произнёс шепотом голос из темноты.

Сердце Дика застыло, и он готов был поклясться, что волосы на его голове поседели.

- Они не любят шума, - шепотом продолжил голос из темноты.

Дик замер. Казалось, что кровь в жилах прекратила течь.

- Зачем ты здесь? – спросил голос.

Во рту пересохло, и Дик только открывал и закрывал рот, сияясь что-либо признать.

- Кто ты? – опять спросил голос.

Наконец Дик увидел, что кто-то сидит напротив него. Он даже рассмотрел коренастую фигуру собеседника, и что тот сидит, обняв руками колени и прислонившись спиной к стене.

- Я – Дик.

Незнакомец слегка подался вперёд и посмотрел в окно. Дик тоже выглянул во двор. В свете звёзд стояла старая виселица, отбрасывая тусклую тень на мостовую. На лёгком ветру раскачивался обрывок пеньки. По мостовой двигались тени.

- Кто это? – еле слышно произнёс Дик, собирая остатки мужества.

- Жители города. Тени горожан, живших здесь раньше, до того как на них пал молот Сигмара.

Тени двигались по улице, исчезая в домах и проломах стен. Иногда они застывали, а иногда просто растворялись, уступая место тусклому свету.

- Почему они остались, а не умерли?

- Они умерли, - ответил незнакомец, - Возможно, они прогневали Сигмара, и он оставил их здесь, возможно, их вернула тёмная сила этого проклятого места. А может, чей-то злой разум вырвал их из мира мёртвых.

- Они напали на нас, - прошептал Дик. - Преследовали меня. Они забрали моих друзей.

- Тепло души для них как маяк. Они лишились тепла Сигмара.

Они сидели, не шевелясь, наблюдая в проём окна за движением мёртвых жителей проклятого города. Дик перестал понимать, видит ли он тени на самом деле, или это плод его испуганного разума.

- Зачем ты здесь? – снова спросил незнакомец.

- Из-за денег.

- Денег? – незнакомец вздохнул. - Деньги ведут во грех. Посмотри, что грехи сотворили с этим городом.

Дик потерял чувство времени. Глаза слипались, но страх не давал заснуть. Он чувствовал, что сходит с ума, глядя на танец теней вокруг старой виселицы. Взгляд мутнел. А может, это утренний туман начал ползти по улице. Сколько он просидел так, скрючившись, на холодных камнях разрушенного дома? Постепенно небо начало светлеть.

- Скоро рассвет, - сказал незнакомец. - Они уйдут. Ты тоже сможешь уйти.

Звёзды начали исчезать. Вместе с ними исчезали тени. Они прятались в самые тёмные места, в подвалы и пустые окна, заползали в провал подземных катакомб. Когда край солнца осветил верхушки крыш, улица уже была пуста. Тени скрылись от света. О ночном кошмаре остались только воспоминания.

Дик с улыбкой смотрел на солнечный свет, который постепенно заполнял улицу. Старая, гнилая виселица уже не казалась страшной, а тёмные окна руин не прятали чудовищ. Страх ушёл вместе с тенями.

Дик повернул голову к своему собеседнику. Комната была пуста. Он был один.

Август 2014



Дальний Карак

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное ружье кивнул и посмотрел по сторонам. Его слегка вывернутые, как и у всех гномов, губы беззвучно шевелились — казалось, он говорит с кем-то другим, более важным и достойным, чем этот никчемный человек-ученый из Нульна, который не знает даже, что такое...

- Значит так, умги, не знающий длины бороды своего прадеда. Запомни — карак — это не крепость. Карак — это не город. Это — место, где гномы живут, работают, где они... Это — дом, человек. Дом, где

Жили-были гномы (рассказы из сборника)

мы рождаемся, живем, умираем, где мы радуемся и печалимся, где храним книгу Памяти и книгу Обид, достояния нашего рода, где проходят совещания гильдий... Что? Гильдии? Ну да, у нас есть гильдии и много, но самые уважаемые — это гильдия купцов и гильдия инженеров... Какая гильдия лучше и почетнее? Кем быть почетнее — воином или купцом? Умги! Мы не эти пустоголовые эльфы, которые грызутся за почести и места в зале совета, все гильдии почетны... хотя был случай в одном караке...

- Тиззи! Тиззи! — голос из того далека, когда камни были большие, а борода еще подметала плиты пола, и ее не надо было заплетать в косу и затыкать за пояс. Из того далека, когда у тебя была еще мать, когда твоя личная книга обид состояла из одного листочка с по-детски выведенным: «Да будит записано, што Снорри наступил мне на ногу. Абида эта да будет смыта кровью», когда он еще мог ходить. Но пропала твоя мать, Гудрун Златобровая, возвращаясь из Карак-

Азгала от родичей, а ты теперь передвигаешься по родному караку на каменном троне, который несут четверо уважаемых и прославленных воина, чья длина бороды достойна.

- Тиззи, — так звала тебя мать, когда ты, заигравшись со сверстниками, не являлся к положенному сроку на омовение или обед.

- Тизвальд Железная Ступня Торбсон, король и хранитель книги Обид клана Последнего оплота — так называют тебя теперь.

И какая ирония — Тиззи, вернее, Тизгорг, — это имя того, кто возглавляет эту орду...

- Я хочу их видеть, — тихо сказал Тизвальд и почувствовал, как уходят вниз стены — верные воины подняли трон и двинулись по плитам коронного зала. Они прекрасно знали, кого хочет видеть их король.

Когда трон несли извилистыми коридорами карака, Тизвальд внимательно смотрел по сторонам, думая найти признаки бессилия или отчаянья, которые обычно сопровождают

осажденных. Но нет. И взрослые, и дети сосредоточены и деловиты. Только первые были вооружены, даже некоторые в доспехах, а вторые сменили игру «раскачай камень» на «урони камень на гроби». Да, еще рано было унывать и отчаиваться – осада шла всего год... Вот под конец Великой Осады Грозвальда, которую ты, король, застал еще молодым гномом с молоком, не высохшем на бороде, было трудно. Особенно на пятый год, когда пришлось есть крыс и убитых в ночных вылазках троллей...

А вот и стена. И хмурый день на равнине перед караком. Раньше изумрудно-зеленая с желтой паутиной дорог, сейчас она была похожа на лужу рвоты тролля - колышавшуюся, студенистую, смердящую, бесцветную от смешавшихся красок. Кого только там не было – казалось, Последний Оплот осаждали все племена зеленокожих, которые вообще возможны в этом дряхлеющем мире. Там были и хобгоблины верхом на своих отвратительных волках, и степные гоблины на хрупких, собранных кое-как колесницах, и кобольды, и гроты, и даже странное племя ночных гоблинов, которые любили ездить на этих отвратительных тварях – сквигах – бурдюках с зубами и острыми, как жало эльфийской стрелы, когтями.

И посередине всего этого безумия – черный, отливающий сталью, остров ужаса. Там, где стоял шатер Тизгорга Кровавой Длани, там, где расположилась его гвардия – огромные черные орки, закованные с ног до головы в броню, там, где высится курган из голов гномов Последнего Оплота, наверху которого – голова Берегара Острого Топора Торбсона.

Голова твоего сына, король.

Ты помнишь, как это случилось? Ты помнишь тот день?

Сверкающие сталью, синееющие громиллом, желтеющие золотом и тускнеющие серебром ряды твоих воинов вышли из ворот навстречу орде гроби. Казалось, что это просто очередной налет неорганизованной толпы, которая как ветер ударит по камню, смахнет пару слабых песчинок и исчезнет, оставив огромную яму, в которой сгорит мертвая зеленая плоть.

Но в тот момент, когда сталекрышители во главе с твоим сыном вошли, как кайло в хрупкий гранит, в беспорядочную толпу гроби, в самый центр, все изменилось. Зеленокожие замерли, а потом испустили радостный вопль, который звучит до сих пор:

- Тиззи!

И в долину перед караком спустились они – черные орки во главе с предводителем...

А дальше – как каменная крошка в глаза от неудачного удара кирки - неожиданное нападение во фланг невесты откуда взявшихся хобгоблинов на волках, остановившиеся кобольды, вылезшие из ниоткуда гноблары с цепями... голова сына в руках Тизгорга, и окровавленные губы шепчут последние слова своему отцу...

- Никогда! – резкий голос прервал воспоминания короля. Тизвальд узнал этот голос и мысленно вздохнул.

- А я говорю – необходима вылазка! - ответил второй знакомый голос. Да. Это опять они, и снова эти двое взяли за старое.

- Тизвальд Железная Ступня Торбсон, король и хранитель Книги Обид клана Последнего оплота приветствует достопочтимого тана Снорри Одноглазого Томпсона и достопочтимого главного мастера оружейника Бальди Тугая Тетива Хальдурсона! – пророкотал ты с трона.

И твои советники замерли в приличествующем их статусу поклоне.

- Мне кажется, - продолжил ты. - Я знаю причину Вашего спора, тем более, что он длится уже год. Вы, достопочтимый главный мастер

оружейник Бальди Тутая Тетива Хальдурсон опять предлагаете всем, как один, в едином порыве небывалого единства, причем не только мужчинам, но и женщинам с детьми, выйти под реющими стягами, покрытыми рунами, под звуки боевых горнов, и в решительном сражении стереть с лица земли бесчистующие орды захватчиков, потому как длительная осада может привести к голоду и страданиям простого народа...

- Да, да, - затряс неровной от огня горна бородой главный мастер оружейник. - Ибо несть числа...

Но ты становил его плавным движением седой брови и продолжал:

- А ты, достопочтимый тан Снорри Одноглазый Томпсон, справедливо указываешь, что ворогов зело вельми и весьма много есть, и ну, и не надо, за стенами крепкоположенокладочными отсидеться надуть, а зеленож... кожих перебьем или подохнут они, как елги остроухие...

Тан сверкнул единственным глазом, но промолчал.

- И уже год ведете вы спор, - вздохнул ты. - Мастер ремесел призывает к битве, а военный советник настаивает на терпении и войне из-за стен... И оба вы вызываете ко мне, но я молчу, ибо знаю больше вас...

Советники переглянулись, но ты сказал хранителям трона:

- Вниз...

И они снова поняли твой приказ без лишних слов, и понесли твое искаленное тело на каменном троне, подобное бросовому речному голышу, вправленному в золотую оправу, вниз, в узилище...

Говорят, что там ты хранишь череп дракона, который своим дыханием лишил тебя ног и одарил прозвищем... Говорят, что там... Впрочем, уже пришли.

Открылась окованная серебром с нанесенными рунами дверь, и советники увидели узника.

Он сидел, гордо выпрямившись, на каменном кресле, к которому был прикован заговоренными цепями. Выглядел он как обычный гном — благородная крупная голова с длинной бородой, нос изящной округлой формы, слегка вывернутые губы, мощное тело, подобное пивной бочке, короткие толстые ноги... одна из которых оканчивалась лошадиным копытом... Подле него на специальном постаменте лежала раскрытая книга и небольшой сверток...

Они стояли и молча смотрели на его, а ты рассказывал, и, казалось, гора, лежащая на твоих плечах, скатывается камнепадом слов с тебя.

- Это случилось два года назад, - говорил ты. - Мы давно не слышали вестей от наших родичей из карака, что лежит дальше на восток от нас, и зовется Карак-Мор. Случайные путешественники, охотники, странники и паломники приносили разные вести — одни говорили, что он разрушен и разграблен, и только мерзкие порождения хаоса бродят по его руинам, и у главных ворот сложен курган из черепов, который венчает голова последнего повелителя оплота в царской короне. Другие говорили, что карак прекрасен в своей славе, что его стены из черного обсидиана вздымаются выше горных пиков, что коридоры полны счастливых в работе и богатстве гномов, что король по-прежнему восседает на троне в славе и сверкающем венце. Первые в качестве доказательств показывали обломки ржавых и исковерканных ветрами хаоса топоров, вторые демонстрировали покрытые необычными рунами сверкающие доспехи и изящной работы арбалеты, выпускающие сазу по пять стрел за выстрел...

И вот, наконец, из Карак-Мора явился посланец. Но он пришел не как должно — со свитой, под рунными знаменами и камнем, на котором выбито название его клана и деяния предков. Нет, он явился

один — темной ночью и без вверительных грамот, и поведал мне...

- Многие десятилетия назад, - раздался медленный тягучий голос, и советники вздрогнули — это заговорил узник. - Предтечи, мудрые и славные посланники богов наших, Гругни и Валайи, покинули нас... И горе пришло в родной карак. Орды гроби и раньше донимали нас, но следующая напасть оказалась страшней. Огромные толпы порождений хаоса волнами бились о стены нашего дома. Безобразные зверолюди, демоны хаоса, смертные воители, чьи тела были изуродованы до неузнаваемости... И не было Предтеч, чтобы помочь нам... И гибли мы, и страшные болезни поражали нас не меньше, чем оружие врагов... И царило черное отчаянье в доме нашем... Но однажды, в одной из дальних штолен, шахтеры повстречали изумительное существо — прекрасное, как ограненный алмаз, изящное, как изгиб лезвия топора. Оно мерцало зеленым светом, что радовал глаз, и было имя ему Хашнут... И заключили мы договор с ним, согласно которому он становится богом наших сердец и повелителем наших умов, а взамен мы получаем...

- И возрадуемся, братья по умению и гению инженерному, нашему

достопочтимому главному мастеру оружейники Бальди Тугая Тетива Хальдурсону, ибо на протяжении ста и трех лет он, борясь с мракобесием и костным восприятием научного прогресса, вел непрестанную борьбу за мир и процветание нашей гильдии, - голос оратора послушно омывал голову Бальди, скатывался изумрудами красноречия и разбивался сверкающими капельками об пол. - И вот, в сегодняшний знаменательный день, что дарит нам мудрость наших богов, Гругни и Валайи, мы, все, как один, в едином порыве...

Бальди сидел и думал, что там, в мастерской, запертый в кованом сундуке на три хитрых и один простой замок, лежит тот сверток, что был у пленника...

- Таким образом, если посмотреть на данный вопрос с диалектической точки зрения, то необходимость данного усовершенствования одновременно...

Рассеянно поглаживая огрубевшей от работы ладонью сукно почетного стола, за которым сидел он и трое уважаемых мастера гильдии, Бальди кивал оратору, а сам думал совсем о другом...

В свертке был арбалет. Небольшой. Его легко можно было удержать одной рукой, да и рукоять как раз ложилась в одну ладонь... Инкрустированный золотом, несколькими камнями средней

ценности, с насечками и рунами, похожими на те, которые используют инженеры в своей работе, но немного другими... измененными... слегка...

- Безусловно, завистники и клеветники в бессильной злобе будут потрясать своими изнеженными руками из своего города Нульна, где их щедро кормит костлявая рука дряхлеющего императора, но мы, братья-оружейники, мы, гордость гильдии инженеров, скажем в едином и гордом порыве....

Бальди помнил то ощущение — странное, доселе неизведанное или просто забытое, когда он взял в руки этот арбалет, легко взвел струну, наложил короткий болт со странным красным оперением и нацелил на испытатель пробиваемости номер два — лист громрила, мерно покачивающийся на цепях у стены мастерской...

- И теперь, благодаря славному рационализаторскому предложению главного мастера оружейника Бальди Тугая Тетива Хальдурсона мы будем вплетать в тетиву баллисты на три, а четыре стальных волоса, что повысит убойность этой замечательной машины до двух третей ногтя вмятины на испытателе пробиваемости номер два, а значит, мы сможем...

Бальди помнил эту радость — щелчок тетивы и здоровое окованное бревно

втыкается в лист громрила, а потом отскакивает в заранее приготовленную солому... и ученики, радостно кричащие и показывающие вмятину в мишени аж на две трети ногтя...

- Да, собратья, это безусловная победа просветленного разума и прогресса, теперь наши боевые машины будут еще непреклонней диктовать нашу волю всем этим стервятникам...

Но еще отчетливей Бальди помнил, как выстрелил из арбалета узника во все тот же испытатель пробиваемости номер два... И как стрела прошла через громрил как кирка сквозь землю и застряла в каменной стене...

- Ура, товарищи!!!

...И што ж они тут пишут... на чем они пишут? Неужто кожа? Тьфу, пакость, якая... Вельми, ибо... Так... Стра... Страт... Стратегемы... Уф... Слово-то какое... И что же они там стратегемничают, пакостники козлоногие?

Книга узника лежала перед таном Снорри Одноглазым Томпсоном, и старый воин сосредоточенно водил пальцем, покрытым белой сетью старых шрамов, по ее страницам, шевелил губами и странно причмокивал...

«Раньше гномские войска имели круглые щиты, но затем, после того как войско стало получать жалованье...»

Да сломайся переборка в моей шахте! Они платят воинам деньги! А ведь... Ведь ратный подвиг это не сквиг с маслом, честь, честь эта, понимаешь, а они...

«...они заменили круглые щиты продолговатыми, ибо теперь и воля господа нашего Хашнута была такова...»

Ишь, ты, воля была такова, чтобы всех их усех!

«В первый ряд боевого строя следует ставить легких воинов, вооружать которых надо бросовым оружием и щитами малыми. Ни героев славных, ни музыкантов, дающих сигналы, ни знамени какого славного давать им не следует, пусть они движутся вперед, подгоняемые пиками сзади и верой в славного господа нашего Хашнута, ибо участь хобгоблина...»

Стоп, вагонетка безмозглая! Они что, этих зеленож... кожих берут в армию? Ведь они враги наши первостатейные есть, то есть бысть, ибо...

«...служить нам, достойным детям господа нашего Хашнута. Когда войско построено в таком порядке, именно на них падают стрелы и камни неприятеля, именно они несут потери, а после чего не могут устоять против неприятеля и отступают назад, а за ними следуют...»

Пакость... Пакость и есть... Так... а дальше?

Дальше был подробный разбор различных построений тяжелой пехоты, и автор трактата доказывал, что лучше всего строить отряды в шахматном порядке, так как...

Тан Снорри Одноглазый Томпсон плевался, ругался, но взгляд его последнего глаза был все задумчивее и задумчивее, и он все чаще и чаще повторял:

- А ведь и, тудыть его, правда... сюдыть...

А когда он дошел до главы, где подробно разбирается применение легкой кавалерии степных гоблинов («...лучше обращаться к вождям племени Белой руки или Кровавого копья, ибо их предводители склонны разделять веру в господа нашего Хашнута»), то он окончательно посмурнел и достал заветный кувшин с пивом...

Гномы всегда сражались тяжелой пехотой, вставая стальной стеной... Но их так легко было обойти с фланга или тыла... А если бы тогда, в том бою у Черного Дерева... Он бы не потерял глаз и последнего сына, юного... Стоп, тудыть все в усе... Стоп... Ладность... Что они там дальше пишут?

«Каждый отдельный новобранец должен был вбить для себя...»

«Бросать секиры следует...»

«Шпионы есть трех типов...»

«Магия металла наиболее применима в битвах против...»

Близилось утро, а тан все читал, читал и читал...

Ты, Тизвальд Железная Ступня Торбсон, король и хранитель книги Обид клана Последнего оплота, сидел в тронном зале и смотрел на приближающихся к тебе советников. Они шли медленно, не смотря друг на друга и по сторонам. И тебе на миг показалось, что ты видишь за их спинами больше, чем простые тени, бросаемые телами в свете факелов...

Тизвальд Железная Ступня Торбсон, король и хранитель Книги Обид клана Последнего оплота приветствует почтительного тана Снорри Одноглазого Томпсона и почтительного главного мастера оружейника Бальди Тугая Тетива Хальдурсона! – пророкотал ты с трона. – Я ожидаю вашего решения, мудрые мои советники...

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное ружье замолчал и упер взгляд в дно кружки.

- Ты хочешь знать, что было дальше, живущий так мало, что не знает, как подземная река меняет русло? А дальше все было просто – на следующий день советники постановили казнить узника. Потому как новые знания в науке и ремеслах и новые умения в военном деле – это хорошо, но есть и то, что не отнять и не обменять на шестеренки и стратегемы. Есть честь... Что? Что случилось с Последним Оплотом? Конечно, он пал...

Дозор на Барак-Унд

- Ученый, говоришь? Ну-ну... И что ты хочешь узнать, ученый из... Откуда? Нульнский университет? Кхм... И что тебе надо? Узнать о юморе гномов? Умги, ты думаешь, что живущие под землей – клоуны и шуты? Мы только тем и занимаемся, что шутки шутим? Мы работаем, мало живущий, работаем, и нам нет времени заниматься твоим юмором... Что это? Пиво... Да, не знал, что в этом месте подают багменский эль... Кхм... Итак... Шутки? Розыгрыши?.. Ну, мы не эти пустоголовые елги, которые только и делают, что пляшут и смеются... Что может вызвать смех у гнома? А... Вот ты о чем... Ну, бывает и такое... Обычно два или более гнома сговариваются, чтобы заставить другого чувствовать себя

как у тролля за пазухой. Они делают вид, что знают о нем что-то, что он не знает сам – о здоровье его, делах, прошлом. И так – часами, днями, годами, пока тот гном не выдержит и не устроит драку. И потом все смеются, похлопывают друг друга по спине и поздравляют друг друга с тем, как славно все повеселились... Вот, например, был один случай в моем родном караке...

Когда Хронри был совсем маленький и был вынужден задира голову, чтобы увидеть кончик бороды своего дедушки, его брат впервые рассказал ему о Барак-Унде. Он мало что запомнил из этого рассказа, но что-то все же осталось в его сознании – смутный образ Горни Ястребиного глаза, славного и могучего воителя, высокие белые стены и крепкие ворота, и полчища врагов, гибнущие под этими стенами...

Прошли годы, Хронри рос, его борода достигла приличной длины, и он стал обучаться воинским искусствам. И один из его наставников, мастер воинских искусств Строри Бординсон Стальной Удар, друг его брата, снова рассказал о Барак-Унде:

- ... Знаменитый Барак-Унд вырастает из скалы ослепительной белой кладкой... Каждый камень его покрыт славой... Горы черепов гроби и троллей лежат у его подножья как предупреждения всем тем врагам, что осмеют приблизиться к границам нашего карака... Откроются обитые сталью двери, и на порог выйдет знаменитый мастер стрелок Горни Торкенссон Ястребиный Глаз, чьи славные подвиги многочисленны, подобно волосам в бороде великого короля...

И эти слова взбудоражили старые воспоминания, и когда пришел день выбора места, где он проведет свой первый трехлетний дозор, Хронри пришел к тану и сказал:

- Я хочу провести свой первый дозор на Барак-Унде вместе с легендарным Горни Торкенссоном Ястребиным Глазом...

- Чьи подвиги сияют подобно драгоценным камням, - кивнул тан и отдал приказ...

И Хронри собрал припасы, инструменты (уважающий себя гном никогда не выйдет из дома без кирки, молота, лопаты и других полезных инструментов), оружие и отправился в путь. Дорога была долгой, так как знаменитый Барак-Унд находился на самом краю земель его родного карака.

Но Хронри не ворчал, а мерно стучал подошвами своих крепких башмаков по полу туннелей и считал шаги, которые приближали его к легендарному сторожевому посту...

И вот, тот миг пришел. Хронри вышел из последнего туннеля наружу и замер, пораженный открывшейся картиной...

Брарак-Унд на поверку оказался старой деревянной, а вовсе не вырубленной в скале, башней. Бревна, из которых ее сложили, были изъедены червями и покрыты мхом, и вообще легко крошились при малейшем прикосновении в сухую даже не труху, а пыль. Вход в башню закрывала покосившаяся и качающаяся на ржавых петлях дверь с полустершимися рунами. Внутри было еще хуже – маленькая печь, пара ворохов соломы, потемневшие от времени сундуки и винтовая лестница, почти без ступенек, ведущая наверх, к наблюдательному посту. Пахло плесенью, испорченной едой и кисловатым духом браги.

Хронри опустил руки... Он был готов вырвать себе бороду по волоску. Это же надо... Легендарный Барак-Унд... Куча гнилого дерева...

И тут сверху посыпался мелкий мусор, труха, ворчанье и ругань... Раздались

медленные шаги, и было слышно, как под ногами еще не видимого дови скрипят остатки ступеней.

И вот перед глазами Хронри предстал сам легендарный Горни Торкенссон Ястребиный Глаз во всей красе. Был он больше похож на тролля, чем на кхазукана – такой же уродливый и дурнопахнущий, с нечесанной бородой неизвестно какого цвета, в которой застряли кусочки еды, крошки табака и прочий мусор. Одет он был в кое-как сшитые куски плохо выделанной шкуры неизвестного животного, на ногах у него были какие-то немыслимые опорки из старых кусков плотной ткани, перемотанных полусгнившими веревочками. Один глаз закрывала грязная тряпица, второй был мутный и желтый.

Единственное, что было в полном порядке у Горни Торкенссона Ястребиного Глаза, так это арбалет – тщательно начищенный и блестящий, он был взведен и направлен прямо в живот Хронри. Правда, заряжен он был воздухом, потому как стрелы на его желобе не было.

- Ну? – просипел Горни.

- Меня зовут Хронри Хайнсон. Я прибыл в легендарный Брарак-Унд для прохождения трехлетнего дозора под

началом легендарного Горни Торкенссона Ястребиного...

- Выпить есть? – прервал его Горни.
- Э... - только и смог ответить Хронри.
Так начался дозор...

- Значит так, - начал рассказывать Горни после того, как они поднялись вверх. - Сидишь здесь и смотришь вдаль. Если придут враги, зажигаешь сигнальный костер...

После чего приложился к фляге, от которой несло брагой.

- Вопросы есть, короткобородый? Наверное, ты хочешь знать, почему меня зовут Ястребиным глазом? – спросил Горни.
- Так вот. Однажды, когда я сидел на посту и наблюдал вдаль, то... кхм... Заснул. Прилетел ястреб и выклевал мне глаз. Еще о чем ты хочешь спросить? Если ни о чем, то скажи, есть ли у тебя выпить?

И тут Хронри решил вырвать не только свою бороду по волоску, но и бороду этого чудовища, что по недоразумению стало сыном Гругни...

...И вдобавок началась гроза, и на них сквозь дыры крыши дозорной башни хлынула вода.

Через три года Хронри вернулся в родной карак. И в одном из внешних туннелей он встретил своего брата Снори, который еще в детстве рассказал о Барак-Унде и его легендарном защитнике.

- Говорят, ты был в дозоре на Барак-Унде? – Снори загадочно улыбался, смотря куда-то в сторону.

- Да, - кивнул Хронри. - Мне выпала великая честь отправится в трехлетний дозор на знаменитый Барак-Унд, каждый камень которого помнит доблесть...

- Ну-ну, - прервал полную восхищения речь молодого воина Снори, достал кисет и стал набивать «Зуфбарским душистым» свою трубку, по-прежнему загадочно улыбаясь. - Ты дежурил с самим Горни Торкенссоном Ястребиным Глазом?

- Да, - опять кивнул Хронри. - Мне выпала великая честь провести свой трехдневный дозор со знаменитым мастером стрелком Горни Торкенссоном Ястребиным Глазом, чьи славные подвиги многочисленны, подобно волосам в бороде великого короля...

- Кхм, - опять прервал Снори своего младшего товарища и улыбнулся менее загадочно – скорее удивленно...

После чего повернулся и пошел по коридору, дымя трубкой и бормоча под нос что-то про молодых гномов, которым

на голову может упасть маленький камешек, после чего они совершенно теряют разум.

Хронри вздохнул, взвалил вещмешок на плечо и направился домой.

Потом всем, кто его спрашивал о том, как прошел его дозор, он рассказывал о белых стенах Барак-Унда, о славном мастере Горни Торкенссоне, о куче черепов врагов у подножья сторожевой башни. При этом он загадочно улыбался и поглаживал свою бороду. Все жители карака были встревожены. Кто-то говорил, что Хронри сошел с ума, потому как все три года пил брагу с алкашом Горни, кто-то говорил, что ему в туннеле упал на голову камешек, и он решил, что его детские фантазии настоящие, кто-то говорил, что Снори, Строри и еще несколько дови не совсем удачно пошутили... Было несколько драк и многие сделали новые записи в свои личные книги обид. Наконец, вести об этом дошли до тана. Тот прекрасно знал, что Барак-Унд – это заброшенный полуразрушенный пост на окраине территории их карака, а Горни – горький пьяница, убивающий только бочонки с пивом... Он вызвал к себе Хронри и спросил его, что тот может рассказать о Барак-Унде. Молодой гном, глядя прямо в глаза, рассказал о белоснежных стенах и отважном воителе. Тан задумался. После

чего он взял с собой свиту и всех любопытных, и они отправились в Барак-Унд, собрав припасы, инструменты (ведь уважающий себя гном никогда не выйдет из дома без кирки, молота, лопаты и других полезных инструментов), оружие и отправились в путь. Дорога была долгой, так как знаменитый Барак-Унд находился на самом краю земель его родного карака. Но никто не ворчал, а мерно стучали подошвами своих крепких башмаков по полу туннелей и считали шаги, которые приближали их к истине.

И вот, тот миг пришел. Гномы во главе с таном вышли из последнего туннеля наружу и замерли, пораженные открывшейся картиной...

И они действительно увидели, как Барак-Унд вырастает из скалы ослепительной белой кладкой. Они увидели горы черепов гроби и троллей, что лежат у его подножья как предупреждения всем тем врагам, что смеют приблизиться к границам нашего карака... И открылись обитые сталью двери и на порог вышел знаменитый мастер стрелок Горни Торкенссон Ястребиный Глаз в одеянии роскошном и бородой седой и сверкающей белизной, подобно снегу на вершине горы. ...

- Да, умги... Три года – большой срок. И Хронри провел их с толком – он выстроил новую башню из белого камня, вылечил от алкоголизма Горни и славно поохотился в окрестных пещерах, убивая гроби и троллей и складывая их головы к подножью Барак-Унда... Кхм... Все решили, что это была очень хорошая шутка и долго смеялись и хлопали друг друга по плечам и поздравляли Хронри с тем, что шутка удалась... Вот, ученый, как шутят гномы...

Монитор «В память о жизни достойного предка клана моего».

Он никогда не видел достопочтимого мастера-инженера Снорри Турлассона Огненное ружье в такой ярости. Глаза гнома покрылись красной паутиной от прилившей крови, кулаки сжались до хруста, а вместо знакомого громоподобного голоса раздалось почти шипение:

- Запомни. Никогда. Никогда. Никогда гном не забудет о своем предке. Никогда он не наступит на могильную плиту своего отца, если ты в состоянии понять, о чем я говорю. Он пойдет на все, чтобы почтить память давшего жизнь его роду. Запомни.

После чего гном встал и вышел, не обратив внимания на умирающую пеной кружку пива.

Ученый остался сидеть, судорожно поглаживая вспотевшие ладони рук.

- Да уж, милостивый сударь, - раздался негромкий голос. Обладателем этого голоса оказался плотный улыбчивый человек в аккуратном черном кафтане без излишних украшений, с чернильницей на поясе и холеными руками.

- Якоб Шемски, скромный служитель императора нашего... Да уж, говорю – гномы на редкость вспыльчивый и неуживчивый народ... Но вы не беспокойтесь, тут, в самом сердце благословенной нашей империи... Пиво? Благодарю. Отменное. Знаете... Был однажды в моей практике один прелюбопытный случай, связанный с гномами...

- Ах, милый Якоб, умоляю Вас, сбейте вы эту бороду. А то с ней вы похожи на неотесанного гнома. Берите пример с эльфов – вы видели хотя бы одного эльфа с бородой? Нет? Вот видите, Якоб... А помните ту нравоучительную историю о том, как эльфийский король приказал сбрить бороду гномам, что вломились к нему на аудиенцию? Наверное, они еще и были, как всегда,

пьяны. Что? Это были послы? И с этого острижения бород началась война между гномами и эльфами? Ну вот, видите... Уверяю Вас, милый Якоб, если Вы сбросите бороду и начнете хоть немного следить за своей внешностью, то не станете сразу почитателем этого, как же... Слаанеша, бога запретных удовольствий. Мужчина должен следить за собой, а не быть бородатым, вонючим, сквернословящим и пьяным, как гном... Кстати... Смотрите, милый Якоб, кто приближается. Вы узнаете знакомый силуэт судна? Да, это опять горячо Вами любимый железный тазик, который гномы называют «монитор». Как называется сия посуда? Ах, да: «В память о жизни достойного предка клана моего». Это же надо было выбрать судну такое на редкость неблагозвучное имя. Смотрите, кто там, на капитанском мостике? Да, это капитан Свен Стальная Рука Дорссон. Кажется, я чувствую запах несвежего белья и отрыжки отсюда. Ну, милый Якоб, на что поспорим сейчас?

Чтимый боевой капитан Свен Стальная Рука Дорссон оперся на перила и смотрел, как люди пытаются перебраться с лодки на борт его монитора, как матросы тщетно пробуют схватиться хоть за какой либо выступ на броне,

покрывающей корабль, как два чиновника кричат на них и сверкают, глазами. Пусть. Наконец, они догадались зацепить веревку за одну из заклепок, после чего Свен пнул ногой веревочный моток, который послушно размотался лестницей, ударив концом одного из чиновников по голове. Тот взвыл, призывая на голову гному молот Сигмара и всех демонов Хаоса, но за веревку схватился и стал взбираться, не прекращая сквернословить.

Свен демонстративно отвернулся и стал курить трубку, размышляя в ожидании того, как чиновники доберутся все же до капитанского мостика. Еще два рейда, и все будет кончено. Еще два раза он приблизится к этому проклятому острову, встретит этого высокомерного...

- Якоб Шемски, таможенная служба Его Императорского Величества... Потрудитесь предъявить документы...

И опять началась процедура досмотра. Этот человек сильно нервничал — он кричал, махал руками, требовал то одну бумагу, то другую... Да. Грузоподъемность. Водоизмещение. Общие габариты. Хотите пройти в машинный отсек? Предупреждаю Вас... Ну, вот. Я же говорил. Попейте водички... Толщина переборок? Вот она, указана. Осадка? Вы имеете ввиду... Конечно. Вот ватерлиния... Почему так

глубоко? Мы же обшиты железом... Почему? Конечно. Где приглашение на посещение Ультуана? Вот. Да, за печатью и подписью. Да, Принц. Да, разумеется. Хотите измерить лично? Извольте... Нет, это не гальюн, это кухня. Или гальюн... Прошу простить, на жаре немного попутал. Конечно, вот вода... Нет, я не везу ничего запрещенного, да, вот декларация. Оружие? Вы же знаете — на море беспокойно... Весна. Северяне... Говорить правду и только правду? Безусловно. Нет, гномы не клянутся Сигмаром... Конечно... Благодарю. Какая сумма, повторите? Конечно, возьмите... Что? Что это за шкатулка? Это — мои личные вещи... Разумеется. Да, как видите, ничего предосудительного. Что за волосы? Я же говорю — это — личное... Еще воды?

Наконец, таможенники, так ничего и не найдя, сели в лодку и отплыли, а чтимый боевой капитан Свен Стальная Рука Дорссон вынул трубку изо рта и крикнул в переговорник для машинистов: - Все! Раскошегаривайте машину! Быстрее, во имя Гругни! Я хочу оказаться на Ультуане к рассвету!

Принц Эльдгарид внимательно рассматривал свои ногти. Итак, сегодня прибывает этот гном. С новой партией

товара. Очень хорошо. Значит, при дворе его положение опять укрепиться. Может, он даже будет удостоен улыбки короля или даже личного приветствия. И все завистники, особенно этот выскочка Эолин, будут скрежетать зубами в бессильной зависти. Как замечательно... А ведь еще совсем недавно он, принц Эльдгарид, был всего одним из, песчинкой у трона. Но, спасибо родителю, который некогда был королевским цирюльником и спасибо его собственному острому и прозорливому уму, и вот теперь он уже не песчинка, а опора трона и доверенный помощник. Помнится, когда Король услышал его план, Его Величество соизволил улыбнуться и сказать: «Добиться, чтобы враги принесли нам необходимое? Этот мальчик далеко пойдет. Какая интрига!». И началось. Договоры, интриги, поиски нужного гнома, эти странные притоны города Мариенбурга, где они обговаривали детали плана. И, наконец, первый груз. И король удостоил его, потомка цирюльника, «Непринужденной беседы во время королевского завтрака номер три – для особо приближенных лиц»... Ну и что из того, что потом он, принц Эльдгарид, слишком много начал себе позволять? Да, он пригласил наследную принцессу на танец, но ведь...

И совершенно непонятно, почему королева-мать сказала...

Эльфийский принц увидел заусеницу на ноге и расстроился еще больше.

- Грета! Детка! Пива! И побольше! Йохим? Старый друган! Неужели это ты?! Что я ору, как тролль по весне? Да опять начальничек мой, орел наш, господин Якоб, язви его в... Пиво... Грета, детка, ты – чудо. Что, Йохим? Сейчас, сейчас, глотну пивка... Уффф... Полегчало. Так в чем дело? Помнишь, я рассказывал тебе о гномском суде? Так вот – вернулись они с Ультуана и опять - туда, только труба над водой торчит, а сейчас – вода под ватерлинией на мой рост. Осадка, значит, опять изменилась. Ну и начальник мой в крик – контрабанду они возили, контрабанду, к коменданту – давайте, говорит, мага... Ну комендант покумекал и мастера Гилермо упросил.. Грета, еще пива! Так вот. Сегодня опять гномы – опять этот «Память такого-то предка», опять этот капитан Свен – лыбится и трубку курит. И опять – кораблик волнами едва не заливает. Ну и наш орел, господин Якоб, ручки потирает и говорит – мол, позвольте представить вам мастера Гилермо, он проведет магическое освидетельствование корабля... Ну маг в мантию закутался,

посох покрепче ухватил и начал корабль обхаживать и под нос бормотать. Час так ходил, два, три.. И – ничего! Ничегосеньки! Из магического – только обереги у матросов. Ну и орел наш, господин Якоб, красным стал как знак Кхорна, не к ночи будет помянут, и давай нам – мол, ломайте переборки! Ну тогда гном и не выдержал и как начал грамотами махать.. Короче, ломать не дал, но простукали каждую досточку... Ничего. Только в одном месте гнездо крыс нашли... Пиво? Это хорошо...

Чтимый боевой капитан Свен Стальная Рука Дорссон медленно снимал церемониальные одеяния и спокойно улыбался. И так, все закончилось. Сегодня он вошел в Зал Чести Клана и встал перед достопочтимым предводителем Торри Суровый Взгляд Дорссоном.

- Все ли исполнено? – спросил предводитель.

- Да, - отвечал боевой капитан.

- Пусть часть вернется к целому и честь будет восстановлена, - приказал Торри, и Свен подошел к гробнице предка.

Четверо воинов подняли крышку усыпальницы, и капитан открыл шкатулку.

- Зрите, братья! – торжественно сказал достопочтимый предводитель, - Се

борода нашего предка Дорси Яростного Кулака Доррсона, которая была острижена мерзкими эльфами, когда основатель нашего клана был послан на Ультуане!

А дальше была церемония воссоединения и записи соответствующих строк в книгу Памяти. Свен сложил одеяния в сундук, закрыл его и вышел – выпить пива и отпраздновать знаменательный день, когда была восстановлена честь его предка. И еще – посмотреть, как на борту его монитора выводят новое название: «Восстановленная честь основателя клана моего».

Якоб перестал поглаживать бороду и вышел из задумчивости, понимая, что ученый муж его о чем-то спросил.

- Что? Ах, да... Контрабанда... Понимаете, остров Ультуан крайне скуден на полезные ископаемые. Вот и провозил капитан Свен Стальная Рука Дорссон железо... Как? Дак ведь очень просто – сам корабль, вернее, его обшивка из листов железа и была контрабандой. Он приплывал на Ультуан, обшивку снимали, железо переплавляли, а на его место ставили искусно сработанные деревянные панели, выкрашенные под металл... Еще пива?

Нет, Благодарю... Мне пора на работу. Сегодня опять приходят гномские суда...

Семейное счастье гнома

Мастер-кузнец Вальди Стальной Крюк медленно раскрыл рот, запрокинул голову и аккуратно влил в себя литровую кружку пива. После чего подал знак – еще.

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное ружье сел рядом, окинул взглядом череду пустых кружек.

- Праздник? – спросил мастер-инженер.

Кузнец осушил еще одну кружку, после чего ответил:

- Хвала Валайи, супруга моя, Гудрун Златоволосая разрешилась от бремени.

- Наследник? - достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное ружье заказал пива и себе.

- Девочка, - тоскливо отозвался кузнец.

- Прими мои соболезнования, - мастер-инженер заказал еще пива.

Через четыре часа закончилось все пиво в трактире, и печальные гномы отправились домой, распевая на ходу:

- Вот было дело в караке одном...

Товальд колот дрова. Его широкая даже для гнома спина была покрыта потом, мускулы ходили налитыми буграми, достойное гнома брюхо ходило ходуном при каждом ударе топора, щепка летела во все стороны, куча дров неумолимо росла, а бочонок пива в тени столь же неумолимо пустел.

Неожиданно краем глаза гном заметил движение. Не прекращая работы, он повернул голову и увидел Астрид Томптсон, идущую по неизвестным делам с корзиной.

Она шла неторопливой походкой, степенно ставя ноги на дорогу, отчего ее грудь мерно колыбалась в такт шагам, а длинная тугая оса пшеничных волос покачивалась из стороны в сторону золотым маятником.

Товальд замер с поднятым кверху топором, и солнце блеснуло на отполированном лезвии.

Солнечный зайчик прыгнул в глаза Астрид, и девушка остановилась. Медленно повернулась, чуть щуря свои изумрудные глаза.

Товальд смотрел на нее – ее круглое, подобное золотой монете лицо, на похожий на молодую картофелину нос, на россыпь веснушек на румяных яблоках щек, на ее широкие плечи, на...

- Ты что-то сказал, уважаемый Товальд Свенссон? – спросила Астрид, разомкнув свои пухлые зубы и сверкнув большими белоснежными зубами.

- Э... - Товальд оцепенел, все еще держа топор над головой.

- Наверное, Товальд Свенссон, ты хочешь пригласить меня на свидание? – спросила Астрид и улыбнулась.

- Э... - ответил Товальд и уронил топор себе на ногу.

Десять лет спустя в таверне «Седой барсук» Товальд пил пиво. Он медленно раскрывал рот, запрокидывал голову и аккуратно вливал в себя литровую кружку пива. После чего подавал знак – еще.

Готрек Свенссон, двоюродный брат Товальда, подсел к нему со своей кружкой, осторожно огляделся и спросил:

- Это правда?

Товальд расправил свои широкие даже для гнома плечи, взял очередную кружку пива, отпил, после чего важно спросил:

- Что – правда?

Готрек оглянулся еще раз и спросил:

- Ну... Ну, я же твой двоюродный брат. Ты мне можешь сказать. Скажи – это правда?

Товальд допил очередную кружку, смочил усы в следующей:

- Ты не кидай пустую породу, мой двоюродный брат. Ты скажи точнее – что именно правда?

Готрек пригладил бороду, достойную по длине его возрасту, после чего наклонился ближе к своему двоюродному брату и спросил:

- Ну... Ну, это... Ты и Астрид. Это правда?

Товальд осушил очередную кружку, слегка задумался и ответил, пододвигая к себе очередное пиво.

- Кхм... Как тебе сказать... Скажу тебе честно, как своему двоюродному брату – да.

Готрек замолчал. Они выпили еще пару кружек пива в тишине.

- Значит, это правда, - отозвался, наконец, Готрек.

- Да, - ответил Товальд. - Да. Сегодня я иду на свидание с Астрид Томптсон.

После чего встал, уронил последнюю кружку пива и табуретку, и пошел, запинаясь об пол, к выходу.

Дошел до двери, попытался взяться за ручку, но не смог и упал в опилки у порога.

Прошло еще десять лет.

Товальд и Астрид стояли на центральной площади карака на достойном расстоянии друг от друга. Их

родители стояли неподалеку, деля вид, что оказались здесь совершенно случайно.

- Э... - говорил Товальд, и Астрид внимала ему.

- Э... ну... - продолжал свою речь гном, ломая в руках камешек.

- Э... ну.... Э... - Товальд весь покрылся краской. Астрид терпеливо ждала, что же он скажет.

- Вот... э... ну... - Товальд начал переминаться с ноги на ногу, как будто собирался убежать, но, оглянувшись, он увидел каменное лицо своей матери, которое не предвещало ничего хорошего.

- Я... э... - Астрид внимательно наклонила голову, чтобы лучше слышать Товальда.

- Да... э.... я... - Товальд собрал всю силу воли в кулак, и начал говорить четко и внятно:

- О, Астрид Томптсон, внимли мне, Товальду Свенссону. Я....

Земля вздрогнула, ударив по ногам. И сазу же с неба упал утробный звук, который становился все громче и громче. Звук Большого Горна.

- Война, - первая выпустила это слово на свободу черной птицей Астрид.

- Война, - кивнул Товальд. - Мне надо идти.

Гудрун Златоволосая сидела у колыбели и смотрела на дочку.

На улице раздался шум и голоса. Она различила голос своего мужа и оглушительный рев достопочтимого мастер-инженера Снорри Турлассона Огненное ружье. Они горланили старую гномскую песню:

- И Товальд ушел в день стали кровавой, а Астрид сидела одна у окна...

- Бедная, - вздохнула Гудрун, глядя на дочку. - Тяжелая будет твоя судьба...

Сорок второй

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное ружье ударил по столу широкой, как тарелка, ладонью и проревел:

- Да как ты можешь, не помнящий лица прадеда! Елги! Чтобы гномы якшались с этими тонкококстными братоубийцами? С теми, кто бреет бороды пленникам и ездит на животных?! С теми, кто балуется магией и проводит дни в распевании песен и интригах?! Да скорее у сына Гругни борода начнет расти внутрь, чем он скажет хоть одно слово этим распутникам и предателям!.. Пиво? Ну... Пиво, это хорошо... Отменное пиво, хотя ему не хватает той горчинки, которую добавляют... О чем я?

А... Елги... Ну, был у меня в караке один случай...

«Ах ты, несущая опора креплений шахты, в которой золота меньше чем совести у елги, построенная гномом, не помнящим лица своего прадеда и имени предтеч и отрастившего козлиные ноги в час, когда пиво прокисает в бочонке, а вместо табака в трубки набивают мох и слушают, как живущие меньше, чем вздох гор, умги рассуждают о порохе и машинах, которые сделаны из железа, видевшего горн только один раз из бака с мусором, стоящего на задворках кузницы гнома, которому хватает пальцев на одной руке, чтобы сосчитать волосы своей бороды, которая у него короче, чем его род, который... уф...»

Торин Стальной Клык Торвальссон громко, с клокотанием в широкой груди, вздохнул и продолжил свой полный разочарования внутренний монолог:

«Это же надо — из всех на этом корабле остался я и это недоразумение природы. Гругни и Валлайя! Какая она страшенькая — похожа на глисту — вся такая белая, тонкая... Ручки тоненькие, ножки тоненьки, груди что твои бляшки на поясе бедного гнома-старателя, который не следит за чистотой своей каски и не снимает нагар со свечи в тот

час, когда гробби оскверняют своим дыханием пещеры... Нет, женщины-гномы — вот радость жизни, ибо глаза их остры и влажны, как драгоценный камень на дне подземного ручья, их густые волосы, что заплетены в тугие косы, готовы поспорить по упругости с тетивой баллисты, их лица румяны, как огонь горна, их... Тьфу... Очнулась... Бормочет что-то... Нет, показалось — в беспмятстве... Ох, боги мои, Гругни и Валлайя, свезло так свезло... И прикрыть-то ее нечем, от, дрожит вся, как тетива арбалета после выстрела, надо где-то дров раздобыть и огонь развести, а то ведь и правда — холодать начинает... Давай-ка, девка, я тебя сюда, на мох положу... Уф... Ну и синяки у нее, и следы от кнута... А шишка-то на голове — почти с кулак тролля, который по весне кричит в ожидании самки на болоте... Ладно, дровец надо поискать, а вот и дерево сухое, как кишки умги, когда он увидит мертвяка, поднятого из могилы некромантом, что... Уф... Хорошие камушки... Мы их — чик, чик, чик-чик, вот и искра, вот и огонь... Хвала Гругни и Валлаи, жизнь налаживается...»

Старший хранитель врат Бальди Каменный Лоб Сноррсон снял шлем и вытер покрытый каплями пота лоб. Все.

Они пришли. Вот эта бухта — с желтым песком, со спокойными волнами, перебирающими песчинки, с ожерельем скал вокруг и узким проходом. Воин поднял глаза и посмотрел на солнце. Да. Скоро прибудет этот дымящийся утюг, который по неизвестным причинам не только не тонет, но и плавает по морю. И тогда тан Торин Стальной Клык Торвальссон, третий сын их короля, поднимется на борт и отплывет в Карак-Варр. Их миссия будет выполнена и отряд молотобойцев, почетных телохранителей короля, вернется назад, в родной карак, и снова...

- Тут опасно, как у тролля в желудке, - проворчал тан Торин Стальной Клык Торвальссон, подходя к командиру молотобойцев. - Надо послать хотя бы десяток охранять вход в бухту. И почему ты не взял арбалетчиков достопочтимого Поури Стального Наконечника Больдссона? Они бы нам очень пригодились, если бы напали враги...

- Тан сомневается в храбрости и боевой выучке молотобойцев? — поднял бровь Бальди.

- Нет, - спокойно посмотрел на хранителя врат сын короля. - Сомневаться в храбрости молотобойцев — то же самое, что думать, что солнце взойдет на юге. Но отряд в крайне невыгодной тактической позиции, почти как без

штанов в зарослях крапивы. А окрестные горы, насколько ты помнишь, старший хранитель врат Бальди Каменный Лоб Сноррсон, кипшат зеленокожими...

- Пфуй, - старый воин презрительно посмотрел на молодого тана. - Один молотобоец способен убить сотню этих гробби...

Торин недовольно пожевал губами, но все же сказал:

- Думаю, не надо напоминать старшему хранителю врат, насколько важны сведения, которые я должен доставить в Карак-Варр? Они настолько важны, что их не доверили ни пергаменту, ни камню, а лишь моей памяти... И я забочусь не о своей жизни — все в руках Грутни, а о том, чтобы сведения эти не достались врагу...

- Я и подумать не мог, что благородный тан думает больше о своей... - начал отвечать молотобоец, но тут в бухту вошел корабль. Длинный, черный, с изящным корпусом и черными же парусами. Совершенно не похожий на стальной утюг боевого монитора гномов.

Островок на самом деле оказался не таким уж и большим, как показалось сперва Торину. Тан обошел нынешние свои владения за два часа. Наверное — думалось ему — в стародавние времена,

когда только-только появились порталы Хаоса, один из Великих Демонов, может, даже этот краснорожий громилла и хулиган Кхорн, бросил кусок скалы — даже не в противника, а так, от удали и осознания мощи своей. Наверное, крикнул что-то вроде «Эге-гей...» при этом, и скала пролетела половину мира и упала в океан, разрезав воду своими неровными краями и сотряса морское дно так, что проснулась старая медуза, что жила возле затонувшего корабля слаанов. А волна, наверное, дошла до старых земель, которые были тогда молодыми, и ударила по берегу, намочив бороду господу нашего Грутни, который стоял и смотрел на вечернее море.

А потом пришло время, бросало ветрами песок и пыль, которые стали почвой, приносило птицами семена, прибывало смытые весенними дождями с ближнего континента кусты и старые стволы деревьев, покрытые вечным мхом. И остров зазеленел. Из живности, правда, на нем были только птицы, залетевшие сюда или во время ураганов или по какому другому случаю, да и оставшиеся здесь.

Осмотр побережья также дал свои результаты. Волны вынесли за ночь на желтый песок то, что осталось от черного корабля. Были доски, куски веревок и обрывки черного паруса (пригодится в

хозяйстве, надо взять обязательно), пустой бочонок и прочий мусор. Но главная находка была иной – наполовину в воде, наполовину на желтом от солнца песке – лежал труп эльфа. Покряхтывая и ворча себе в растрепанную бороду проклятия на всех «бездумных елги, которые и потонуть-то нормально не могут», Торин вытащил тело из ласковых рук моря и стал осматривать находку. Да, это был эльф с «их» корабля. Гном вспомнил его – именно он держал удавку, брошенную на шею гнома, когда капитан допрашивал. «Не удалось поквитаться, остроухий» – вздохнул тан. Но эльф ничего не ответил. Его бледное, вытянутое лицо было спокойно и безразлично как к этому острову, так и к тому, что оно было обезображено ударом о что-то твердое – от левого уха к краю подбородка тянулся рубец, по краям которого белели осколки черепа, а внутри белели мозги и мягкая красная плоть. Но эльф умер не от удара – перевернув, осматривая, тело, он обнаружил изящную рукоять кинжала, который впился под левую лопатку. «Вот оно как» – покачал головой Торин и стал снимать с эльфа одежду – не пропадать же добру, да и этой глисте подойдет. Под курткой, в специальном чехле, он обнаружил маленький арбалет – правда, спусковой механизм был поврежден,

видимо, от удара, но ничего, «сообразим». Наконец, обобрав мертвого, Торин понес начавшее разбухать на жаре тело обратно к морю.

Когда он вернулся обратно к месту стоянки, спасенная им уже пришла в себя. Она лежала, свернувшись клубком, отчего позвонки на ее спине резко, как у ежа, встопорщились, и смотрела на огонь большими темными глазами.

Отец был в тот день как всегда суров. Он посмотрел на Торуна своим единственным прозрачно-синим глазом. Внимательно и безразлично, как будто рассматривал какую-то очередную поделку мастеров-инженеров, а не плоть от плоти своей.

- Достойный сын мой, - слова давались старому королю с трудом. Но не потому, что он был болен, и горло его схватила когтистой рукой неведомая болезнь, а потому как не верил в значение того, что он говорил. Не может быть достойным тот, кто... Впрочем, надо говорить дальше:

- Достойный сын мой, тан Торин Стальной Клык Торвальссон, я отправляю тебя с важным поручением в Карак-Варр, к нашим братьям, что...

Мысли короля уходили прочь из этого тронного зала, где перед ним стоял это позор его крови.

«...К нашим обезумевшим братьям, что не только прикасаются к воде во время омовения, не только входят в нее глубже, чем по щиколотку, но и строят корабли, которые отплывают от берега так далеко, что не видно пиков родного карака...»

- Достойный сын мой, тан Торин Стальной Клык Торвальссон, я отправляю тебя с важным поручением в Карак-Варр, к нашим братьям, что овладели искусством плавания по морю. Ты должен передать...

Нет, говорить нет сил. Говорить с этим? Нет. И король сказал:

- Старший хранитель врат Бальди Каменный Лоб Сноррсон все расскажет тебе.

После чего закрыл свой единственный глаз. Чтобы не видеть этого недостойного. Чтобы не закричать: «Убирайся!». Чтобы не запустить королевский молот прямо в это ненавистное лицо.

Проснувшись, Торин увидел, что спасенной им нет на подстилке из мха, что он ей соорудил. Гном прошипел сквозь зубы что-то о том, что, мол, никто

не... Потом накинул хламиду, которую он соорудил вчера из обрывков паруса и кусков веревок, и пошел искать.

Она сидела на берегу и смотрела на медленно поднимающийся из моря диск солнца. Было что-то в ней незащитное и трогательное. Она сидела в одежде мертвого моряка, которая была на размер ей больше, обняв тонкими руками колени. Свои темные волосы она собрала в пучок и заколола на затылке парой веточек, отчего особо выделялись ее заостренные уши и тонкая шея. Она сидела на песке, смотрела на солнце и читала стихи. Почему-то на рейхшпиле, упрощенном варианте языка людей Империи.

Солнце мертвых восходит на небо,
Чтобы сердце мое пронзить лучами.

Я не помню – он был или не был,
Прикасалась ли я к нему руками.

Солнце мертвых встает в зените,
Чтобы глаза мои потекли на щеки.

Где мой милый, чтобы плыть к нему,
Чтоб дышать не мешали локти.

Солнце мертвых уходит с неба,
Чтобы гроб мой осветить прощально,
И печально ждет мое тело

Праха и сумрака тайны.

Торин подошел поближе и сел рядом. Осторожно скосив глаза, он увидел, что по окаменевшему лицу эльфийки текут слезы. Небольшие капли вытекали из

уголков слегка раскосых глаз, собирались в темных полосках чуть ниже век, а потом скатывались по скулам ниже, ниже, к подбородку, и падали на сухой рассветный песок.

Эльфийка повернулась к нему и сказала тихо:

- Доброе утро...

После чего встала, одной рукой опираясь о песок, тыльной стороной другой вытирая слезы с лица. И пошла обратно, в их временный лагерь, вглубь острова, стряхивая песок с ладошки.

А Торин остался сидеть и смотреть – на солнце, на море, на тонкую цепочку следов босых ножек. И почему-то опять вспомнил тот день.

Хрясь. Зуба больше нет. А, может, и двух. Если не трех. Не будет отныне тебе сочного мяса с острым соусом. Будешь теперь, братишка, до конца своей никчемной жизни есть кашку из протертых овощей. Бумс. Ну, это ничего – тут кости нет, будет синяк, да и пройдет. Заживет. Хлобысь. В ушах зазвенело, правда? Это чтобы по утрам у тебя в глазах двоилось и тошнило после завтрака, чтобы ты своей кашкой заблевал свою комнату, потому как теперь никто не разрешит тебе есть в общей зале.

Будешь кашку хлебать и прокисшее пиво. А вот тебе...

Но вдруг все замерло. Блеснул сталь. Нехорошо так блеснула – тускло, жадно, ожидая мягкой плоти, чтобы войти, разрезать ее и добраться до чего-нибудь интересного – печени, сердца, почек или простого ливера...

- Стой! Гном не убивает гнома!

- Я ракушку нашла, - взгляд темных глаз как удар молнии – стремительный и обжигающий. И ракушка в тонкой руке – как радуга на снегу. Какая все же она вся белая. Как утро зимой. Как пивная пена. Как...

- Лучше бы пожрать нашла бы чего, елги, а то в брюхе урчит...

- Что? Ах... Еда... Да, там рыба лежит... Большая... С зубами. Я ее напугалась, побежала, упала, а на песке – ракушка...

- Пойдем, посмотрим, позор неба.

Как она ходит... Кажется, что она создана из пламени, что бьется в ней как в горне. Вся переливается, вся неуловимая и меняющаяся. А бедра какие у нее. Узкие, да, но...

- Вот, смотри, вот эта рыба.

- Ха, елги! Это не рыба, это – целая акула. Мы сегодня нажремся от пуза, да и завялить можно... Мелкая, правда, как

она тут, на отмели оказалась? Сейчас я ее...

- Не надо...

- Что не надо? Это же мясо, елги, мясо...

- У нее глаза как у ребенка... Давай ее в море отнесем.

Слова застряли у Торина в глотке. А она посмотрела опять на него так невыносимо – широко раскрытыми глазами, в которых хотелось утонуть.

И, бормоча себе под нос проклятья всем елги, Торин в одиночку – ну куда ты со своими спичками вместо рук! – оттащил акулу с мелководья поглубже, ежесекундно рискуя попасть в ее пасть с сотнями зубов.

Когда тан Торин Стальной Клык Торвальссон, третий сын короля, вернулся к себе в комнату – все еще с красным от гнева и негодования лицом и побелевшими до прозрачности костяшками, они уже ждали его.

Два старших брата. И отец, который сидел в его кресле у камина. У камина, который Торин так любил разжигать морозными вечерами и сидеть и смотреть на языки пламени.

Король не повернулся к сыну. Не сверкнул своим голубым единственным глазом. Не воскликнул:

- Сынок! Ты вернулся! Что это? Голова тролля? Молодец!

Нет. Он остался сидеть. И только сказал глухим голосом:

- Начинайте.

И братья начали бить его.

А затем она заболела. Наверное, простудилась, когда сидела в очередной раз на берегу и смотрела – на солнце или на звезды. И пела. Или просто смотрела. В никуда. И плакала.

А теперь она лежала, вытянувшись в белую струну. И горела изнутри. И бредила. Рассказывала что-то. О своей матери, которая не пришла, о том, как срезали розу, о том, как она в первый раз увидела море. И что-то еще. Не совсем понятное. Наверное, невянное пленом на черном корабле. О кнутах, боли, рубцах и капитане корабля.

Торин собирал какие-то травы, заваривал их в большой раковине, поил, укрывал собранными кусками ткани. Но смотрел, как день за днем истончается кожа на лице эльфийки. Как бред становится все более странным, страшным. Но иногда она говорила, такие вещи, от которых Торин, воспитанный в целомудрии гномов, краснел, бурчал себе в бороду что-то о бесстыжих елги.

Пытаясь отвлечься от мысли, что эльфийка умирает и от ее странных и пугающих слов, Торин занял себя делом – пытался починить тот маленький арбалет, что он нашел на трупе.

- Зачем эта фитюлька? – ворчал он, разглядывая в свете костра какую-то шпестеренку. - Вот ведь пустоголовые...

Помучавшись с арбалетом, он стал бесцельно бродить вокруг лагеря. Искоса посматривая на груды камней, которую заприметил в первый же день. Иногда ему казалось, что он различает на поверхности одного из них какие-то знаки. Надо бы разобраться...

Но тут она заговорила. Голос ее был слаб, но был в нем что-то завораживающее, волнующее.

- Приди ко мне, возлюбленный, сама мысль о тебе разжигает во мне желание. Я жду тебя, и тело мое раскрывается навстречу тебе...

То был торжественный день. День, когда в общем зале собрался весь клан. Все до единого – от короля до последнего нищего рудокопа. Все смотрели на Торина и на делегацию из соседнего карака.

- Ну, сынок, - король ласково посмотрел на своего третьего сына

единственным синим глазом. - Давай. Мы верим в тебя.

И Торин пошел вперед. Медленными короткими шагами - мешала церемониальная одежда.

- Давай, братишка, давай, - братья улыбались ему во след.

Тан Торин Стальной Клык Торвальссон шел через весь зал к делегации из соседнего карака. Навстречу своей судьбе.

Она выздоровела. А через неделю к острову подошел черный корабль.

- Ну вот, опять, - вздохнул Торин и быстро подошел к груде камней возле костра. - Пойдем, тут есть вход в туннели. Не знаю, куда они ведут, но...

- Стой, - ему в лицо смотрел маленький арбалет. - Ты никуда пойдешь. Ты знаешь то, что нужно нам.

Торин остановился и посмотрел на эльфийку.

- Пленники на черном корабле говори, что у капитана есть любовница. Говорили, что они любят заниматься любовью, хлестая друг друга плетками. Надо же... Выжила именно она. То есть ты. Ну что же. Прощай...

- Стой, или я выстрелю.

- Нет, - Торин уронил на землю шестеренку. - Без этого - нет.

Легко откинул в сторону пару небольших камней и прыгнул в черную дыру.

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное ружье поставил кружку на стол и собрался уходить.

- Позвольте... Достопочтимый гном... Позвольте спросить...

Мастер-инженер развернулся и посмотрел на ученого тяжелым взглядом.

- Ты хочешь знать, что содеял тан Торин Стальной Клык Торвальссон?

- Да, да, это же...

- Он отказался жениться на дочери короля соседнего карака. Сказал, что хочет найти ту, которую полюбит, а не ту, которую ему выбрали.

Молотобоец

- Война? - достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное ружье пожал плечами. - Да, мы воюем, но у нас нет отдельных кланов воинов. Любой гном умеет держать топор и щит. А гвардия наших королей обычно состоит из молотобойцев, и это повелось с тех пор, как однажды на один из караков неожиданно напали гоблины, и владыка его погиб бы в неравной битве,

если бы ему не пришли на помощь кузнецы, вооруженные первым, что попало под руку - огромными молотами... Да что я тебе рассказываю - вот был в одном караке случай...

Гулкие коридоры родного карака менялись один за другим, сплетая паутину бесконечного лабиринта. Гругни Стальная Хватка Дамиссон мерным маршевым шагом миновал один туннель за другим, приближаясь к своему дому. На него смотрели все - безбородые юнцы пялились, раскрыв рты на его тяжелый пластинчатый доспех и на рукоять двуручного молота, прикрепленного за спиной; молодые девушки украдкой любовались его широкими даже для гнома плечами и многочисленными золотыми браслетами на запястьях; длиннородые старцы пыхтели своими трубками и одобрительно рассматривали шрамы и татуировки на его лице. А Гругни все шагал и шагал по направлению к дому, в котором он не был уже более пятидесяти лет. И его башмаки мерно клацали стальными подковками по брусчатке, которой был выложен пол туннелей:

- Клац. Клац. Клац.

Звук соприкосновения камня и стали, монотонный и резкий, сводил с ума и

заставлял все сильнее и сильнее сжимать рукоять молота. Как сам вид ровных и бесконечных рядов врагов, которые один за другим вступали в ущелье. Это шли черные орки – элитные отряды, закованные в тяжелую броню с ног до головы, вооруженные до зубов и огромные, как тролли. Гругни посмотрел на тана, но предводитель держал кулак сжатым – ждать, ждать. Пусть втянутся в это ущелье, пусть набьются в эту каменную бутылку, пусть им станет тесно, и тогда...

Тан разжал кулак и резко махнул рукой – пора! И Гругни навалился что было сил на камень, сталкивая его вниз на головы ненавистных зеленокожих, а потом и сам бросился вниз, поднимая руки для сокрушительного удара – такой же неотвратимый и смертоносный, как камень. Стройные ряды орков смешались, они стали похожи на остатки каши на дне походного котла – пригоревшее месиво, изрытое ложками голодных гномов.

А потом это общее месиво распалось на отдельные фигуры, и Гругни бросился к одной из них – орк очумело мотал головой в тяжелом шлеме, пытаясь сообразить, что происходит, но тут молот гнома обрушился на него:

- Хрясь.

Остановившись, Гругни Стальная Хватка Дамиссон аккуратно поднял ногу и посмотрел вниз.

На полу лежали переломанные рейки, и в месиве деревянных деталей и кусочков пергамента гном узнал игрушечный вертолет – у него самого давным-давно был такой: с большими лопастями, кабинкой пилота и самим пилотом – вылепленной из глины и покрашенной краской фигуркой.

Подняв голову, Гругни огляделся и увидел малыша – тот стоял на расстоянии копья и смотрел, раскрыв рот и сжав кулаки, то на сломанную игрушку, то на могучую фигуру молотобойца. Видно было, что он с трудом сдерживает слезы, но ведь гномы не плачут, правда, малыш? А потом к ребенку подошла молодая женщина и, с укоризной посмотрев на Гругни, увела сына домой.

Молотобоец пожал плечами и двинулся дальше. Думаю, что лицо этой женщины ему знакомо. Знакомо из той, еще мирной жизни. Конечно – это же Тильда Златовласка Свендоттер, он же сватался к ней, и они стояли под обручальным колоколом, и их матери ударили одновременно по нему, и звук, знаменующий помолвку, разносился по коридорам карака:

- Бам. Бам. Бам.

Тан спружинил в руках и отскочил от стальной двери. Сверху посыпалась каменная крошка, а тан крикнул:

- Еще, еще!

И они били и били в эту дверь, пока она не поддалась и не упала внутрь, и гномы ворвались в комнату, в которой собрались оставшиеся в живых защитники замка – рыцари в окровавленных туниках, оруженосцы, дети и женщины. Взвились вверх огромные молоты и стали мерно пускаться вниз, круша хрупкие человеческие кости и дробя плоть в кровавую кашу, а потом тан крикнул:

- Стой!

И Гругни Стальная Хватка Дамиссон обернулся. Это был Достопочтимый Мастер Кузнец Барин Опаленная Бровь Тольсон. Он стоял, держа в руках неизменную трубку длиной в руку, и смотрел на гнома своим одним зрячим глазом пристально и внимательно, как рассматривал обычно ту или иную заготовку, думая, как лучше и что именно из нее изготовить.

- Двери моей кузницы открыты для тебя, молотобоец, - сказал мастер и двинулся прочь, оставляя за собой клубы табачного дыма.

Гругни кивнул и продолжил идти. А вот и родная дверь – оббитая полосами железа, с изображением Валлаи над

замком. Порывшись в кошеле, гном нашел ключ — длинный, с витой бородкой — который он сам в свое время сковал, вставил в замок и провернул. Смазка за долгие годы высохла и раздался неприятный звук трения железа о железо:

- Скрип.

Клинок соскользнул по наплечной пластине, и противник отскочил в сторону, медленно поводя острием своего меча из стороны в сторону. Гругни перехватил подобное молот и двинулся на врага.

Вокруг затихал бой — стонали раненные, бились в агонии лошади и дивные, похожие на огромных ящеров ездовые животные эльфов. Только иногда вспыхивали поединки — гномы находили уцелевших и бились с ними, завершая свое дело на том поле.

Противник был ранен — вся голова его залита кровью, одно ухо отсечено, легкий доспех пробит и прорезан в нескольких местах, но он продолжал нападать на гнома, вычерчивая причудливые узоры своим тонким клинком. Но Гругни неумолимо наступал, готовясь к последнему удару. Наконец, эльф в последней яростной и самоубийственной атаке бросился на противника, целясь мечом в лицо гнома. Гругни резко выкинул руку с молотом вперед как с копьем, и стальное навершие

ударил в грудь противника, проламывая ребра и сминая легкие, отчего тот согнулся пополам, выхаркивая кровь в последнем выдохе:

- Кхе.

Увидев, кто вошел в комнату, Гругни Стальная Хватка Дамиссон встал и поклонился, приветствуя старшего.

Старейшина Северного Предела Борни Одна Рука Торексон оглядел комнату своими все еще ясными глазами и сказал:

- Вернулся. Это хорошо.

Потом прошел вперед, сел, глянул на еще не распакованный, валяющийся прямо на полу рюкзак и продолжил:

- Заниматься чем собираешься?

Гругни пожал плечами:

- В кузню опять пойду. Мастер сказал, что ждет, коли что.

Старейшина провел широкой ладонью по белоснежной бороде, кивнул:

- Молот, думаю, не разучился держать.

После чего развернулся, чтобы уйти, но уже у самой двери, взявшись за кованую ручку, сказал:

- На Тильду Златовласку обиды не держи — сказали ей, что погиб ты.

После чего ушел. А Гругни прямо в одежде и доспехах откинулся на ложе и заснул осторожным сном, каким привык спать в походах.

И вскоре его храп огласил комнату, наполнил ее, проскользнул в замочную скважину и зазвучал в коридоре:

- Хрррррррр...

Огромная голова волка медленно надвигалась, с длинных клыков, желтых у основания, капала кровь, смешанная со слюной. Гругни медленно завозился, шаря руками по земле, но никак не мог нащупать рукоять молота, и он чувствовал себя огромным жуком, которого опрокинули на спину и он елозит, бессильно шевеля лапками и усами. Ну, где же молот? Когда гном и всадник на волке столкнулись, то все произошло очень быстро — удар и небо, а теперь вот — это огромная голова. Волк провел длинным языком по клыкам, и утробно заворчал, обнажая розовые десны. Ну где же молот... И в тот момент, когда волк все же прыгнул, Гругни нащупал знакомую рукоять, изогнулся и выпрямился, посылая навстречу животному молот и крик:

- Аааааа!

Гругни Стальная Хватка Дамиссон на полшага отступил в сторону и вовремя — дверь кузни, покрытая рунами и ликами Предтеч, распахнулась и, продолжая кричать, в тоннель выбежал молодой гном, чья борода достигла только второй пуговицы на кафтане. Он сжимал ладонь

левой руки правой и мотал ей из стороны в сторону, убегая все дальше и дальше.

Гругни пожал плечами и вошел в кузню. В лицо ему ударил давно забытый жар горна, запах железа, масла, шкур, трав и табака.

- Ох уж эти молодые гномы, - достопочтимый Мастер Кузнец Барин Опаленная Бровь Тольсон стоял, опершись о наковальню и курил свою длинную трубку. - Не могут отличить холодный конец заготовки от раскаленного, это же надо, до чего дошло...

Затянувшись, кузнец выпустил клуб дыма в закопченный потолок и бросил:

- Чего стоишь, давай, работай, а то заготовка совсем пропадет.

Гругни скинул кафтан, повесил его на витой крюк, сверху — белую шитую по краям рубаху, выбрал фартук побольше, одел его на свой моментально вспотевший торс. Специальным совком он стал бросать обычный уголь в топку, одновременно качая меха. Тем временем кузнец специальными щипцами взял уже багровеющую заготовку и положил ее на огонь, стал ворочать, ожидая равномерного прогрева.

Гругни продолжал качать меха, а вот уголь сменил — из специального ящика он стал помалу — по два-три куса — доставать отборный уголь, добытый в

священных штольнях Карак-Зорна и пропитанный особой магией.

Брус становился из багрового красным, потом медленно, но неотвратно переходил в оранжевый, желтый, пока не стал белым.

К этому времени Гругни перестал подбрасывать уголь и, не оглядываясь, протянул руку, чтобы взять со стола малый молот для средних заготовок — с удобной, овальной в сечении рукояткой, чтобы рука не скользила, взял его.

И когда мастер положил заготовку на наковальню, то Гругни нанес первый удар, и металл, встретив металл, издав громкое:

- Дзинь!

Осколок клинка серебряной рыбкой отлетел в сторону и вонзился в грязь. Рослый имперец заревел, пытаясь ударить Гругни эфесом, но молотобоец легко увернулся и шагнул вперед, размахнувшись своим оружием.

Имерский мечник попытался отскочить в сторону от приближающейся смерти, отлитой в молоте, но поскользнулся в грязи и упал. Гном не стал исправлять траекторию удара, и молот впечатал в жижу левую руку человека. Грязь, кровь, размозженная плоть и осколки костей смешались в единую кашу. Имперец завизжал как

животное, его глаза вылезли из орбит, тело забилося от боли.

Гругни поднял свой молот и ударил снова, перебивая вторую руку.

Человек забился еще сильнее, и визг его стал почти невыносимым. Тогда гном перебил ему обе ноги, а потом занес молот над головой и опустил на голову. Сталь расплющила шлем, и череп человека разошелся с мерзким звуком:

- Чпок!

Гругни Стальная Хватка Дамиссон осторожно отложил пробку в сторону и стал медленно цедить пиво в кружку.

Вокруг шумела таверна, давно позабытые звуки наполняли сознание, воскрешая позабытые воспоминания. Казалось что все: плотное бульканье доброго пива, позвякивание кружек, глухие удары от прикосновения их донцов к доскам столов — как голоса друзей детства, которых вновь встретил после долгой разлуки.

Гругни сделал маленький глоток, и вкус, позабытый, как и голоса, бесконечно давно, защекотал небо.

А потом к нему подсел достопочтимый Мастер Кузнец Барин Опаленная Бровь Тольсон, поставил свою кружку, положил трубку и сказал, смотря в пламя камина:

- Ты давно не был дома, Гругни.

Молотобоец пожал своими могучими плечами и спокойно ответил старшему:

- Война всегда длится долго.

Кузнец помолчал, отпил пива, встал, стрёб одной рукой кружку, а другой – трубку. После чего направился к столику, где сидели мастера, сказав на прощание:

- Надеюсь, что ты вернешься.

Гругни снова пожал плечами и продолжал сидеть, впитывая в себя все то, что он успел позабыть за долгие годы. Вслед за звуками и вкусами стали возвращаться запахи – подливы, которую готовят только тут, табака, который выращивают на южных склонах...

А вот так пахла Тильда.

Гном почувствовал, как лицо его сводит какая-то странная гримаса и провел ладонью по нему – ото лба к подбородку, сминая и распрямляя свернувшиеся в узор мышцы.

Это и была Тильда. Она вышла из глубин кухни к стойке, утирая покрасневшее от жара плиты лицо полотенцем и улыбаясь отцу, который стоял у стойки.

Непроизвольно Гругни сжал кружку, и олово смялось под его пальцами, стало расходиться по шву, и пиво закапало на стол:

- Кап. Кап. Кап.

Кровь медленно сочилась из-под пластин брони, собиралась в извилистые

струйки и падала на каменный пол. Но Гругни не обращал на это внимания, как и на боль, как и на усталость, как и на огонь, поселившийся в перенапряженных мышцах. Осталось всего ничего – скоро рассвет и мертвые уползут в свои темные схроны, отступятся от этих врат, которые охраняют они – горстка уцелевших гномов-воинов.

Но то, что солнце скоро разрежет долину своими золотыми лучами, понимал и предводитель воинства мертвых, и он отдал приказ об очередной атаке. И не-живые двинулись вперед, гремя костями, соединенными в ужасную пародию на живых. А за спинами скелетов грохотали барабаны, отбивающие ритм и придающие логику их движениям:

- Бам, Бам, Бам...

Достопочтимый Мастер Кузнец Барин Опаленная Бровь Тольсон еще несколько раз ударил по двери дома Гругни Стальная Хватка Дамиссона. Но никто так и не открыл ему.

Тогда кузнец вздохнул и направился в свою мастерскую, понимая, что еще один его ученик выбрал другое искусство.

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное ружье вошел в свою мастерскую, зажег свет и

задумчиво встал над столом, на котором были разложены чертежи и детали арбалетов, пистолей, мушкетов, наброски по новой форме шлема для моряков и многое, многое другое. А ведь когда-то он мастерил подъемники для шахт...

**«Звери, люди, птицы –
все придет ко мне...»**

Достопочтимый мастер-инженер Снорри Турлассон Огненное ружье тяжело опустил руки и посмотрел исподлобья на кислевита. Гарный хлопец, который видел атаку конной орды курганов и мерную поступь избранников хаоса осторожно опустил кружку и подумал о том, что не стоило задавать этот вопрос.

- В чем слабость гномов хочешь ты знать, - прогудел инженер и сжал кулак, положив эту гирю на стойку.

- Ну не так, чтобы очень, но все же...

- Нет, ты спросил, так что слушай, - мастер-инженер сжал второй кулак. - Внимательно слушай.

- Звал... Звал... Звал..., - голос разбудил Барина. Гном тяжело заворочался, поднялся, утвердил свое крепко сбитое тело на топчане и

посмотрел сквозь прутья клетки на соседнюю камеру.

Там ставшей привычной массой застыло тело, облаченное в вороненую броню. За все то время, что Барин был тут, его сосед не двигался, только изредка издавал эти странные звуки:

- Звал... Звал... Звал...

- Ирония судьбы, - голос Собеседника заставил Барина вздрогнуть – ведь знаешь, что он появится неожиданно и начнет говорить на разные голоса, но всякий раз его реплики, а потом и сам облик – темная фигура в ниспадающих одеяниях глубокого синего цвета, с капюшоном и широкими рукавами, в которых Собеседник всегда прятал свои руки – заставляли его врасплох.

- Да, да, - продолжил говорить Собеседник, выходя из дальнего угла камеры. - Ирония – вот слово, кое я отнес бы к данной ситуации и посчитал бы его наиболее подходящим. Представьте себе – некогда он был искуснейшим кузнецом среди вас, гномов. И он создал доспехи, каких не было доселе по красоте и прочности. А потом пришла война, и кузнец взял молот, эти доспехи и вступил в ряды тронной гвардии, он защищал своего короля во время самых страшных битв. Но однажды магия мертвых превозмогла силу доспехов и мощь рун, нанесенных на них. И кузнец умер возле

трона Своего владыки. Ты хочешь знать, в чем ирония? Ирония в том, что доспехи, сделанные кузнецом, оживили его иссушенное заклинанием тело, и гном поднялся и пошел, став ожившим мертвецом. Ирония?

Барин почесал бороду, потянулся и встал.

- Не знаю, - отозвался он. После чего обернулся. Конечно же, Собеседника уже не было. Он вообще исчезал так же, как и появлялся – внезапно.

Гном пожал плечами и подошел к прутьям – поздороваться с соседями.

- Звал... - отозвался на его приветствие мертвый кузнец.

Слева был Большой Жаб, но он как почти что всегда, спал, сложив аккуратные лапки на своем теле. Посмотрев на него, Барин не мог не сдержать улыбки – такое тело и доброта исходили от этого существа, которое, наверное, еще помнило эпоху Предтечей.

Справа тоже находился обитатель жарких Люстрийских джунглей – но это был боевой ящер, стремительный и поджарый. Он нервными точными движениями пересекал камеру по сложной траектории и смотрел своими застывшими внимательными глазами хищника на окружающих. Барин помахал ему рукой, в ответ ящер оскалился и продолжил свое бесконечное движение.

Поздоровавшись со своими соседями напротив, Барин помахал рукой пустой камере, что была справа от него, и поздоровался с сэром Рериком, что находился справа, но чуть поотдаля. Бретонский дворянин находился в благодушном расположении духа, он улыбался, гладил свою длинную узкую бороду и громким, как у медведя, голосом, спорил с гномом о преимуществах громриловых, ильмарилловых и стальных доспехов.

А потом раздался громкий, оглушающий крик:

- Аве, Сигмар, Сигмар сейвас!

Раздался грохот, и по коридору прошел имперский капитан в бело-черной форме – Барин морщил лоб, но так и не вспомнил, геральдика какой это провинции – решительность была написана на его худом лице, карие глаза смотрели лукаво и отважно.

- Империя, - пробурчал сэр Рерик. Его хорошее настроение ушло, и рыцарь отправился в угол своей камеры, молиться своей озерной Леди.

- Самообман, - опять появился Собеседник. - Ведь всем доподлинно известно, что их Озерная Леди есть не более, чем эльфийская колдунья, правда, не без таланта, но как просто обмануть человека, особенно если он хочет этого. Представьте себе, любезный Барин

Стальной Кулак Турлассон, государство в огне войны: орды орков и гоблинов, недовольные бароны... Народу надо чуда, и оно появляется.

- Гномам это не доступно, - отрезал Барин. - Мы древняя и славная раса, нам нет нужды врать себе.

- Может, отобедайте? — голос Собесеника изменился. Теперь он говорил голосом радушного трактирщика. Гном обернулся и посмотрел на кружку пенящегося пива и куски поджаренного мяса. Пожав плечами, он сел на топчан и предложил Собеседнику:

- Присоединяйтесь.

- Благодарю, я не нуждаюсь в пище.

Гном снова пожал плечами и принялся за еду.

Но его прервали — в коридоре опять раздались крики. Но если голос был узнаваем — это был голос имперского капитана, то что он кричал, понять было невозможно.

А вскоре появился и он сам. Имперец не шел, а полз, и его форма была прорвана во многих местах, и через прорехи высывались длинные тонкие щупальца, с кончиков которых капал гной; голова изменилась до неузнаваемости, она оплыла, как кусок воска под огнем, и глаза слились в единое безумное око; рот заплыл, из него свисал

фиолетовый мокрый язык, более похожий на змеиный. Тварь ползла, цепляясь за пол измененными руками с клешнями и мягкими бесформенными отростками. За ним тянулся мокрый след.

- Что с ним? — спросил Барин. Но Собеседника опять не было.

Вздохнув, гном лег на топчан и закрыл глаза.

А ведь как все хорошо начиналось...

Каюта была тесна, но все равно в нее набилась почти вся команда. Старпом был вынужден взобраться на стол.

Все внимательно смотрели на него. Старпом, невысокий ростом даже для гнома, худой и жилистый, посмотрел своими темными глазами в пространство перед собой и начал говорить. Все затихло, и слова, тихие и спокойные, падали один за другим:

- Итак, мы приближаемся. Помните, что...

- Зря, - опять Собеседник. Вернее, это был голос юной человеческой девушки. Странно, но каким голосом Собеседник не говорил, Барин все равно узнавал, что это он.

Барин опять медленно сел и посмотрел на Собеседника. Сейчас он

был выше — его низко надвинутый капюшон почти касался потолка камеры.

- Зря, - повторил Собеседник. - Все ваши воспоминания есть не что иное, как унесенные ветром прошлогодние снежинки. Надо смотреть вперед.

- И что впереди? — гном внимательно рассматривал Собеседника. Тот шевельнул рукавами, и на пол упало, лениво кружась, синее перышко.

- Впереди бой, и ты прекрасно знаешь об этом.

Гном пожал плечами и привалился к стене:

- Мы уже обсуждали это. Я не буду биться.

- Будешь, - Собеседник повернулся спиной к гному и стал медленно говорить:

- Все вы собраны здесь с одной единственной целью — вы должны выйти на арену и драться. Это стоило нам очень больших усилий и отняло много времени. Но вы тут, и вы будете биться.

- Нет, - Барин закрыл глаза и сложил руки на груди.

- Посмотри, - рукав собеседника взметнулся в сторону коридора.

- Там пусто, - гном открыл и снова закрыл глаза.

- Посмотри!

Возле решетки камеры стоял эльф. Как и все представители этой расы, он

был высок, худощав, с удлинённым лицом и миндалевидными глазами, правда, неожиданно карими, а не голубыми или зелеными. Одет он был в белое, в которое эльфы одеваются перед битвой, веря, что это цвет смерти. В тонких пальцах он сжимал длинный лук из светлого дерева.

- Даже дети Азура идут на арену и проливают свою и чужую кровь. Почему же ты отказываешься от этого?

Барин закрыл глаза и пробормотал:

- Пусть пустоголовые эльфы дерутся. Мне нет дела до этого.

А когда гном открыл глаза, Собеседник опять пропал.

Барин легко встал, размял мускулы...

- Звал!

- Да, да, - кивнул соседу гном и поднял перышко, что выпало из балахона Собеседника. Голубиное? Или еще какой птицы? Подумав над этим, гном лег обратно на топчан и заснул, и ничего ему не снилось.

- Сегодня большой день, - раздался голос в сознании гнома. Барин заворочался, балансируя между сном и явью.

- Да, да, большой день, - казалось, что от голоса идет теплый свет – солнечно-желтый и умиротворяющий.

- И хоть этот день не внесет нить в полотно Великого Плана, я горжусь, что познал его, - наконец, Барин понял, чей это голос – это был голос Большого Жаба.

- Мне будет приятно погибнуть на этой арене, зная, что на ней были и другие достойные. Прощай, сын третьерожденных.

Голос исчез из сознания Барина, и тому стало грустно. Казалось, что из его жизни убрали что-то, что было всегда рядом и поэтому не осознавалось как важное.

И гном хотел было заплакать, но не стал. Вместо этого он продолжил спать.

А когда проснулся, то услышал голоса.

- Меняющий Пути и сплетающий судьбы недоволен.

- Требуется время.

- Его нет.

- Времени предостаточно.

Барин приоткрыл глаза и пробурчал:

- Потихе вы, тут спят...

Собеседник не шелохнулся, но второй развернулся и посмотрел внимательно на гнома.

- Коротышка упорствует? – спросил он.

Барин вскочил и сжал кулаки, смотря на нового. Тот изящно развернулся и встал в боевую стойку.

- Дерево разговаривает? – внимательно осмотрев противника, сказал Барин.

Лесной эльф осторожно сдвинулся в сторону и опустил левую руку. Уж кого-кого, так это представителей живущих в лесах, Барин не ожидал увидеть тут. Но движение эльфа не только изменило его положение в пространстве, но и сам внешний вид. Его зеленые одежды стали блекнуть, становясь бледными и изорванными, черты лица стали меняться – кожа натянулась, стала пергаментной, и через мгновение перед гномом стояла мумия в пыльных бинтах. В руках она сжимала открытый золотой ларец, доверху наполненный драгоценными камнями.

- Может, алчность гномов станет решающим фактором? – голос исходил из неподвижных зубов мумии, облепленных кусками засохшей плоти.

Барни подошел, взял один камень – искусно ограненный изумруд – повертел его в своих толстых пальцах, после чего положил обратно и аккуратно закрыл крышку ларца.

- Не интересно, - пожал он плечами и вернулся на топчан.

- А женщины?

Барин лег и демонстративно закрыл глаза.

- Пробовал, - вместо него ответил Собеседник. - Приводил. Но он сказал, что низменные чувства не для сыновей Гругни.

- Я не буду биться, - пробурчал Барин и нарочито противно и громко захрапел.

А потом и заснул.

И ему опять приснился корабль.

Даже не корабль, а лица гномов из команды.

Канонир, которого называли Мухой за, то, что он любил приговаривать, нацеливая пушку: «Ядру на воон ту муху у мертвяка на носу» - и ведь попадал же! Юнга Морек Летящий Топор, веселый и юркий, он мог быть одновременно в трех местах. Корабельная обезьянка Стап, шумная и беспокойная, но в моменты боя острожная и внимательная со своим длинным кинжалом. Льен Единственный Томпсон, молчаливый и любивший поспать, но беспощадный в схватке.

Был еще...

- Может, ты хочешь видеть, как выглядит бой? Может, хоть это зажжет огонь в твоих жилах, сын камня?

Барин заворочался, чувствуя, как бурчит в животе и похрустывает затекшее тело.

- Зачем, сын неизвестно кого? Уверяю, я видел много боев...

- Настоятельно рекомендую все же...

Иногда Барину казалось, что в речи Собеседника проскальзывает змеиное шипение. А может и не казалось.

- Показывай.

Как будто ведро ледяной воды вылили на голову гному, а когда он сумел сфокусировать зрение, то он увидел желтый песок и солнце. А потом в поле его зрения появились две фигуры – высокий эльф в сверкающих доспехах и иппеничными кудрями, выбивающимися из-под луковидного шлема и низкорослый оборванец в тилеанском дублете и берете, из которого в разные стороны торчали обломанные петушиные перья. Человек постучал плоскостью короткого меча по краю круглого щита и сощерился в улыбке:

- Давай, тонкокостный, покажи себя!

Эльф плавно шагнул вперед, отводя меч для удара...

Барин попытался оглядеться, но глаза его смотрели только на этих двоих. Когда же он постарался закрыть глаза, то этого не получилось. И пришлось досмотреть схватку до конца.

А потом Собеседник спросил:

- Ну что?

Гном пожал плечами и ответил:

- Пива хочу.

- Ты не исправим!

Собеседник заходил по камере, полы его балахона развивались и поднимали маленькие буранчики пыли.

- Сотни и сотни рвутся сюда, чтобы выйти на арену, чтобы обогреть ее своей и чужой кровью. И только ты один, каменноголовый гном, отказываешься это сделать!

- Пива, - лениво напомнил Барин.

Собеседник метнулся к нему и нагнулся над лицом гнома темнотой своего капюшона:

- А вот не будет никакого пива! И никакого мяса – прожаренного и с корочкой, но с кровью! Будет только вода и жидкая овсяная каша! И через три дня ты будешь умолять, чтобы тебе позволили выйти на арену.

Барин рывком поднялся, отчего Собеседник отпрянул, после чего гном рывкнул:

- Слушай, ты! Пятьдесят лет назад, когда ты был еще яйцом, один молодой шахтер попал под обвал. Неделью он сидел в небольшой шахте и питался плесенью и слизывал вагу с потолка.

Прокричавшись, Барин уселся на топчан и закончил:

- Так что не пугай. Пуганный.

Собеседник хотел что-то ответить, но махнул рукавом своего балахона и исчез.

Кислевит давно ушел, но
достопочтимый мастер-инженер Снорри
Турлассон Огненное ружье еще долго
сидел и смотрел на кружку, на дне
которой темнела полоска почти
засохшего пива.

На самом деле ничего этого не было.
Барин вышел на арену в первый же день
и обогрил клинок кровью. И стоял,
слушая рукоплескания толпы и сжимая в
ладони еще теплое сердце врага.

Потому как самая главная слабость
гномов – это гордыня. Как, впрочем, и у
других рас...

Кстати, не было и победы. Барин
Стальной Кулак Турлассон погиб в
первой же схватке от рук Собеседника.

*Это вторая, заключительная часть
рассказов Алексея Брянцева про жизнь
гномов мира Вархаммера. Мы надеемся,
что Алексей еще порадует нас (а
значит – и вас) своими произведениями.*

*Если вам понравились его рассказы –
вы можете выразить свою
благодарность и впечатления в письмах
на адрес редакции журнала, ну а мы
уже постараемся, чтобы эта*

*информация дошла до автора, и как
знать, возможно, это сподвигнет его
на написание новых замечательных
вещей!*



[к началу](#)

Охота на вампиров



«...Ибо кто до вечерницы сие леяти не ведати – живота лихованъ бue...»

Студент Альтдорфского университета Ганс Хилякбургер засопел, зевнул и устало протер глаза. Старая Сильванская рукопись оказалась сущим адом – наверное, придворные писцы специально практиковались в науке перекручивать слова и фразы так, чтобы было решительно невозможно понять, что в них написано. За окошком постоялого двора «Отдых Нагаша» день начал клониться к закату, а это означало, что времени осталось совсем немного. Если он не сможет разобраться в этих записях до наступления темноты – весь его квест, вся охота на вампирскую семейку Фон Крабштайнов, пойдет насмарку. Древнее заклятье, защищавшее их днем, имело только одну уязвимость – если открывать вампирские гробы в нужном порядке, ни один из кровососов не проснется. Но стоит ошибиться... Ганс постарался отогнать от себя эти мысли. Его учитель, старый профессор Ван Плесинг, ошибся. Его последними словами были «Смотри, сопляк, как надо...» Собственно, эти слова до сих пор звучали в ушах Ганса последним напутствием. А пепел профессора он носил в небольшом мешочке на шее – к сожалению, утром вампиры попрятались в свои гробы, а несчастному профессору не хватило места. Так, надо сосредоточиться, надо собраться. Не зря же он, Ганс Хилякбургер, отучился в университете целых два года... Так, что у нас там...

Хотите стать профессиональными охотниками на вампиров? Хотите помочь Гансу обойти защитное заклятье и отомстить за смерть профессора Ван Плесинга? Тогда попробуйте и вы разобраться в старой сильванской рукописи и точно определить – кто из шести вампиров в каком склепе находится, и чем он отличается от остальных.

Это не конкурс, поэтому ответы слать никуда не надо – мы сами выложим их через некоторое время после выхода журнала в соответствующей теме.

Итак, рукопись перед вами ...





расположение их таково:

*Сразу по левую руку от брата
Вальдемара покрится сестра, которая охраняет
покой Клана.*

*Брат Тизо почивает сразу по левую руку от сестры,
которая известна Клану своей красотой.*

*Рядом, по левую руку от пристанища члена семьи,
одаренного музыкальными талантами, покрится тот, кто
лишен рассудка, а рядом по правую руку – сестра Хильда.*

*Усыпальница Берты находится правее усыпальницы Главы
Клана, а усыпальница Матильды – левее.*

*Рядом, по левую руку от Матильды, отдыхает один из
братьев.*

*Справа от брата, одаренного кулинарными талантами,
покрится сестра, а слева – другой брат.*

*Из успальниц братьев крайняя слева – усыпальница
брата Конрада.*

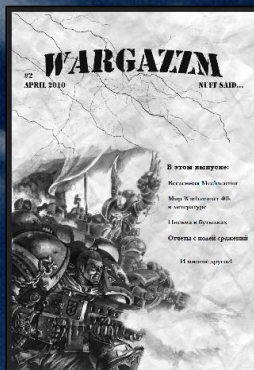
В предыдущих номерах:



[Wargazzm #1](#)

60 стр.

- Первый в РФ турнир по Hordes / Warmachine
- Расы Warhammer 40.000
- Интервью: Кэб (Bloodroad)
- Бэтл-репорт (Мордхейм): скейвены vs культ Одержимых
- Армия Нургла для WHFB своими руками



[Wargazzm #2](#)

106 стр.

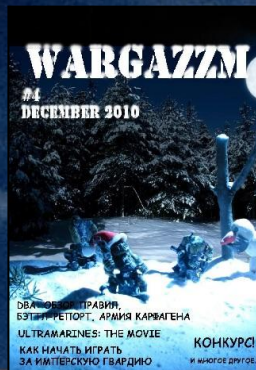
- Обзор и история вселенной Mechwarrior
- Интервью: Дядюшка Sir
- Письма в бутылках: Голодный Хоббит
- Зомбиапокалипсис в Минске: Утро Нового Дня
- Бэтл-репорт (Warhammer FB): гномы vs орки



[Wargazzm #3](#)

95 стр.

- История Games Workshop
- Командный чемпионат России по Warhammer 40k
- Интервью: Ярослав
- Викторина по Мордхейму



[Wargazzm #4](#)

83 стр.

- История Reaper Miniatures
- Обзор DBA
- Интервью: Johnny B Goode
- Ultramarines: The Movie
- Из чего собрать армию имперской Гвардии для Warhammer 40k



[Wargazzm #5](#)

107 стр.

- Краткий обзор банд Мордхейма
- Турнир по DBA
- Интервью: Demon
- Кампания по Мордхейму: «Здесь Введьм(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»



[Wargazzm #7](#)

186 стр.

- Турниры по Мордхейму и Warhammer 40k
- Жизнь в Лабиринте – игры детства
- Arkham Express: распечатай и играй
- Знакомство с братьями Перри
- Интервью с творческой группой ParaDice
- Правила игры Bommerz over da Sulphur River

(с) WARGAZZM 2009-2014 год

[к началу](#)

Приложение 1. Текст для модуля «Долгая дорога под землей»

Ночь опустилась на Лондон, как слетевшая с ветки ворона – черная, наглая, ищущая, где бы пожить. Еще несколько минут назад мутное, затянутое смогом небо выдавливало по капле остатки дневного света, а затем из переулков и подворотен выползла, растеклась и расплескалась темнота. Редкие газовые фонари запоздало мигнули, судорожно затрепетали огоньками, как будто пытаясь разогнать, отбросить прочь подступающий мрак, но быстро смирились, успокоились и тихонько зашипели, четко обозначив границы своих владений. В воздухе витала сырость, предвестник скорого тумана, а звуки уже сейчас отражались от стен совершенно невообразимым образом. Сложно было сказать, откуда раздался стук копыт – из-за угла, за спиной или вовсе с параллельной улочки. Фыркнула лошадь. Где-то грубым голосом захохотал мужчина.

О пропаже дочери сэра Мортимера Уилмингтона, члена Парламента и владельца крупной торговой компании, занимающейся поставками опиума из Китая, пока что знал лишь ограниченный круг людей. Репортеры, словно акулы кружившие вокруг знатных фамилий Британии, еще не получили приманку, но рано или поздно кто-то из слуг должен был проболтаться. А вот о том, что девушка не просто сбежала с возлюбленным, а была похищена – знать не должен был никто. Как и о том, что похищена она была людьми сэра Генри Рочестера, основного конкурента сэра Мортимера в борьбе за опиумный рынок Лондона. Принятый несколько лет назад Акт об аптеках, по идее, должен был существенно ограничить распространение наркотиков в городе, однако на практике не изменилось ничего, и конкуренция на этом рынке оставалась довольно высокой. Китайцы полностью контролировали опиумную торговлю в районе Лаймхаус, а вот борьба за остальные районы Лондона до сих пор не была окончена. Торговая компания Уилмингтона и Рочестер Медицин владели большинством аптек и точек сбыта в городе, поделив их примерно поровну, и теперь активно пытались прибрать к рукам оставшиеся. Здесь возник ряд весьма спорных вопросов, решить которые путем мирных переговоров оказалось невозможно. Это привело к обострению отношений между благородными джентльменами, что, в свою очередь, едва не вылилось в полномасштабную войну. Сэр Мортимер прекрасно понимал, что открытый конфликт не приведет ни к чему, кроме ослабления обеих компаний, и поэтому заключил временное перемирие. Теперь же это перемирие висело на волоске.

Похитители Деборы Уилмингтон требовали выкуп. Сэр Мортимер был вне себя от ярости, но будучи человеком рассудительным и здравомыслящим, предположил, что похищение было не случайным. По его мнению, за всем этим стояло желание Рочестера отвлечь его, заставить направить все свое внимание и бросить все свои силы на спасение дочери – лишь для того, чтобы Рочестер мог нанести подлый удар в спину. Допустить краха своей торговой империи сэр Мортимер не мог.

Выкуп был собран, передан в условленном месте, после чего ему было сказано ждать – через сутки его дочь должны были отпустить. Но сэр Генри не стал бы тем, кем он стал, если бы всегда полагался на честность людей. Нанятые им посторонние джентльмены выследили человека, принимавшего выкуп, и узнали, в каком заведении тот бывает чаще всего. После чего к делу были подключены более опытные и доверенные люди.

- Милый, не желаешь поразвлечься?

Шлюхи, пьянчуги, карманники, иваль и отбросы общества – вот основное население Ист-Энда. Хуже, наверное, только Сохо с его складами и вечно пьяными матросами. Где-то неподалеку находится тот самый «Цветок Лотоса», в котором любил бывать Ли Вонг Хо, «невысокий китаец с длинной косой и деформированным черепом», как его описали осведомители. Сегодня он должен был быть здесь.

Карманные часы с тихим щелчком открыли крышку, тусклый свет фонаря упал на стрелки – без двадцати десять.

Не стоило, конечно, демонстрировать их на улице, но надо быть уверенным. Темнота слева зашевелилась, и из переулка показалась низкая сгорбленная фигура в помятом котелке и клетчатой жилетке.

- Фэр, - прошепелявил молодчик. – Не подадифе ли рави вфего фвятого и Ее Величфтва Королевы пару монет веферану Индийфкой кампаниии?

Ветеран... наверняка он в своей жизни никогда не покидал пределов Лондона, а может даже и Ист-Энда. И еще наверняка в темноте за ним прячется куда более крепкий и массивный приятель с короткой дубинкой, так нелюбимой полицейскими, в рукаве.

- Отвали.

Немного отвернуть полу пиджака в сторону, как раз так, чтобы стала видна рукоятка револьвера и полицейский значок.

- Фукин фын, - молодчик сплюнул и растворился в темноте. Судя по шагам, его приятель тоже решил не связываться. Вот и чудненько.

Китаец осторожен, как хорек, но сейчас будет под воздействием наркотиков. Не сильных – но это слегка притупит его внимательность. Можно подождать, пока он выйдет, и проследить за ним – но стоит ему почувствовать за собой хвост – и все, пиши пропало. Да и не факт, что он пойдет туда, куда нужно. Можно войти внутрь, найти его, прижать к стенке и попытаться выбить сведения о нужном месте. Но кто знает, вдруг у него здесь друзья?

В любом случае, выбирать надо сейчас...