

ИНТЕРЕСНЫЙ ЖУРНАЛ  
ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩИХСЯ ЛЮДЕЙ

# Legion

#9 (36)

СЕНТЯБРЬ 2008

[jurnal.fantasyland.info](http://jurnal.fantasyland.info)



**THE RED  
DRAGON INN**  
ПЬЯНСТВУ... НЕ БОЙ!



**ПУТЕШЕСТВИЕ  
К ЦЕТРУ ЗЕМЛИ.**  
ЧИТАЕМ КНИГУ  
СМОТРИМ ФИЛЬМ

«КРАСНЫЙ» В ГОРОДЕ

# НЕЛЛВОУ



## СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА:

### КНИГИ

стр.3. - Чудовищ нет

стр.4. - Путешествие к центру Земли

### КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

стр.5 - Star Wars The Force Unleashed

### НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

стр.7 - "Звездный Десант". Биотанк "Зверь" в игре

стр.8 - The Red Dragon Inn

### РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

стр.11 - Порядок активации, или кому ходить первым?

### КИНЕМАТОГРАФ

стр.13 - Раматуй

стр.14 - Путешествие к центру Земли 3D

стр.15 - Хеллбой 2: Золотая армия

### ПРОИЗВЕДЕНИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ

стр.18 - Знаток

стр.20 - Двое

стр.21 - Эскадревка

стр.21, 22, 24 - Будни злого властелина (В.Шишкин)

Здравствуй тебе  
читатель!

Вот уже и наступила  
очень. Быстро летит  
время, казалось, еще  
вчера солнце грело,  
листья зеленели, а  
сейчас глянешь за  
окно, а там льет. В  
такую погоду хочется  
сидеть дома, в кресле  
и читать книгу, или  
смотреть кино. Ан,  
нет. Нет на это время,  
надо делать журнал,  
верстать и проверять  
тексты, писать письма  
авторам. И, что самое  
интересное, это  
нравиться. Нам нравится делать наш журнал.  
Делать его для вас.

Итак, в новом номере вас ждут:

Огромная статья с подробным разбором фильма  
«Хеллбой 2: Золотая армия»

Рецензии на фильм и книгу «Путешествие к  
центру Земли»

Первый взгляд на новую игру по вселенной  
Звездных Войн.

Обзор настольной игры The Red Dragon Inn.

Кроме того новые рассказы, условия конкурса от  
интернет-магазина Hot-Dice, и многое другое. Не  
буду задерживать вас больше.

Приятного чтения!



Сергей 'Mef' Агафонов  
Выпускающий редактор журнала "Legion"

## ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА:

Новости компьютерных ролевых игр - сайт [www.crpg.ru](http://www.crpg.ru)

Даты выхода книг и другие околонишние новости

- сайт [www.fantlab.ru](http://www.fantlab.ru)

Журнал зарегистрирован Федеральной службой по надзору  
за соблюдением законодательства в сфере массовых  
коммуникаций и охране культурного наследия (свидетельство  
о регистрации **ПИ №ФС7723022** от 21 сентября 2005 г.).  
Полное или частичное воспроизведение материалов  
допускается лишь с письменного разрешения главного  
редактора. При цитировании или ином использовании  
материалов, опубликованных в данном издании, ссылка  
на "Legion" обязательна. Все упомянутые товарные знаки  
принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции  
может не совпадать с мнением авторов.

Хотите увидеть ваши работы в журнале?

Стать нашим автором? Пишите!!

[mef@fantasyland.info](mailto:mef@fantasyland.info) или

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

## РЕДАКЦИЯ:

**ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР** – Евгений Соколов aka  
GOR[ыныч]

**ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР** – Сергей Агафонов  
aka Mef

**КОРРЕКТОРЫ** – Елена Каретина aka Алиса и Сергей  
Федорук

**ДИЗАЙН ПОДЛОЖЕК И ВЕРСТКА** – Сергей  
Агафонов aka Mef

**РИСУНКИ ЛЕГИОНЕРОВ** – Агафонов В.В



## ЧУДОВИЩ НЕТ

Юрий Бурносов  
2006

Жанр: мистика

Издательство: Азбука-классика

«Либерал – ублюдок, продавший страну»  
Коловрат «Либерал»



КНИГА ГОДА '07  
ПО МНЕНИЮ ЖУРНАЛА  
"МИР ФАНТАСТИКИ"

Читая некоторое время фанткритику, можно прийти к мысли, что многие проблемы, рассматриваемые в нереалистической литературе, вертятся исключительно вокруг фантастических реалий. Особенно это характерно для мистики: сложности жизни после смерти или контакты с всевозможными «другими» сущностями не очень то связаны с нашей повседневной жизнью тем паче с политической ситуацией в стране. Можно сказать, что мистика варится в собственном соку. Критики критикуют то, что пишут писатели, читатели читают то, что критикуют критики, писатели пишут то, что читают читатели... Получается замкнутый круг.

Но исключения есть. В 2006 году Юрию Бурносому каким-то таинственным образом удалось вырваться из вакуума идей и написать по настоящему интересный роман «Чудовищ нет». Интересен он в первую очередь актуальной проблематикой: всегда ли власти или люди оппозиционные им защищают интересы народа, а не ищут собственной выгоды притом любыми средствами?

Чтобы раскрыть тему автор ведет повествование в двух плоскостях, рассказывая о нашем современнике одиннадцатикласснике Алексее Рязанове и о его прапрадедушке Иване. Оба главных героя сталкиваются с представителями расы демонов. Так статский советник Иван Рязанов пытается поймать истинного резидента зла народовольца Кречинского, а Алексей пытается от него же, но в роли начальника милиции, спастись. Поражающая своей безвыходностью параллель, которая наталкивает на определенные выводы.

Представив сложившуюся картину целиком становится страшно оттого, что Бурносов прав в своих рассуждениях. Еще страшнее, что отношение писателя к конфликтам в России XIX века не так категорично, как показано в книге, в отличие от отношения к настоящей ситуации в стране. Какие стороны не рассматривай – тьма кромешная. Вспоминаются строчки скинхедовской группы «Коловрат», вынесенные в эпиграф, и лозунги на митингах либералов, по типу «Долой беспредел милиции». Кто из них прав? Да без разницы! Мы все равно останемся в проигрыше и, как и герои романа, пострадаем.

Доминирующий политический аспект Бурносов виртуозно маскирует ксенофобским. По мнению автора, любая встреча с «чужим» непременно губительна для человека. Нечисть враждебна по определению. Выхода два: убить или убежать. И не какой вам модной сейчас ксенофилии и эстетизирования вампиров. Книга звучит диссонансом остальной мистике, но именно это сыграло с ней злую шутку. Многие рецензенты схватились за новую «фишку» двумя руками и позиционировали «Чудовищ нет» исключительно в этом ключе. Обидно, зато это как нельзя лучше иллюстрирует описанную выше схему замкнутого круга.

Еще одно достоинство книги – ее язык. Линия 2003 года написана от первого лица типичной подростковой лексикой, а линия 1880 года представляет собой стилизацию под приключенческий ретророман. Здесь можно провести много аналогий с различными писателями и жанрами, правда, скорее всего, это будет бессмысленно, так как прибавить к авторскому стилю нечего.

Итог: однозначно лучшее мистическое произведение последних лет. Лекарство для ума и души. Суть книги лучше всего передают слова самого Бурносова: «... почитайте свежую газету. И вы поймете, что демоны давно уже здесь. И они, возможно, в очередной раз победили».

Автор: Никита Лебедев

### КНИГИ ОКТЯБРЯ

#### Азбука + FАNтастика

антология «Славянское фэнтези»

Барб и Дж. С. Хенди. «Дампир. Предатель по крови»

Четвертая книга цикла.

#### Снежный ком

Сергей Красильников «Долина лжи»

Красильников — автор множества самобытных зарисовок.

Мифическая механика

Продолжение поэтического проекта «Магическая механика». Составители — Г. Пашкевич и С. Неграш.





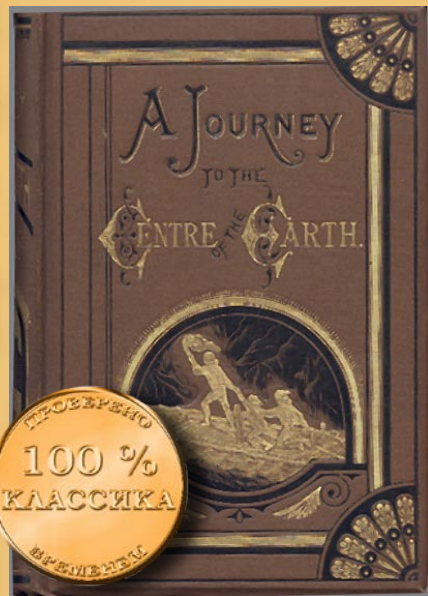
## ПУТЕШЕСТВИЕ К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ

(Voyage au centre de la Terre)

Жюль Верн

1864

Жанр: приключение



Обложка издания 1874 года

Жюль Верн автор уникальный. За всю свою литературную жизнь, а творить он продолжал до самой своей смерти, Верн написал семьдесят романов, более 20 пьес и множество научных работ. Возможно, нынешние авторы, с их сериальностью и эпичностью, пишут много больше. Но в книгах Верна, всегда присутствует дух Приключения. Именно с большой буквы. Редкий современный автор может похвастаться тем, что, не прибегая к погоням и перестрелкам, суровым героям, которые движением бровей решают все проблемы, могут показать интересное приключение. Может быть и могут, но не стремятся. Ибо не модно, ибо не в поток.

Верн своими книгами внес неоценимый вклад не только в литературу, но и в науку. Невольно он предсказал появления таких вещей, как самолет, вертолет, ракету и полеты в космос. Даже Эйфелева башня упоминается в одном из его романов. Ценность романов этого замечательного автора подтверждают многочисленные экранизации. Киноверсии, анимационные ленты, спектакли, как точно пересказывающие сюжеты книг, так и по мотивам. Про заимствования сюжетов корректно умолчим, потому что им нет числа. Книги Верна стали классикой и неотъемлемой частью фантастической литературы.

В 1864 году вышел второй роман Верна «Путешествие к центру Земли», рассказывающий о невероятных приключениях немецкого профессора Лиденброка, его племянника Акселя и их отважного проводника исландца Ганса. Профессору совершенно случайно попадает в руки манускрипт, где

говорится о проходе к центру Земли через вулкан в Исландии. Лиденброк незамедлительно отправляется на поиски, с головой бросаясь в пучину путешествия, ведомый лишь одной мыслью – повторить путь первопроходца и выйти к центру планеты. В «Путешествии» родился образ немного безумного ученого, который отдается какой-то идее и забывает обо всем остальном. Этот образ позже не раз и не два появлялся в последующих произведениях Верна. А позднее переключался в книги других авторов.

Книга, по сути своей, посвящена приключению ради приключения. В ней нет какого-то привычного для современного читателя действия. Это дневник Акселя, в котором он подробно рассказывает о событиях путешествия. Конечно, для читателя 21 века он кажется наивным, но по стилю он дает фору современным авторам, пытающимся донести свое творчество через стиль дневника. Вместе с Акселем мы пройдем путь не просто к центру Земли, но путь увлечения идей и стремления к цели. В начале Аксель всей душой против похода. Ведь предстоит покинуть уютный домик и милую сердцу Гретхен, но затем его отношение изменится. Он всецело подчинится стремлению дойти до конца, разделяя целеустремленность своего дяди.

Основной идеей Верна всегда была популяризация Науки. Не какой-то конкретно одной, но всей в целом. В период своего творческого пика он свято верил, что прогресс есть благо. И описывал в своих романах всевозможные гипотезы, попутно рассказывая читателю о чем-то новом, чего обыватель 19 века в принципе знать был не обязан. Да и главные герои Верна, зачастую, люди, увлеченные наукой, целеустремленные и стремящиеся доказать миру, что несмотря на прогресс, на планете еще есть место чудесам.

«Путешествие к центру Земли» можно считать наивным, смешным и несовременным, но пренебрегать прочтением не следует. Особенно если вы поклонник жанра. Ведь Верн стоял у истоков того стремительного потока который называется Фантастика.

Автор: Сергей 'Mef' Агафонов

## КНИГИ ОКТЯБРЯ

## Армада. Альфа-книга

Николай Басов. «Мир Вечного Полдня. Закон военного счастья»

*Состав: Проблема выживания; Место отсчета; Торговцы жизнью; Закон военного счастья; Главный противник*

Роман Злотников, Антон Краснов. «Леннар»

*Состав: Сквозь Тьму и... Тьму; Книга Бездн; Псевдоним бога; Чужой монастырь*

Аркадий Степной. «Верой и Правдой»

Елизавета Шумская. «Чародеи на практике»

Вадим Филоненко. «Завещание Змееносца»

Алексей Глушановский. «Стезя Чародея»

*продолжение цикла*

Дмитрий Мережковский. «Христос и Антихрист. Полное издание в одном томе»

Александр Лопухин. «Библийская история Ветхого и Нового Заветов. Полное издание в одном томе»

Антон Медведев. «2012. Формула выживания»

Игорь Недозор. «Плацдарм»

Роман Злотников. «Прекрасный новый мир»

*Четвертый роман цикла «Грон».*

Алексей Александров. «Знамя химеры»

Антонина Клименкова. «Русалки — оборотни»

Татьяна Форш. «Измененное пророчество»

Наталья Щерба. «Быть ведьмой»

Татьяна Андрианова. «Эльф ведьме не товарищ»





## STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Итак, SWTFU - это новая игра по Звездным войнам про тайного ученика Дарта Вейдера и по совместительству самого сильного ситха (ну, или почти джедая, смотря как будете играть).

**Оби-Ван... ой, тьфу! Дарт Вейдер, ты моя единственная надежда!**

Сюжет (его, кстати, писали вместе с Лукасом), события которого происходят между 3 и 4 эпизодами вкратце:

Дарт Вейдер (в самом начале вы им и управляете) самолично прилетает на планету Кашиик, на которой вуки скрывают одного из последних джедаев. Поубивав вуки в достаточном количестве, Вейдер находит джедая, и после боя душит его своим запатентованным удушением, и почти что убивает его световым мечом, как вдруг он вылетает из руки. Вейдер оглядывается и видит, что его выхватил с помощью Силы мальчишка лет пяти. Вейдер забирает у него меч и за пару секунд убивает и джедая, и забежавших на огонек штурмовиков (чтоб не было лишних свидетелей), а после берет мальчишку в ученики (почувствовав огромную Силу), сказав ему: "Иди за мной".

Прошло много лет. Мальчишка вырос в бритоголового парня, став самым сильным ситхом. И Дарт Вейдер отправляет его на задание, дабы проверить его верность. М-да, удивительный человек этот Вейдер! Пока шло обучение, он использовал на своём ученике самые разные пытки, испытания и издевательства, чтобы пробудить ненависть и энергию темной стороны. О какой верности можно говорить? Ученик, а точнее, подопытный, просто боялся Вейдера, но потом он всё-таки ему отомстит.

А пока антигерой отправляется на задание, которое заключается в том, чтобы убить одного из последних джедаев (да сколько же их, последних-то?) по имени Рон Кода, который запахал себе завод Tie fighter'ов, по пути убивая бойцов сопротивления вместе со штурмовиками.

Вопрос: Почему наш антигерой убивает штурмовиков, они вроде как за нас?

Ответ: как тайному ученику Вейдера, ему нельзя раскрываться, поэтому всякий лишний свидетель устраняется самым жесточайшим образом. И теперь понятно, почему штурмовики в 4-6 эпизодах так плохо стреляют. Просто нормальных штурмовиков наш новоявленный ситх перебил еще до начала 4 эпизода! Ну, и так далее по сценарию.

В игре вы увидите, например, постройку Super Star Destroyer и узнаете, как в восстание попала Лея Органа (нет, золотого бикини не будет).

А из персонажей ожидается:

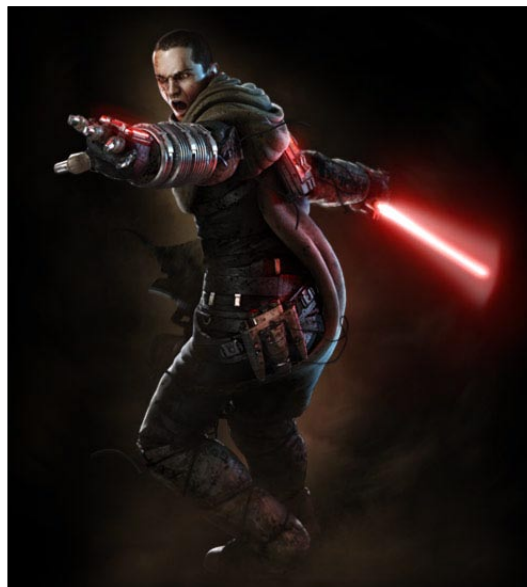
1. Тайный учитель-джедай нашего бритоголового парня (у тайного ученика Дарта Вейдера тайный учитель-джедай! Б-р-р).

2. Девушка нашего бритоголового парня, которая будет оценивать ваши действия со своей точки зрения.

3. Дроид нашего бритоголового парня, отзывается на имя Прокси (между прочим, почти без корпуса, прямо как СЗРО в 1 эпизоде).

4. Девушка - то ли ситх, то ли джедай (нет, это вроде бы не девушка нашего бритоголового парня!).

И это лишь малая толика персонажей, что есть в игре...





## А у меня есть красивый спецэффект из пальцев!

А знаете лозунг игры, который говорили на каждом совещании разработчики? Надирать задницы силой! Вот пример оружия и огромного набора приёмов Силы:

Световой меч, который антигерой держит обратным хватом (что им только можно вытворять!).

Красивый спецэффект из пальцев под названием молния.

Толчок Силы, способный разворотить ворота полметра толщиной.

Сжатие Силы. Помните, как Вейдер душил своих врагов? С помощью похожего приема вы сможете превратить AS-ST в шар для боулинга!

Да что я всё это рассказываю? Ведь глав-антигерой может с помощью Силы спустить с небес на землю Star Destroyer!

## Мы прилетели к вам с миром!

На ком же этот арсенал применять? А вот на ком! Во врагах ожидается: самая разная техника от истребителя до, возможно, звёздного разрушителя; бойцы сопротивления, штурмовики, джедаи, ранкорны, вуки и целая прорва других инопланетян. А также, почти в самом конце, - сам Дарт Вейдер (нет, его убить не дадут).

## ЭЙ, ОТЦЕПИСЬ!

Разработчики добавили в новый-симулятор-ситха уникальные технологии:

*Havok*

Супер мощный физический движок, позволяющий оперировать сотнями объектов сразу.

*Euphoria*

“Биомеханический искусственный интеллект”. С помощью этой технологии компьютерные персонажи могут адекватно реагировать на ваши действия и события, которые с ними происходят, то есть Euphoria добавляет персонажам чувство самосохранения. Например, когда вы с помощью силы кидаете в штурмовика коробку, тот отпрыгивает в сторону или пытается ухватиться за элементы ландшафта (ну, или за других штурмовиков), и т.д. и т.п. Что, уже представили свисающий с карниза десяток штурмовиков? А вы по верхнему молнией, молнией!

*DMM*

“Цифровое вещество с молекулярной структурой”. С помощью этой технологии дерево трескается как дерево в реальности, стекло бьётся как стекло, железо гнётся. А так как почти все объекты в игре разрушаемы, то осторожнее! А то вдруг погнёте какую-нибудь нужную дверь или ещё что... Хотя разработчики обещали следить за тем, чтобы игрок не погнул нужные для игры двери больше, чем нужно. Единственное нарекание вызывает световой меч, который не разрезает дерево, а разбивает его, будто бы от сильного толчка.

Так что игра основана на чистой симуляции, которая в свою очередь основана на Havok, Euphoria и DMM, и из-за этого игрок никогда не знает, что произойдёт в следующий момент.

## Мой шворц длиннее твоего!

SWTFU издаётся только (*просочились слухи что не только, но это пока только слухи, скрестим пальцы. — вып. редактор*) для приставок, причем на каждой приставке свой дополнительный контент:

*Nintendo Wii*

В этой версии наиболее яркие впечатления, так как Wii Nunchuk превращается в световой меч. Также тут есть режим поединков как в Mortal Kombat, с целой прорвой персонажей.

*Nintendo DC*

В этой версии вы используете Силу и приёмы светового меча с помощью стилуса, нажимая по очереди изображённые кнопки на 2 экране. Плюс сюда записали мультиплеер, состоящий из 2 режимов: “Один против всех” и “Один против всех с плавущей шкалой Силы” (у кого больше фрагов, тот использует более мощные приёмы Силы).

*PlayStation 2*

В этой версии вы можете войти в разрушенный храм джедаев и пройти там испытания, точнее, надо побить по очереди кучу призраков ситхов.

*PlayStation Portable*

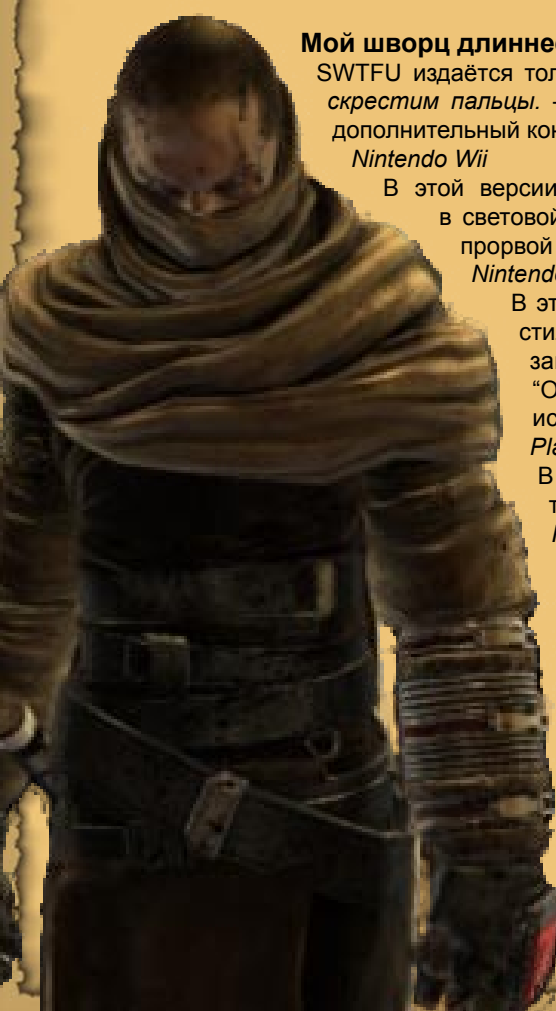
А здесь есть “исторические миссии”, которые заключаются в том, чтобы, например, побить Люка Скайвокера с помощью Дарта Вейдера в городе облаков.

*Xbox 360 и PlayStation 3*

К сожалению, по поводу контента на этих двух приставках мне ничего не известно.

На момент написания этой статьи игра уже в продаже.

Автор: Vilman\_WW







## “ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ”. БИОТАНК “ЗВЕРЬ” В ИГРЕ

Биотанк «Зверь» (сами игроки называют его «Краб» или ласково «Крабик») стал третьим набором игровой системы «Звездный десант» (до этого были выпущены «Линейная пехота Диктатуры» и «Боевое Звено форсеров») и первым техническим набором в игре. В данной статье я попытаюсь разобрать играбельность юнита в игровой системе и способы применения его на поле боя.

В зависимости от «распики» и от количества очков (все-таки, «Зверь» штука не из дешевых – 155 очков, а Берсерк — 55) можно выделить несколько тактик по его использованию.

Первый вариант – это когда мы берем 1 тушку и используем ее в центре. Здесь нам важно не столько продвижение, сколько огневая мощь биотанка «Зверь» и его живучесть. Скорее всего, противник сконцентрирует весь огонь на нем, пытаясь устранить его как наибольшую угрозу (во всех смыслах этого слова), что даст возможность остальным подразделениям подойти максимально близко к противнику. Биотанку же остается либо стоять на месте и стрелять, пытаясь выбить как можно больше юнитов, либо медленно передвигаться вперед, стараясь не подставить бока под огонь противника.

Второй вариант – покупаем двух «Крабов» и ставим их на флангах. Здесь у противника меньше шансов зайти биотанку во фланг или тыл (сами мы ему боком поворачиваться не будем, используя способность «Подвижность»), а, значит, придется войскам Диктатуры «лупить» в лобовую, пока «Крабы» с максимальной скоростью продвигаются к ним. «Рельсы», конечно, сильные штуки, но сколько их нужно (или сколько ходов), чтобы пробить лобовую броню? Вместе с биотанками имеет смысл пускать 1–2 звена пехоты с двумя ионными пушками и двумя брандерами в каждом. В этом случае, весь огонь противника будет сконцентрирован на «Крабах», что даст возможность брандерам использовать их как живой щит и дойти до противника с минимальными потерями. Ну, а если сами биотанки дойдут до рукопашной, так это вообще замечательно (здесь сразу же начинает работать способность «Машина смерти»).

Третий вариант – один биотанк «Зверь» с Берсерком в качестве сателлита. Данный вариант похож на предыдущий, лишь с парой замечаний. Во-первых, Берсерк хорош в ближнем бою, поэтому нужно будет крайне быстро «донести» его к врагу. Во-вторых, если в бою будет участвовать командирский легкий шагающий танк «Варвар», то все-таки не получится разнести биотанки на фланги, из-за радиоэлектронного подавления цели, которое использует командирская машина.

Самое главное, нужно помнить, что «Краб» очень большой и неповоротливый. Даже используя способность «Подвижность», он будет застревать на каждой маломальской неровности. Поэтому нужно крайне тщательно выбирать маршрут передвижения и следить, чтобы противник не стрелял ему во фланг.

Несколько слов по вооружению биотанка «Зверь»:

- **Основное оружие** – Плазменный или Ионный разрушитель
- **Дополнительное оружие** – вспомогательная плазменная пушка на клешне плюс сами клешни, как орудия ближнего боя.

Ионный разрушитель – очень сильная штука (Мощность 5, Бронебойное 3, АЗВ3С3Д4Е6) и прекрасно работает против техники. Использовать ее против пехоты — из пушки стрелять по воробьям. Для уничтожения пехоты прекрасно подойдет Плазменный разрушитель (снаряд А6В8С12Д14Е16) либо Вспомогательная Плазменная пушка (6 выстрелов А6В8С18) и Боевые клешни (А6В6С6Д7).

### Выводы

На сегодняшний день у Диктатуры нет внятного ответа на биотанк «Зверь» форсеров. Да, можно использовать против него отряды с УВР (Ускоритель Васильченкова Рельсовый), но на это потребуется несколько ходов и большая удача. «Краб» же за это время может натворить очень много дел.

Будем надеяться, что анонсированный легкий шагающий танк «Варвар», вооруженный ракетной установкой, в теории должен будет справиться с «Крабом» (а для уверенности лучше, чтобы над ним «работало» сразу 2 «Варвара»). По крайней мере, об этом говорит тестовый ЛБХ, выложенный на официальном сайте игровой системы.







## THE RED DRAGON INN

обзор игры

**The Red Dragon Inn** — спортивная (да, пить — это тоже спорт) карточная игра про то, как отдыхает, простая компания приключенцев после очередной зачистки подземелья. Как видно из названия, отдых происходит в таверне. А что там обычно делают? Правильно! Кроссворды решают =) конечно же, нет. Все пьют и играют в азартные игры, иногда под шумок устраивая соревнования с красивым названием Drink Challenge, по-русски «перепей их всех». Здесь не надо хапать сокровища, бить монстров и заниматься прочей около ролевой деятельностью. Ваша задача — остаться последним с деньгами и не упитым до состояния зю, при этом спаивая, обворовывая и обыгрывая своих друзей.

### Состав игры

Переходим к фактам. Так как игра карточная, было бы логично предположить, что в коробке находятся карты. В состав входит:

- 4 колоды по 40 карт для каждого из персонажей,
- 1 колода с выпивкой (30 карт),
- 4 игровые доски,
- 4 маркера стойкости,
- 4 маркера алкогольного опьянения,
- 50 токенов золотых монет,
- 1 буклет правил.

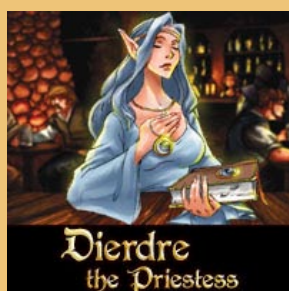
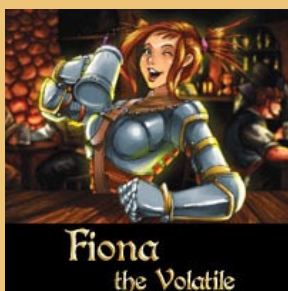
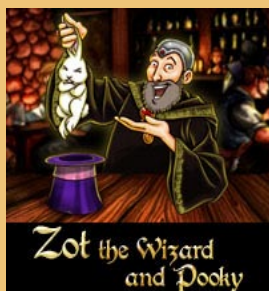
Игра рассчитана на 2–4 человека (как показывает практика, оптимальный состав участников, все-таки, 4 человека). Время партии — 30–60 минут. Время освоения правил — 10–15 минут.

**Цель:** либо разорить других игроков, либо спoitть.

В начале каждый игрок выбирает себе персонажа по вкусу, или же они распределяются случайно. После того как все распределено, каждый получает колоду своего персонажа, игровую доску, по 1 маркеру опьянения и стойкости и по 10 золотых. На игровой доске отображено три поля, место под колоду (Deck), место для дискарда (Discard) и место для напитков (Drink me pile). Под ними расположен трек опьянения и стойкости, обозначаемый цифрами от 0 до 20, и подсказка по фазам действий в ход. Маркер опьянения устанавливается на 0, маркер стойкости на — 20, как только они пересекаются, человек напивается и проигрывает. Вот, собственно, и вся расстановка.

### Персонажи

Расскажу подробнее о персонажах, так как игра является стебом над РПГ-шниками, а точнее, над AD&D-шниками, они обладают следующими профессиями: маг, воин, клирик, вор. Каждый со своими уникальными способностями, представленными в картах.



**Волшебник Зот**, когда-то преподававший в колледже магии; у него есть фамильяр — психованно-пьюще-разгульный зайце-кролик по имени Пуки.

Положительная сторона: как и всякий уважающий себя чародей знает много карточных фокусов и трюков, поэтому очень хорош в азартных играх. Еще, как знаток магии, обладает различными защитными заклинаниями, которые помогают ему в питии.

Отрицательная сторона: Пуки — действительно психованный кролик...

**Беспечная Фиона** — дева-воительница, резкая, как удар серпом по яйцам, и такая же острая на язык.

Положительная сторона: естественно, для воина главное — выдержка и дух, перепить эту даму, не пользуясь ухищрениями, очень сложно.

Отрицательная сторона: при всей ее силе она вообще не следит за деньгами.

**Дирдра Жрица** — использует силу богов для лечения и защиты своих друзей. Призывает гнев богов на головы отвратительных созданий подземелий и на любого кто скажет, что она плохо выглядит.

Положительная сторона: Боги защищают Дирдра от физических нападений, поэтому у нее непоколебимая сила







# НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

СТР.  
9

воли.

Отрицательная сторона: как говорится, слаба на передок, достаточно быстро напивается  
**Вор Джерки** – хитрый халфлинг, его карманы всегда полны золота. Мастер ядов, механизмов и ударов в спину. Джерки спасал жизни своих друзей много, много раз. Конечно, если бы он не был таким, полезным они бы его давно убили.

Положительная сторона: он мастер обмана и жульничества, лучший игрок в азартные игры.

Отрицательная сторона: жулик. Этим все сказано.

## Игровой процесс

В начале игры каждый участник берет семь карт из своей колоды, затем все тянут по одной карте в закрытую из колоды выпивки и кладут ее на место для напитков (Drink me Pile) на своей игровой доске, рубашкой вверх. Дальше начинается ход, состоящий из 4 фаз:

- Discard & Draw (скинуть и набрать)
- Action (фаза действия)
- Buy drinks (покупка напитков)
- Drink (выпить самому).

Карты бывают 5 видов:

- Sometimes – играют при определенных условиях, описанных в тексте карты,
- Anytime – в любое время,
- Action – в фазу действия,
- Gambling – для начала или продолжения азартной игры,
- Cheating – жульничество в азартной игре.

В 1 фазу (Discard & Draw) можно либо взять одну карту из своей колоды, либо скинуть сколько угодно карт из своей руки и набрать столько же из колоды.

Во 2 фазу (Action) можно сыграть одну карту Action или карту для начала азартной игры.

В 3 фазу (Buy drinks) – в закрытую берется одна карта из колоды напитков и кладется рубашкой вверх на игровую доску другого игрока по вашему выбору.

В 4 фазу (Drink) переворачивается верхняя карта Drink me Pile на вашей доске, и выполняются указания на карте.

У выпивки тоже несколько видов карт:

- **«С прицепом» (With a chaser)**, т. е. вы получаете все воздействия от открытого напитка, тянете еще и получаете вторую порцию пагубного влияния алкоголя.
- **«Питейное событие» (Drink Event)**

Например, устраивается соревнование с денежными ставками, кто больше выпьет. Все игроки ставят один золотой и тянут одну карту выпивки, человек, получивший самую большую дозу алкоголя, срывает банк.

Конклюдн

The Red Dragon Inn - абсолютно несерьезная игра, все происходит быстро, весело, азартно. Очень хорошо подходит в качестве филлера и для разогрева. Куча возможностей для пакостей, присутствует и покерный блеф, и даже какая-то стратегия. Очень веселые описания карточек. Например, чтобы уклониться от азартной игры, Фиона может сыграть карту с названием, буквально переводящимся так: "Ой! На моих доспехах пятнышко ржавчины, мне надо срочно его счистить".

Хотя вся игра является стебом над ролевиками, тем не менее, она заставляет отыгрывать роли и вести себя так же, как твой персонаж.

## Конкурс!!

С 29 сентября по 24 ноября Интернет-магазин настольных и ролевых игр **HotDice.ru** при поддержке компании **«Звезда»** и партнерских сайтов проводит конкурс **«Лучшая локализация компании «Звезда» по мнению покупателей 2008»**.

Каждый покупатель, сделавший заказ в указанный период, имеет возможность выбрать из списка лучшую, по его мнению, игру, локализованную компанией «Звезда» в 2008 году. Сделать это можно несколькими способами:

- Отправить на почтовый ящик **konkursy@li.ru** номер своего заказа и наименование игры, которую Вы считаете лучшей, указав в теме письма «Лучшая локализация»
- Заполнить бумажную анкету и отдать курьеру при получении заказа

Каждый проголосовавший автоматически становится участником розыгрыша призов. Каждую неделю будет разыгрываться 2 случайные игры из следующего списка:

- «Кто осел?»
- «Затерянные города»
- «Стратего»
- «Хеллоуин»
- «Львиное сердце»
- «PRO-двинутые шашки»
- «Крестики-нолики»
- «Гремучие джунгли»

Каждую неделю в пятницу (игровой неделей считается 7 дней между пятницей и четвергом) на странице конкурса будут выкладываться списки победителей.

Приз будет доставлен победителю с помощью почты России в течение 30 дней со дня публикации победителей. Организаторы конкурса не несут ответственности за работу почты.

Отлично идет под пиво, не требует большого количества места и толпы народа. Самый, на мой взгляд, главный недостаток в том, что люди должны достаточно неплохо знать английский для комфортной игры. Иначе сакральный смысл карт теряется, и это не дает полного погружения в процесс. В общем, надо переводить карты. Маст хэв всем любителям поиздеваться над ближним своим и просто людям, близким к фэнтезийной теме.

Автом: Slide



# HOT DICE

ИЩИТЕ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПОДАРОК? НАЙДЕТЕ У НАС!!

- \* Настольные игры
- \* Коллекционные карточные игры
- \* Миниатюры
- \* Аксессуары
- \* Ролевые аксессуары



ГЛАВНАЯ РЕГИСТР. О НАС

Первая в мире коллекционная карточная игра. Изобретена американским математиком Ричардом Гарфилдом (Richard Garfield) в 1991 году. Все издаваемые карты Magic объединены общим сюжетом. В основе изданий Magic с 1995 по 2002 год лежал цикл литературных произведений в жанре фэнтези. Эти книги повествуют о событиях в мире Доминании, населенном людьми, ангелами...

**MAGIC**  
The Gathering

**HOT DICE**

WWW.HOTDICE.RU

На игровом поле изображена карта Древней Руси. Каждый игрок представляет княжескую фамилию, претендующую на роль правящей династии. Передвигая свои фишки по городам-княжествам и используя их ресурсы, игроки должны подчинить себе Московское княжество и удержать его до окончания игры.



Очень жизненная игра, цель ее - заработать как можно больше денег. Естественно - рискуя, трудясь и преодолевая внешние неурядицы. Здесь нужно быть стратегом, чтобы доставить груз, улучшая характеристики своей "тачки", минуя космических пиратов и уничтожая их базы. Любителей экстремальных приключений подстегнет то, что появление пиратов невозможно спрогнозировать. Игра имеет три уровня сложности.



Тридцатые годы XX века... Отгремела Первая Мировая война - начались войны разведок. Тысячи ученых по всему свету создавали новое сверхсовременное оружие - "прыгающие" танки, дирижабли-бомбардировщики, гигантские подводные лодки, в то время как сотни отборных шпионов выкрадывали секреты по всему миру. Возьми под свое руководство разведывательную сеть одного из крупнейших государств: Англии, Германии, Франции и СССР. Приведи свою страну к победе!

Базовая колода выпуска "ВТОРЖЕНИЕ. Операция "Барбаросса" 1941 г." существует в 4 различных видах.

- \* «Красная армия. 8-й механизированный корпус»
- \* «Красная армия. Линия Сталина»
- \* «Немецкая армия. 7-я танковая дивизия»
- \* «Немецкая армия. 20-я панцергренадерская дивизия»

Каждая колода содержит по 60 карт (из них 2 редкие карты, 26 карт ресурсов) + 1 Карта дивизии и правила игры.



ВСЁ ЭТО И МНОГОЕ ДРУГОЕ ВЫ МОЖЕТЕ  
ПРИБРОБРЕСТИ В НАШЕМ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ

**WWW.HOTDICE.RU**

ВАРГЕЙМОВ, НАСТОЛЬНЫХ ИГР И РОЛЕВОЙ  
АТТРИБУТИКИ

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Online-консультант: 124683544  
E-mail: rpgshop@nm.ru



ДИЗАЙН  
E-FLY.INFO







## ПОРЯДОК АКТИВАЦИИ, ИЛИ КОМУ ХОДИТЬ ПЕРВЫМ?

После осторожных поисков в вашей коллекции, вы наконец-то построили идеальный отряд. У вас есть несколько толстокожих боевых существа, отличный командир, заклинатель, в качестве поддержки, а так же некоторый эффектное «пушечное мясо» для окружения вашего отряда. И вот вы приходите в ваш местный игровой клуб, готовые порвать всех в клочья. Но как привести ваш отряд к победе? Знание того, какое существо и в какой момент нужно двигать – вот путь к эффективному использованию вашего отряда.

### Контроль действия

Если вы можете контролировать больше фигур, чем ваш противник, вы можете говорить о «контроле действия». Вообще-то это означает, иметь больше существ, чем противник, однако миниатюры со способностью Dual Activation не попадают под это правило. В любом случае контроль действия позволяет вашему противнику двигать его важные существа раньше, чем вы сходите своими важными существами. Это обеспечивает большое преимущество по нескольким причинам.

Во-первых, в самом начале игры вы получаете примерное представление о стратегии противника. Во-вторых, если ваш противник двигает фигуру в смежный квадрат с вашей, чтобы атаковать его юнит получает одну атаку, в то время как ваша, обороняясь, получает множественные атаки в замен. В-третьих, если вы перемещает важное существо последним в раунде, а затем выигрываете инициативу для следующего раунда, то вы получаете возможность незамедлительно задействовать это же существо. Тем самым вы лишаете противника возможности отвечать на ваши атаки.

Из-за преимуществ, которые дает контроль действия, наиболее опытные игроки, пробуют увеличить число существ в своем отряде до максимума. Но даже если у вас с противником одинаковое количество существ, вы можете иногда использовать своеобразную форму контроля активации. Если вы выигрываете инициативу в первом раунде, заставьте вашего противника ходить первым, это позволит вам переместить два ваших существа, после того как оппонент переместит весь свой отряд. Кроме того, в начале партии перемещать «мясо», до того как вы передвинете важных существ, является отличной привычкой.

### Исключения из правил

Как и в большинстве случаев, есть ситуации, в которых обычные правила порядка действия не применяются. Вот некоторые из них:

- Блокирование важных точек – Эта тактика может быть очень важна на некоторых картах. Если вы хотите контролировать ключевую точку, то перемещение сильного существа в эту зону, в начале первого раунда, может быть хорошей идеей, несмотря на совет перемещения важных существ последними.

- Огненные шары и Молоты Хаоса – Если эффективный радиус действия отряда вашего противника равен четырем, то не советуем передавать ему ход, если вы выиграли инициативу. Особенно в первом раунде. Вместо этого используйте эту возможность для выставления двух больших единиц фуража, дабы помешать огню добраться до вашей Зоны Расстановки.

- Препятствия - если у вас есть «пушечное мясо» с дальней атакой или заклинаниями, у вас появиться желание придержать одну или две активации к концу первого раунда. Это позволит цели приблизиться к этим юнитам.



### Подумайте о парах

При игре в D&D Миниатюры используются пара чередующихся активаций. Во время вашего хода подумайте о способах как скоординировать пару ваших активаций для достижения цели.

Например, переместить «пушечное мясо» для обхода с фланга перед тем как атаковать тяжелым «танком» - основной пример того как координировать пару активаций. Другой пример: атакуем юнитом с дальней атакой, затем атакуем эту же цель юнитом для ближнего боя, вместо того что бы делать это в обратном порядке. Тем самым мы избегаем штрафа -4 для юнита с дальней атакой, за то что он стреляет в гущу ближнего боя.

Есть менее очевидные способы работы в паре. Для примера. У вас есть медленное «убойное» существо, которое отстает от вашего основного отряда и поэтому не сможет атаковать в этот раунд.

Вместо этого посмотрите, может ли он совершить двойной ход таким способом, чтобы существу противника необходимо было делать проверку морали. В конце концов, ваша медленная фигура сможет атаковать, когда





фигура оппонента обратиться в бегство.

Возможно, ваш противник через, чур, растянул переднюю линию атаку, оставляя дыры, через которые вы можете переместить атакующих и добраться до его слабых юнитов и команды поддержки. Вы можете использовать вашу первую активацию, чтобы переместить атакующих в его тыл, а затем воспользоваться второй активацией для блокировки дыр, отрезая его юниты первой линии от возможности вернуться и помочь юнитам поддержки.

## Критическая инициатива и порядок действия

После того как вы и ваш противник находитесь в бою несколько раундов, у вас обоих будут существа близкие к смерти. Ход игры может зависеть от того, кто будет ходить первым в следующем раунде. Вы кидаете кубики и...

*Эй! Я выиграл инициативу! Что теперь?*

Порой кажется, что двух активаций недостаточно. Возможно, у вас есть множество существ, которых вы бы активировать, прежде чем ваш противник ответит. Однако если у вас нет Тактики, вы можете выбрать только две. Помните, что есть два руководящих принципа для максимального использования выигрыша инициативы:

- Используйте это, до того как потеряли – если ваше главное атакующее существо близко к смерти, то вы почти наверняка должны потратить на него одну из своих активаций. От урона, который оно нанесет перед смертью, может зависеть победа или поражение.

- Упреждающий удар – не дайте противнику использовать описанную выше возможность. Если у него есть существо близкой к смерти, потратить активацию для его уничтожения, лишив тем самым противника возможности склонить чашу весов в свою сторону.

*Ой! Я проиграл инициативу! Я обречен?*

Возможно нет. Ваш противник не сможет сделать все, что он хочет, используя лишь две активации. И для вас, вероятно, выбор будет много легче чем для вашего противника, ведь у вас, возможно, меньше вариантов. Не забудь о двух принципах того как извлечь выгоду из проигранной инициативы:

**Осмотрите перед контратакой** – ваш противник ходит первым и вынудил одного из ваших нападающих делать проверку морали, который вы, к счастью, прошли. Естественной реакцией многих игроков состоит в том, чтобы немедленно «вернуть кое-что в ответ» контратаковав этой самой фигурой. Но перед тем как делать это посмотрите, есть ли у противника шанс прикончить раненного атакующего сразу же после атаки. Если раненное существо не находится в непосредственной опасности, то не спешите активировать ее – возможно есть некоторое иное место на столе для вашего внимания.

**Выиграйте «мясную» войну** – очень часто в схватке идут параллельные битвы. Большие «танки» дерутся в одной области, тогда как на другом конце карты «пушечное мясо» дерется за контроль над зоной победы. Если



вы проиграли инициативу и ваш противник ходит сначала его атакующими юнитами, вы могли бы заполучить небольшую инициативную победу атаковав своим «мясом». Вы уже проиграли главную схватку и ничего не можете поделать, чтобы изменить это в этом раунде. Если вы можете устранить «пушечное мясо» противника в критичной области победы, до того как они доберутся до вас, то это определенно заслуживает внимания, несмотря на значения на кубиках (конечно, перед этим убедиться что ваши основные юниты не находятся в опасности).

В целом, правильное принятие решения о том, когда активировать

каждое из ваших существ, важная часть улучшения вашей игры. Используя принципы, описанные в этой статье можно перейти грань от поражения к победе. Удачи и получайте удовольствие от игры!

**Автор:** Джейсон Лиули  
**Перевод:** Сергей 'Mef' Агафонов.  
Студия переводов PHantom





## РАТАТУЙ

(Ratatouille)  
США, 2007Лучший  
анимационный  
фильм 2008  
года

Жанр: анимация

Режиссер: Брэд Бёрд, Жан Пинкава

Сценарий: Брэд Бёрд, Жан Пинкава, Джим Капобьянко

Премьера в России: 28 июня 2007



-А у нас крыса – повар! - поделилась с соседкой одна дама.  
-Боже, что такой противный, и так плохо готовит? - удивилась та в ответ.  
-О, нет-нет, что вы, просто он крыса.  
-И у нас крыса повар,- перебила ее третья дама, проходящая мимо, - между прочим, это сейчас модно и экономично.  
Возможно такой диалог невероятен для нашей повседневности, а вот для анимационного фильма «Рататуй» был бы уместен. Если бы не пронырливый, жадный и коварный шеф-повар в компании с санинспектором. Но это была бы уже совсем другая история. Маленький крысенок Рени умиляет с первого взгляда, со второго вы уже не можете оторвать взгляд, ну а с третьего жадно следите за каждым поворотом сюжета и приключениями главного героя. Рени обладает удивительным кулинарным даром, он увлечен поиском новых вкусов и послевкусий, но, увы, крысе не легко жить в мире людей, а особенно с таким талантом. История стремления и достижения своей цели, история большой мечты.

Все действие разворачивается в Париже, в одном из самых известных ресторанов города.

Париж в мультфильме пронзительно романтичен и необычайно красив. Вы буквально вдыхаете его воздух, проносите на мотороллере вместе с героями по славным старинным улочкам, ловя на лету осенний лист.

Весь фильм можно назвать торжеством вкуса, ибо он пропитан ароматами и запахами настоящей французской кухни. На экране творится волшебство под названием Кулинария, именно так, именно с большой буквы. Вы становитесь частью процесса, частью искусства приготовления блюд. Основной девиз фильма «Готовить могут все». И маленький Рени по ходу всей картины доказывает это.  
Все персонажи фильма яркие и харизматичные. Это и Гюсто, талантливейший повар, ставший для крысенка своеобразным крестным и сподвигший его на кулинарные подвиги, и несурзанный, нескладный, но удивительно добродушный, уборщик Лингвини, который становится телом для нашего маленького гения. Звучит немного зловеще, но ничего страшного в этом нет, напротив, все смотрится незатейливо и комично. Любовный мотив в фильме вносят отношения между Лингвини и Колетт, единственной женщиной на кухне ресторана «Гюсто». Романтично и смешно. Фильм лучше всего смотреть вдвоем со своей второй половинкой.

Интриги в мультфильме соседствуют с добротой и наивностью. Главный злодей просто шикарен. Вредный шеф-повар обладает всеми качествами, чтобы быть очаровательным отрицательным героем. Не менее злым на первый взгляд кажется и Антуан. Это влиятельный кулинарный критик, способный принести славу ресторану, а также закрыть его. Он наводит ужас на всех поваров Парижа. Однако одним из основных моментов в фильме можно назвать преображение человека. Путь от заносчивости к простоте и человечности.

У Рени восхитительные родственники: младший брат Эмиль, постоянно голодный и жующий все без разбору, и Джанго гаварь всего крысиного племени. Эти герои появляются редко, их роли эпизодичны, но запоминаются и умиляют не меньше, чем главные персонажи.

Сюжет фильма прост, но эта простота достигается высочайшим мастерством создателей. Режиссура на высшем уровне, фильм увлекает, впечатляет и оставляет хорошие и хорошие воспоминания. В целом, если не смотрели, смотреть всем в обязательном порядке, в ином случае, рекомендовано к повторному просмотру.

Вкусных вам впечатлений!

Автор: Елена Каретина aka Алиса

## Рататуй классический

- 1 крупный баклажан,
- 1-2 кабачка или цуккини,
- 2 красных болгарских перца,
- 2-3 помидора или томат-паста,
- 2 речных лука-порея,
- 1 стебель лука-порея,
- 2 зубчика чеснока,
- 1 пучок петрушки,
- 1 стручок жгучего перца, соль, перец.

Нарезать речной лук кубиками, а лук-порей (белую часть) колечками и потушить в растительном масле. Тем временем нарезать крупными кубиками со стороны 1 см все остальные овощи. Помидоры бланшировать, мякоть также нарезать. Через 6 минут с начала тушения добавить к луку все остальные овощи. Посолить, поперчить. Если не было помидоров, добавить томат-пасту. Тушить 20 минут.







# ПУТЕШЕСТВИЕ К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ 3D

(Journey to the Center of the Earth 3D)

США, 2008

**Жанр:** фантастика

**Режиссер:** Эрик Бревиг

**Сценарий:** Майкл Д. Уайсс, Дженинифер Флэкетт, Марк Левин

**В главных ролях:** Брендан Фрейзер, Джош Хатчерсон, Анита Брием

**Премьера в России:** 11 сентября 2008



Книга Жюль Верна «Путешествие к центру Земли» экранизировалась ни один десяток раз. Некоторые режиссеры строго следовали сюжету книги, некоторые вольно интерпретировали его, а кто-то просто брал основную идею и творил свое кино. Очередную экранизацию бессмертного романа представил нам в этом году Эрик Бревиг. Кроме всего прочего в названии стояли очень привлекательные буквы 3D.

Для тех, кто читал книгу, сюжет не будет откровением. Ученый, в исполнении Брендана Фрейзера одержим идеей движения земной коры и попытками предсказать извержения вулканов и землетрясений. В своей работе он сталкивается с не понимаем коллег и его лаборатории грозит закрытие, да еще и старший брат пропал где-то в Исландии. Кроме всего прочего ему еще предстоит провести неделю с племянником Шоном (сыном брата), который как раз переживает переходный возраст осложненный пропажей отца. Решая хоть как-то наладить контакт с племянником, он решает перебрать вещи брата и натывается на ту самую книгу, название которой вынесено в заголовок фильма. Поля некоторых страниц исписаны заметками и непонятными символами. Нужно ли говорить, что это послужит началом приключений? К чести режиссера и сценариста они довольно точно пересказывают сюжет книги, из вольностей можно отметить лишь перенос действия в наши дни, отважного проводника Ганса заменили на девушку и добавили для зрелищности несколько сцен,

которых по понятным причинам не было в книге.

Сказать по правде основная особенность фильма это то самое 3D. Когда на тебя из экрана начинают выпрыгивать зубастые рыбы, или таракан, увеличенный в сотню раз, шевелит своими усами, ощущения непередаваемые. Если бы не это, то фильм самый, что ни наесть заурядный. Нет в нем каких-то откровений и неожиданных поворотов сюжета. Безусловно, все закончится хорошо и все будут счастливы, в том числе и зритель, который еще долго будет обсуждать свои ощущения от лезущих с экрана спецэффектов, но через пару дней вряд ли сможет пересказать все перипетии сюжета.



Созданный чтобы развлекать фильм «Путешествие к центру Земли 3D», на сто процентов выполняет свое назначение. Кроме того, если он подстегнет зрителя к ознакомлению с первоисточником, то он перевыполнит свою цель на двести процентов. Однако просмотр его вне кинотеатра и без стереоочков не подарит всех положительных эмоций и фильм станет очень посредственным и заурядным.

**Автор:** Сергей 'Mef' Агафонов





## ХЕЛЛБОЙ 2: ЗОЛОТАЯ АРМИЯ

(Hellboy II: The Golden Army)

Германия, США, 2008

**Жанр:** фэнтези**Режиссер:** Гильермо Дель Торо**Сценарий:** Гильермо Дель Торо, Майк Миньола**В главных ролях:** Рон Перлман, Сэльма Блэр, Даг Джонс, Джеймс Додд, Джеффри Тэмбор**Премьера в России:** 17 июля 2008

Прошло уже немало времени с премьерного показа фильма «Хеллбой II: Золотая армия» и читатель уже, наверное, познакомился с обзорами и рецензиями множества критиков, но в глубине души наверняка так и осталось чувство необъяснимой незавершённости и противоречия, которое не удалось отрефлексировать.

Итак, вкратце о сюжете. В далёкие времена, когда человек, пожираемой изнутри алчностью, вел бесчисленные войны с гоблинами, троллями, эльфами и другими существами, король эльфов Балор, поддавшись уговорам своего сына, создал несокрушимую Золотую армию. Существа эти не знали ни жалости, ни пощады. Люди бежал лишь от их появления, но те, кто этого сделать не успевал, умирали от ножен безжалостных машин. Когда, наконец, Балор осознал последствия этой бессмысленной бойни, сердце его наполнилось печалью. И взамен на мир разделил он корону, которая управляет армией, на три части. Две оставил себе, а третью отдал людям. С тех пор между людьми и другими существами установилась гармония. Но принц Нуада не верил людям и ушёл в изгнание, сказав, что вернётся тогда когда больше всего понадобится своему народу.

И он сдержал своё слово. Спустя тысячелетия он явился, чтобы вернуть корону и былое могущество эльфов. Ему лишь нужен последний фрагмент короны, который отец перед смертью оставил его сестре. Волею судьбы принцесса оказывается у агентов паранормальных явлений, но, увы, ни толстые стены, ни сам дьявол (повзрослевший Хеллбой) не могут остановить его.

На фоне этого сюжета и происходит осознание Хеллбоем его нечеловеческой сущности, развивается идея безнадежной любви Лиз к нему; в один комок смешиваются миф, сказка, реальность. Весь фильм, словно большой развлекательный парк в котором в разных частях находятся невиданные доселе аттракционы, гипнотизирует и не даёт оторваться. Но поговорим о фильме поподробнее.

Не секрет, что американская культура является продуктом синтеза многих других культур, да они и сами этого не скрывают. Поэтому все критики как один отмечали огромное количество образов, позаимствованных у других мифологий: это и Бог растений, и эльфы, и тролли и многие другие существа. Даже виды оружия здесь сочетают черты абсолютно разных культур: «Основная идея состояла в том, что копье должно быть своего рода телескопическим оружием. Когда оно короткое, его можно использовать как меч с двумя лезвиями, а потом оно раздвигается в копье. Мы пытались уйти от кельтских мотивов и создать наши собственные дизайны. В конце концов, мы добавили восточные и мусульманские мотивы» – поведал Пабло Анджелес. В современный век глобализации вполне естественно, что мексиканец по происхождению, Дель Торо смешивает в этом плавильном котле чуждые элементы. Но смешал сказку и миф.

Прежде чем говорить о фильме стоит объяснить, в чём же их принципиальное различие. Всем известно, что миф, являясь более древней формой сознания предполагал безоговорочную веру в повествование. В отличие от сказки когда более зрелое сознание уже сомневается в достоверности мифа и использует его как нравоучительный урок. В «Хеллбое» уже в самом начале видно это взаимопроникновение: когда профессор Брум рассказывает «сказку» на ночь зритель мало-мальски знакомый с мифологией без труда узнает миф о Древе Жизни, под которым жили вместе люди,







звери и другие существа. Древо Жизни и любые истории начинающиеся словами вроде: *«Это было тогда, когда звери были людьми», «Когда жил Ворон и его народ», «Когда земля только что создавалась»*, указывают на мифологичность рассказываемого. Но сама атмосфера, создаваемая режиссером: сказка на ночь, видение произошедшего глазами ребёнка, стилизованное под шоу «Хауди дуди», вмешательство юного Хеллбоя с вопросом о посягательстве управлением Золотой армией – всё это как бы иронизирует над достоверностью истории – демифологизирует её. Тот же процесс можно наблюдать и в эпизоде с Ангелом Смерти. Ангел Смерти здесь полон мистического величия. В кадре он подобен театральному актёру: его жесты спокойны, размерены, неторопливы, выразительны. Смерть

здесь не персонаж сказки, она является частью мифа, но вмешательство в разговор гоблина (сказочного существа) полного меркантильных интересов так сказать «разряжает» накаленную до красна атмосферу. Ещё один важный элемент сказки – это врата, портал через которые происходит сообщение мира реального и мира потустороннего. На троллевыи рынок герои попадают через «дверку» со сложным комбинированным кодом, в Бедморе проходят через чрево каменного гиганта, в логово Смерти тоже путь лежит через узкий проход. О сказочности фильма говорят так же и персонажи. Нет, здесь имеется в виду не только обилие монстров и других тварей, но и характеры главных героев. Ещё одной особенностью сказки является отсутствие у мифического существа – Хеллбоя (демона, дьявола) его врождённых качеств, он теряет их; но в процессе инициации он должен обрести их все вновь, если говорить по научному герой должен «обрести корону», он должен стать тем, кем является в мифе или оставаться со сплеленными рогами вечно. В фильме Дель Торо изображена дуальность демона; Хеллбой не просто очеловечен, он в сущности и является человеком. Если призадуматься над тем, чем занимается Хеллбой на Земле на протяжении двух частей фильма, то вывод в пользу развития философии демона будет неутешительным. К тому же во второй части фильма режиссёр дал некоторый намёк на дальнейшее развитие сюжета в русле отвергнутых Людей Икс. Признаться честно, очень пафосно смотрелся эпизод с бросанием камней в Хеллбоя. Здесь он предстаёт ещё одной тварью, каких полон вышеупомянутый комикс, а не демоном, представителем абсолютного зла. Можно даже предположить, что Демон «обретёт корону» под воздействием человеческой ненависти и уничтожит мир. Но это лишь гипотеза.

Ещё одним очеловеченным персонажем является эльфийский принц Нуада. Если говорить об эльфах вообще, то они являются полной противоположностью людям. Они лишены алчности, т.к. обладают абсолютным знанием, они невидимы человеческому глазу, так как живут в параллельной вселенной, они не добры и не злы, они лишь духи, лесные духи.

Но в «Хеллбое» Дель Торо до предела материализует эльфов, которые сами бунтуют в лице принца против людской экспансии – в каком – то смысле парадоксально. Всё что осталось от мифологии эльфов это невероятная ловкость и бессмертие. Принц Нуада, будучи, пожираем изнутри алчностью (прерогатива только человека) отражает именно человеческую слабость. Режиссер таким способом показывает, что человек рушащий природу, жестоко эксплуатирующий её лишён на данный момент ответственности. Эту ответственность берут на себя эльфы. Ведь пока мы рушим природу, мы ПОКА не чувствуем последствий. Мы живём в квартирах с горячей водой, покрываем асфальтом поля, для постройки супермаркетов, вырубаем леса. И нам всё равно, мы принесли сентименты о природе в жертву прогрессу. И мало кто будет сожалеть об этом, и уж тем более не будут о нем сожалеть 3-е поколение людей, выросшее вместе с голосами урбана. Урбанизированная цивилизация – вот причина появления черт городского фэнтези в фильме. Современный молодой человек редко бывающий на природе, но хорошо знающий как выглядит Бруклинский мост гораздо проще воспримет эпизод с «вторжением» в Троллевый рынок.

Тип до предела очеловеченного эльфа (Нуада) – это мы сами, только познавшие и осознающие всю губительность технического прогресса и рационализованного сознания. Это существа, которые принимают техногенный удар за нас. Достаточно вспомнить как от руки Демона умирает Бог растений. Умирая, он покрывает асфальт зеленью. Но покрытым оказывается не весь мир как было бы в мифе и не просто небольшая часть земли, как в сказке (в сказке







образовалась бы какая-нибудь мистическая поляна на которой загадочно пропадали или сходили с ума люди), нет здесь лишь небольшое количество крови Бога растений создаёт место, о котором люди могут сказать: «Божественно!»

Вызвано это, по-моему, реальным положением вещей, когда человек в буквальном смысле является новым Царём природы. Когда человек может свернуть газонный коврик и перетащить его на крышу высотки, когда бурно развивается селекция, когда природа теряет свою естественность и свободу, тогда она уже теряет своё величие в глазах человека.

Современная психология рассматривает все сознательные и бессознательные поступки человека как желание воссоединиться с природой. Природа – это всё что рождает и даёт жизнь. Из головы уже мертвого Бога расцветает цветок-Лотос. В восточных религиях это символ жизни. Убив Бога растений, Хеллбой сделал первый шаг к Апокалипсису. Человеку без природы некуда деваться, он лишается материнского лона. Стоит вспомнить эпизод из первой части, где к профессору Бруму является Колдун и показывает будущее: на обломках старого полыхающего огнём мира сидит обретший рога Хеллбой; сквозь низкое, затянутое тучами и мечущее молниями небо отвратительно двигаются щупальца освобождённых богов Хаоса. Здесь нет растений, всё сгорело в огне. Примечательно то, что перед роковым моментом Хеллбою является эльф и даёт выбор: здесь впервые перед ним встаёт мысль о том, что существа, убитые им являются не только монстрами.

Он говорит, цитирую: *«Убьёшь ЕГО, и мир навсегда останется без НИХ. А ведь ты ближе к нам, чем к ним»* - произносит Нуада под крики Пароварки: «Стреляй!». *«Ты мог бы стать королём, но не можешь править; тогда подчиняйся»*. «Это приказ, агент Хеллбой!» - истошно кричит Йохан Краус. Здесь отчетливо видно противоречие: эльф напоминает, что он, Хеллбой, не человек, а существо другого порядка, рождённое уничтожить Землю, а не подчиняться людской воле. Но парадокс в том, что дьявол убил Бога растений, оправдал свое разрушительное начало именно под патронажем человека (если можно так назвать Йохана). Подчиняясь человеку, взаимодействуя с ним (элементы конфликта Людей Икс обязательно будут присутствовать в третьей части) Хеллбой «обретает корону». Ещё одно противоречие можно обнаружить и в финальном эпизоде, где Хеллбой ставит под сомнение вопрос об управлении Золотой армией. «Он даже не королевской крови» - восклицает изысканно одетый Нуада, зная о том, что это за существо, зная его предназначение, зная силу, которой он обладает он всё-таки произносит эти слова и на поединок с ним выходит, по сюжету фильма, стереотипный американец, эталон демократического образа жизни. Если очень захотеть тут даже можно увидеть и конфликт сословий, который так болезненно воспринимается в «бесклассовом» американском обществе. Здесь можно было бы развить ещё парочку интересных мыслей, но пока нет третьей части, даже развитые ранее с выходом заключительной части могут оказаться просто смехотворными.

Отдельное слово надо сказать об изображении техники. Элементы стимпанка видны здесь невооружённым взглядом. Золотая армия, очки способные проникать сквозь защитную ауру троллей, техника эта пронизана магией: железные работы могут саморегенироваться, а очки...думаю, комментарии излишни. Волшебная техника здесь неявно противопоставляется реально существующей. И механизмы эти как бы очеловечивают (да-да, снова) главных действующих лиц нЕлюдей. Хеллбой в плаще и огромный револьвером смотрится гораздо человечнее, чем без них, амфибия Эйп чтобы безболезненно существовать в мире людей надевает специальный костюм, чтобы вместе со всем окружающим не сгорела и одежда, Лиз одевает антивоспламеняющуюся форму, даже Йохан Краус, бессмертный, вынужден «вгонять» свою эктоплазматическую сущность в скафандр. Переплетение сказочности и современности происходит в



фильме плавно, без явных противоречий. Мир разделён на существ подверженных влиянию цивилизации и её не почти тронутых. Но режиссер отдаёт, конечно же, предпочтение изображению вторых. В эпизоде с гоблином видно то, как люди недооценивают влияние цивилизации на сказочные существа. «А хочешь эти волшебные карманные глаза?» - воодушевленно спрашивает Лиз безногого. На что он обыденно отвечает: «Нет, бинокль у меня уже есть».

Подводя итог, можно сказать, что ждать третий Хеллбой стоит, он должен будет развить именно мифологические, а не сказочные основы, которые положены в фильм. Если Хеллбой, демон, обретёт свою сущность, то появятся и светлые силы, доселе не появлявшиеся, из-за дуальности героя. В любом случае мифологическая основа положена, и врят ли нас будет ждать ещё одна пусть и замечательная современная сказка.

Автор: Николай Абрамов

## КИНО ОКТЯБРЯ

**Звездные войны: Войны Клонов (Star Wars: The Clone Wars)**

**2 октября.** Без комментариев.

**Ведьмина служба доставки (Majo no takkyûbin)**

**2 октября.** Снова новое старое аниме от Миядзаки

**Адмиралъ**

**9 октября.** О жизни адмирала Александра Васильевича Колчака

**Макс Пэйн (Max Payne)**

**23 октября.** Опять же без комментариев.

**Мадагаскар 2 (Madagascar: Escape 2 Africa)**

**30 октября 2008.** Новые приключения старых знакомых.

**Викинги (Outlander)**

**30 октября.** Версия «13 война», с пришельцем из далекой галактики, который будет забарывать страшную тварь из космоса. Викинги в комплекте.

**Город Эмбер: Побег (City of Ember)**

**30 октября.** В городе Эмбер начинают тухнуть фонари, единственный источник света. Но проблема в том что город находится под землей...





## ЗНАТОК

В коридоре заунывно прозвенел звонок и класс начал постепенно заполняться школьниками. Ученики и ученицы, громко крича, смеясь и толкаясь, наводнили классную комнату. Все спешили занять свои места – учитель ОБЖ имел крутой нрав и требовал, чтобы все сидели за партами, когда он появится в классе. «После меня никто не может зайти сюда!» – часто говорил он и резким тренированным движением закрывал класс на замок, чтобы никто и ничто не могло помешать ему вести урок.

Опоздавших учеников он не пускал, не смотря на их мольбы и стуки в дверь. Ребята, находящиеся в классе оказывались отрезанными от внешнего мира и должны были полностью погрузиться в атмосферу безопасности жизнедеятельности.

Сегодня учитель немного задержался, а потому класс гудел как растревоженный улей. Но только дверь отворилась, и преподаватель степенно вошел в класс, держа под мышкой охапку каких-то плакатов, как шум мгновенно стих. Все замерли за партами, уставившись на учителя и сложив руки на партах, рядом с ручками и толстыми общими тетрадями, которыми секунду назад так лихо колошматили по башке товарищей. Учитель даже не глянул на учеников, но все они как по команде встали, а ровно через три с половиной секунды сели и вновь устремили свои взоры на доску, где один за одним стали появляться плакаты с картинками, на которых были изображены различные виды стрелкового оружия. Плакаты были большими и красочными, и ученики с интересом рассматривали картинки на них: автоматы, пистолеты, винтовки, гранаты, которые были изображены в разрезе, разобранными на части и в боевом положении.

Учитель ОБЖ – Сергей Петрович Куликов, ловко орудуя одной единственной рукой (говорили: вторую он потерял на войне – на какой войне, не утонялось, но все знали, что он и одной рукой дерется так, как дай бог, орудовать трем здоровым мужикам). Развесив все плакаты, учитель обернулся к притихшему классу.

– А сегодня, бойцы (так он всегда обращался к школьникам, даже если среди «бойцов» были девочки), мы будем изучать стрелковое оружие, состоящее на вооружении нашей армии! Кто знает, какое стрелковое оружие состоит на вооружении Российской армии? – его голос звучал громко, четко, и даже резко, словно человек не рассказывал, а делал доклад на военном собрании.

– Я знаю! – крикнул один из пацанов и поднял руку.

Препоп сверкнул глазами и еле заметно кивнул. Ученик встал и, стараясь держаться уверенно, ответил:

– У нас на вооружении состоят автоматы Калашникова, в простонародье «калаши», из них пуляют еще и в других странах, например..., – он задумался и посмотрел за подсказкой на потолок. – ...И в других странах. Но в основном, конечно, у нас шмаляют. Кстати, им вооружены не только солдаты, но менты и бандиты. Я даже не знаю, кто лучше. Вот в новостях показывали...

Он не успел договорить, как Петрович прервал его, подняв свою могучую руку.

– Хватит испражняться! – сказал он так, что в голосе почувствовались металлические нотки. – Садись. Кто что еще знает, о «калашах»? – спросил он, оглядывая класс.

– Я знаю! – подал голос ученик с галерки и встал.

По знаку Петровича он начал рассказывать.

– Автомат Калашникова состоит на вооружении российской армии очень давно. Он является основным видом вооружения пехоты, а также танкистов... и других солдат. Кроме этого автомата на вооружении нашей армии стоят пистолеты Макарова. Также в нашей армии... на вооружении состоит еще что-то..., – отвечающий стал нервно чесать свою голову и бросать по сторонам призывные взоры, надеясь на помощь.

Но никто не помог – все молчали, с опаской поглядывая на преподавателя. Тот стоял и просто пожирал глазами отвечающего.

– Может еще кто? – спросил Петрович меланхолично.

– Можно я? – подняла руку отличница класса.

– Можно! – коротко «дал добро» учитель.

– Автомат Калашникова...

– Дальше! – прервал ее преподаватель и тяжело вздохнул.

– Пистолет Макаро...

– Дальше! – опять бесцеремонно прервал ее Петрович и закатил глаза.

– А еще гранаты, именуемые «лимончиками», – продолжила, краснея, отличница. – Они так называются...

– Хватит! – не выдержал преподаватель и, сдавив рукой, кусочек мела высыпал порошок на пол.

Ученики как не старались, не смогли удержаться от возгласа, дивясь силе Куликова.

– Кто еще расскажет нам о своих познаниях в области «калашей» и «лимонов»? Или мне...?

– Сергей Петрович, – поднял руку Паша, скусающий за последней партой. – Разрешите мне рассказать?

– Что же, давай! – среагировал на него со скепсисом в голосе и на лице преподаватель. – Только иди к доске.

С этими словами преподаватель нагнулся и достал из внутреннего помещения стола настоящий автомат Калашникова, пистолет Макарова, винтовку Драгунова, и несколько разновидностей лимонов и гранат. Пока Паша

## РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

В номерах 34 и 35 был неправильно указан автор рассказов «Поверх барьеров» и «Будни злого властелина» – Шишкин. На самом деле автором этих замечательных рассказов является **Виталий Шишкин**. Редакция приносит извинения автору.

медленной пружинистой походкой шел к доске, Петрович одной левой рукой отвел на автомате затвор и звонко щелкнул им, освобождая боевую пружину. Кто-то в классе громко ойкнул, заслышав это звук, у кого-то начали бегать глазки, ища убежища. Куликов же, проделывая упражнения с оружием, словно молодец, на его лице вновь появился здоровый румянец, а в глазах заиграл странный огонек, не предвещающий врагам ничего хорошего.

Паша деловито подошел к преподавателю, который, тихо пытая, гремел своими любимыми железяками, и уставился в упор на





учителя.

- Рядовой Смирнов прибыл! – громко сказал он и с вызовом посмотрел сначала на учителя, а потом на оружие.

Не ожидая услышать подобное от ученика девятого класса, преподаватель сначала выпрямился, слотнул слюну, а потом, приосанившись, и высоко подняв подбородок, выдал:

- Рядовой Смирнов, приступить к ответу!

- Есть! – четко отпартовал Паша и, взяв в руки автомат бодро начал. – Автомат Калашникова или АК-74, имеет калибр 5,45. По своим тактико-техническим характеристикам превосходит, находившийся

ранее на вооружении автомат Калашникова АК-47. Автомат работает по принципу использования энергии пороховых газов, отводимых через отверстие в канале ствола. Вес данного оружия, - Паша несколько раз невысоко подбросил автомат на руках и четко произнес. – Масса 3,6 килограмма, длина 940 миллиметров, длина ствола 330 миллиметров. Имеется несколько режимов стрельбы: одиночная, - прозвучал щелчок, и планка предохранителя встала сначала в верхнюю позицию, а потом сдвинулась немного ниже. - Короткими очередями, - и планочка, щелкнув, сдвинулась еще ниже. - Длинными очередями, - снова щелчок. – Емкость магазина 30 патронов, хотя бывают варианты апгрейже..., извините варианты использования пулеметного магазина на 50 патронов.

В классе наступила гробовая тишина, все слушали бодрый ответ Павлика и щелчки, производимые при рассказе об АК-74. Преподаватель стоял рядом с «рядовым Смирновым» и розовел от удовольствия.

- Прицельная дальность стрельбы АК-74 составляет 1000 метров. Боевая скорострельность 40-100 выстрелов в минуту.

Паша еще некоторое время рассказывал об автомате, в то время как народ в классе приходил в экстаз от услышанного, а преподаватель медленно млел, стоя рядом с отвечающим. После всего услышанного ему хотелось только одного – пустить скупую отеческую слезу и крепко поцеловать «бойца». Но Петрович не смел это сделать – нельзя было терять авторитет.

После рассказа об АК-74 Паша, не сбавляя темпов своего повествования, перешел сначала к пистолету Макарова. Во время рассказа также раздавались щелчки. А что бы окончательно «добить» класс своими познаниями Паша еще очень ловко осуществил неполную разборку и сборку пистолета. Весь класс ахнул, когда на стол вывалилась пустая обойма, а через секунду рядом с ней покоилась пружина. Учащиеся еще не успели отойти от проделанного фокуса, как пистолет был уже собран и перекочевал в руку Петровича, который тут же деловито осмотрел и, удовлетворившись проделанным, кивнул Паше в знак того, что можно продолжать.

Паша тут же переключился на винтовку Драгунова. Во время рассказа он несколько раз осторожно поворачивал ее вокруг оси, показывая куда целиться, откуда стреляют, и как летят смертоносные заряды, выпущенные из этого грозного оружия. Чтобы накалить страсти Паша пару раз достал магазин, а потом ловким движением воткнул его на место, снова раздался традиционный громкий щелчок.

Напоследок дошла очередь и до лимонки. Во время рассказа о них Паша невзначай начал подкидывать одну из них. Только через минуту или две он понял, что весь класс не столько его слушает, сколько наблюдает за траекторией полета лимонки и тем, как она кочует из одной руки в другую. Чтобы разрядить обстановку Паша очень неловко поймал лимонку – она вот-вот должна была выпасть из руки и покатиться по полу. Весь класс в этот момент дружно ухнул, раздался визг, и все полезли по парты.

Все обошлось – усики не разжались, а сама лимонка оказалась учебной.

Рассказав все, что знал, Паша победно посмотрел на класс и орлом взглянул на преподавателя.

- Молодец! – огласил свой вердикт Петрович. – Благодарю за службу, сынок! Так держать! Родина тебя не забудет! - он похлопал «рядового» по плечу.

- Служу Отечеству! – отпартовал «рядовой» и почти маршируя, направился к себе на «камчатку».

Прозвучел звонок, и ученики с позволения учителя начал исчезать из помещения. Только Паша не спешил. Он медленно собирал свои вещи, не глядя, ощущал на себе завистливые взгляды одноклассников, одобрительные хлопки по спине одноклассников. Когда Паша собирался выходить, Сергей Петрович позвал его:

- Задержись, Паша, - сказал он по-отечески мягко. – Мне нужно с тобой поговорить.

- Хорошо, Сергей Петрович, - сказал Паша и подошел к учителю.

- Мне бы хотелось узнать, откуда ты все это так хорошо знаешь? У тебя что отец военный, или кто-нибудь из родственников недавно служил и поведал тебе свои знания?

- Что вы, Сергей Петрович. Нет. У меня папа работает в магазине, мама тоже. Из родственников никто не имеет к армии никакого отношения. Просто недавно я взял в нашем магазине «S.T.A.L.K.E.R» и вот теперь режусь в него целыми днями. А там же в основном наши пушки можно использовать, вот я и поднаторел. Вижу какого-нибудь уродца, зомбака недобитого или собаку облезлую, сразу по нему фигачу из нужной волыны. В «Зоне» ведь все хитро, - нельзя просто так лупить из чего тебе нравится, нужно подходить к этому делу с умом, вот мне и пришлось выучить все характеристики. А иначе вообще там долго не выживешь, сразу грохнут тебя какие-нибудь черти...

Того же самого кабана так просто не возьмешь. Ни череп, а броня танка... вот и приходится бить по нему из хорошего российского автомата... И так во всем: на слабаков берешь «мухобойки» типа Макарова, на что-нибудь посерьезнее «калаш», желателен апгрейженный по последнему слову, и с подствольником, а уж на самых серьезных вообще лучше не ходить, либо бить с расстояния из «драгуна», ну и «шарами» тоже забрасывать этих зверей, которые так и норовят где-нибудь заникаться, а потом огоршить тебя неприятным сюрпризом! Я бы их...! - Паша внезапно остановился, и произнес. - Вы знаете, Сергей Петрович, там, в «Зоне» еще много иностранных стволов. Можно я про них на следующем уроке расскажу?

Учитель не отвечал. Он полулежал на стуле, высоко запрокинув голову, и закатив глаза.

- Сергей Петрович, - испуганно проговорил Паша. – Что с вами? Вам не хорошо? Может...

- Слабак, ты еще, Паша! - процедил Петрович, опуская голову и глядя в упор на ученика. – Я этих кабанов на раз из «Макара» делаю... прямехонько в глаз!

Автор: Виталий Шишкин





## ДВОЕ

2619 год. Планета Пандора

Самой известной достопримечательностью Пандоры были её рассветы и закаты, когда небо окрашивалось в незабываемые цвета, плавно сменяющие друг друга. Только когда был исчерпан весь спектр цветов и оттенков, наступал день (или ночь – в зависимости от времени суток).

В данный момент светало.

По безлюдной местности, сочетающей в себе бесконечные степи и одновременно жаркие джунгли, передвигались двое: человек и пёс.

Человека звали Артур, а пса – Бим.

Артур и Бим целеустремлённо шли к своей цели: Северному морю. Смешно сказать, Артур, побывавший на десятке планет, до сих пор не видел ни одного моря. Поэтому он взял на работе отпуск, прихватил с собой верного пса и отправился к пандорскому морю.

Нельзя сказать, что путь их был сложным. Пандору освоили уже давно, поэтому местных хищников практически вывели. И теперь Пандора славилась не только рассветами и закатами, но и самой доступной охотой – надо же было как-то контролировать выросшую популяцию местных трёхрогих оленей.

Артур, хотя и не был заядлым охотником, винтовку с собой всё же прихватил, и у них с Бимом уже неделю на ужин было свежее мясо.

Остановившись на очередную ночёвку, Артур сверился со спутниковой картой. Получалось, что уже завтра они выйдут к морю.

- Завтра мы увидим море, дружище! – порадовал он Бима новостью.

- Гав! – радостно отозвался верный пёс.

Бим действительно был верным, ведь это было заложено в его программу. Да, на самом деле пёс являлся высокотехнологичным биологическим компьютером. Способным на любые расчёты, но при этом живым и развивающимся. Бим был с Артуром давно – пятнадцать лет назад Бима щенком ему подарили родители. С тех пор верность Бима уже давно перешла заложенные в программу нормы и переросла в настоящую дружбу.

Именно поэтому Артур и взял с собой только Бима.

Артур быстро установил палатку и пошёл спать. Верный пёс остался снаружи сторожить сон хозяина и друга.

\*\*\*

Бим лежал и смотрел на звёзды. Его завораживало их холодное мерцание. Биму было уже больше пятнадцати лет, и по собачьим меркам он считался бы стариком – если бы не достижения современной медицины. Сегодня даже собака могла рассчитывать на многие сотни лет жизни, конечно, при достаточной любви хозяина.

Артур, несмотря на свою компьютерно-биологическую сущность, искренне любил пса. Но после небольшой аварии, в которую угодил Артур, его компьютерную память пришлось подкорректировать – процессор Артура почувствовал ущербность из-за своей нечеловечности, что и было устранено. Также в его память была заложена информация, что Бим – биокомпьютер, подаренный ему родителями. С того момента пёс стал для Артура не только другом, но и в некотором роде наставником.

Артур потащил его в этот поход к морю, и поначалу Бим был жутко недоволен. Флегматичный пёс вообще не любил много двигаться. Однако постепенно Бим втянулся в путешествие и теперь не меньше хозяина хотел увидеть это пресловутое море.

Биму хотелось повыть на красную Луну Пандоры – посмотреть, как она на это отреагирует, – но он сдержался. А потом и вовсе заснул...

\*\*\*

Утром друзья быстро собрались и пошагали дальше. Близость моря манила их, наполняя воздух солёной свежестью.

Но тут, совершенно неожиданно даже для Бима с его обонянием, из ближайшего перелеска прямо на друзей выскочил олень. Это был самец, с огромными ветвистыми рогами. Олень направил своё природное оружие на незваных гостей и принялся бить копытом. Обитателю пандорских лесов было кого защищать – в десятке метров позади него, в густых зарослях прятались самка и детёныш.

Бим загородил хозяина, зарычал, отгоняя агрессивного оленя. Артур приготовил винтовку, хотя ему не хотелось бы стрелять в такого красавца. Он уже решился выстрелить в воздух, когда олень прыгнул вперёд.

Бим тоже прыгнул, целясь в шею лесного зверя. Он промахнулся, повиснув на рогах оленя.

Тут уж Артур не выдержал. Грянул выстрел, и олень упал.

А Артур уже стоял над телом друга. Из раны на боку Бима текла кровь.

- Как же это...? – растерялся Артур. – Этого ведь не может быть... Ты же компьютер...

Мозг компьютера, мнившего себя человеком, честно пытался подстроиться под обуревавшие Артура эмоции. Но руки, управляемые компьютерной программой, делали всё самостоятельно. Пальцы Артура превратились в хирургические инструменты и в течение минуты заштопали рану Бима. Также помимо воли Артур извлёк из рюкзака аптечку и перевязал друга.

- Значит, это я – компьютер? – всё ещё не мог поверить Артур.

Бим гавкнул утвердительно.

- И что теперь делать?

Бим не понимал сомнений хозяина. Он встал на ноги и посмотрел в сторону моря.

- Ты прав, Бим! Я должен его увидеть. Не зря же мы столько прошли.

Автор: Олег Дудин





## ЭСКАДРЕВКА

– Стёпка, что ж ты творишь, негодник, вот батьке скажу, он тя батогом отходит, знать будешь, – тётка Маланья бухнула таз с бельём о землю, упёрла кулаки в бока. – Экий грезной футбол положил!

– Прости, тётъ Малань, промахнулся.

– Я те дам промахнулся! Небось, надоело гонять всё утро, сюда и ме-тил.

Стёпка подхватил мячик и побежал к ребятам. Те глядели на приятеля и не видали, что у них над головами.

– Смотрите – дирижабль!

– Ух, ты. Сядет!

– А вот и нет.

– Не, правда вниз идёт. Погнали, посмотрим.

Мальчишки бросили мяч, истрёпанные учебники под деревом, где был привязан коняга, и все трое забрались на конягину спину. Дирижабль – рыжая гофрированная дынька – действительно, немного опережая девятый час, сажился на станции. Более того, его встречал Михей Ерофеич, а он просто так порт не покидает, для этого должно приключиться нечто особенное. Подняв из сундука воспоминаний о прошедшей с четверть века назад флотской службе выправку, дедок вскарабкался по крутой ясеновой лестнице на помост. Этим старожил изрядно повеселил мальчишек, когда гнедой вспомнил о своих капельках арапской крови и домчал их к причалу.

– Снурцын, титулярный советник, – отрекомендовался приезжий.

Дирижабль пару раз кашлянул и стал набирать обороты для взлёта. Взмахи винтов разведали полы светлого костюма, украшенного серебряным щитом.

– Пестимеев, начальник портовой службы. Идёмте, провожу. Как доб-рались, может, укачало, отдохнуть желаете с дороги? Доежжансом-то поди и не доберёшься. Растрясёт – поди, к нашинским-то дорогам непривычные. Морем ещё куды ни шло. Если, конечно, не укачивает. Совсем запамятовал, так вы не устали с дороги?

– Благодарю, нет. Чем быстрее начнём, тем скорей закончим.

– Что ж вы задержаться-то не хотите? Места здесь хорошие, природа, чай не то, что в городе.

– Не то.

– В любом случае, разрешите, провожу в апартаменты. Позвольте ваш багаж, я невесомость наложу.

– Да у меня и нет ничего, кроме этого портфеля.

От видов зелёной шири полей, прозрачной выси, пузатых холмов и пригорков, на которые каким-то чудом взбиралась дорога, советнику сдела-лось хорошо. Не то чтоб было здесь шибко красиво – экзотичные юга, конечно на этот счёт попикунтнее будут, – а радовала сама деревенская безмятежность и прямота. Милыми казались сосновые заборы, лучи, падающие через ветви рябин, истоптанные тропинки – потому что напоминали Снурцыну о годах отрочества, прожитых в подобных местах. Хотя, правда ваша, перистые облака – «конские хвосты», как называли их попутчики, – через городской смог не каждый день увидишь. Да какое там, не увидишь никогда.

Калякая о том, о сём, Ерофеич провёл советника мимо посёлка до бревенчатой крепости, уже годков с сотню грозившей отсюда заморским супостатам. В этом нелёгком деле ей способствовали с полвзвода солдат-инвалидов, и находящаяся под их присмотром артиллерийская батарея из трёх пушек, в числе коих одна треснутая. Но по нерадивости канцелярии – единица, до сих пор несписанная. Мужики в расстёгнутых мундирах и сол-датских фуражках без козырьков поздоровались с Ерофеичем, не потрудившись привстать, и продолжили партию в «очко».

– На постой прошу стать здесь, в форте, в деревне-то шумно и пахнет, отвлекать будет.

– Благодарю.

– Ну-с, располагайтесь, я кликну бабу, чтоб убралась и постелила, да и по местным инстанциям извещу, полицию да их превосходительство, мол, чтоб готовы были.

– Сделайте милость.

Советник обрадовался, что отделался от словоохотливого начпорта и шагнул в сени выделенного флигеля.

– Здравствуй, батюшка, прими пожить да переночевать, – поприветст-вовал гость домового. За печкою пошебуршали и крикнули. Снурцын выгреб вещи из портфеля и карманов и разложил их так, чтоб не растерять и не забыть. Изучив обстановку и вид из застеклённого слюдой окошка, Снурцын извлёк из чехла ежедневник в переплётё добротной кожи и сел за стол. «Шестнадцатого числа сего месяца прибыл в Эскадровку, нашёл её ...» Каким Снурцын нашёл посёлок, титулярный написать не успел, потому что за дверями сначала прогремели сапоги, а после дежурный солдат доложил о прибытии коменданта. Прежде самого его превосходительства в комнате появились роскошные бакенбарды, напоминающие собачьи брыли.

После положенного набора взаимных расшаркиваний комендант помахал квадратным штофом.

– Предлагаю спрыснуть знакомство. Сюда приезжать отдыхать нужно, а не по делам. Кликну кучера, и поедем отсюда, душа простору требует. Медведя потравим

## БУДНИ ЗЛОГО ВЛАСТЕЛИНА

Властелин отодвинул последнюю миску и опорожнил кубок.

– Арти! – закричал он. – Неси список!

– Он уже здесь, Ваше Злобное Величество! – пропел слуга.

– Читай, что там у нас после обеда по плану.

– Плетение козней, – прочитал Арти. – Так, тут небольшое разъяснение – «козней большого масштаба, с последующим вторжением и уничтожением...»

– Ладно, достаточно, – прервал слугу Властелин.

– Сегодня у меня что-то нет желания воротить масштабные дела. – Займемся чем-нибудь помельче, – он на секунду задумался. – Привести пленников, будем переманивать их на свою сторону. Немного попытаем...

– Будем... попытаем..., – подытожил Арти.

– Да. В жизни всегда есть место подвигу!





меделянскими собачками.

– А я думал мышьяком сподручнее, разве что пёс очень едкий попадётся, – попробовал отшутиться титулярный.

– Политика, – занял их превосходительство. – Отчего такой шум уст-раивать? Ну, потонуло два человека, так сколько их каждый день по всем губерниям тонут. А сыскаря прислали именно к Четверорукову. Копают под Четверорукова. Политика это, интриги грязные, неугоден я кому-то. Ну ничего, и у нас заступники найдутся.

– Я бы предпочёл, чтоб каждый делал, что положено.

– Ну, идите, займитесь своей работой, – с видом миссионера на завтраке каннибалов постановил комендант.

В неказистом, но внушительном кирпичном здании – одна стена его, очевидно, недавно обвалилась и была починена, причем по застывающему бетону кто-то с небрежною искусностью нарисовал мастерком решётку кирпичей, – с вывескою «Полицейский участок» титулярного ждал пристав Портупеев.

– Здравия желаю вашбродь! – грянул гонявший с курьером чаи городской.

– Тише, Дымба, тише, – блеснул двумя рядами позолоченных пуговиц пристав. Он вкратце обрисовал ситуацию, мол, такого-то числа на уездной территории сгинули в море двое жителей – навигатор здешний и его супруга. Фельдшер из порта и доктор, привезённый Дымбою из земской больницы, определили простое утопление. Что по существу, и не подвергается сомнению – ибо батискаф навигатора был поднят с самого дна залива. Настораживает другое – как опытейший моряк умудрился налететь на скалы. Ведь в лабиринте их погибший маневрировал почитай каждый день, так как жил, как и все добрые люди посёлка – на берегу, к навигационной станции на остров отправлялся с паровым катером или батискафом электрического ходу, дежурить. Но недоумение жандармов продлилось недолго – буквально следующим тенистым днём телеграфист Надькин набросал заявление, что видел, дескать, как навигатор в тот злосчастный день разговаривал со Знией, русалкою, о трудности плавания в шторм, после чего повёл батискаф морем вслед за ней.

Этим бы, к спокойствию коменданта, дело бы и закончилось, да те из обывателей, кои и раньше списывали на нелюдей внезапный дождь или скисшее молоко, задумали Знию извести. Мол, это она навигатора на поги-бель навела. Так что Ерофеич укрыв её в пустом ремонтном доке, а пристав определил Дымбу смотреть, чтоб ангар не сожгли, или в воду чего не налили. Вот такое сейчас статус-кво. Снурцын подтвердил, что ему в тех же чертах дело и описали.

На выходе титулярного вновь перехватил комендант: «Хорошо, что вы всё быстро завершили. Покажите мне рапорт и отправимся отобедаем». Вместо этого Снурцын запросил катер на остров. Для поездки отозвали баркас, доставлявший рухлядь – белку, куницу и прочее – на местную мануфактуру. Так же взяли с собой и Надькина. Усилилась непогода, и хотя советник сменил сюртук на бушлат и зюйдвестку, волны и ливень промочили всех осмелившихся выйти на палубу до нитки. При этом Снурцын всё сильнее чувствовал, что этот день, простой, ясный и среди понятных людей – лучший в его жизни.

Когда капитан Марущак подвёл баркас к навигационной станции, а матросы занялись швартовкой, телеграфист, улучивши момент, ударил че-лом. По его версии, злосчастный день русалка провела вместе с ним, а оговорил потому как отвергла ухаживания.

– Я боюсь, что люди меня накажут, если узнают.

– И правильно сделают.

Шагать внутри пришлось осторожно, в платформе из перфорирован-ных штампованных листов зияли отверстия труб для отвода прилива. Около запасного батискафа, законсервированного на стапелях, Пестимеев остано-вил

## БУДНИ ЗЛОГО ВЛАСТЕЛИНА

-Ваше Злобное Величество! – проговорил Арти, вбегая к Властелину в залу. – Все в полном порядке. Лазутчик готов передавать вам данные на расстоянии.

-Поглядим на это, - Властелин злобно улыбнулся. - Начинайте передачу.

-Прием! – выкрикнул Арти.

В зале зазвучал голос, прерываемый помехами.

«Позывной «Вурдалак». Передаю важную информацию. В сторону дворца Вашего Злобного Величества двигается....» - связь прервалась буквально на миг: «... войско. Мне удалось подсчитать его численность. В нем...» - снова помехи: «... человек, конницы....» - опять неизвестный сигнал заглушил важную информацию».

-Что такое?! – выкрикнул недовольный Властелин. – Этот лазутчик еще ничего толкового мне так и не сообщил.

-Не беспокойтесь, Ваше Злобное Величество! – по спине Арти побежал холодный пот. – Технология еще не отработана. Всякое может случиться. Давайте послушаем дальше.

Снова зазвучал голос лазутчика:

«Повторяю, войско просто огромное. Его сопровождают .... боевых магов» - ключевая информация снова было потеряна.

-Тьфу, пропасть! – обозлился Властелин. – Плевал я на высокие технологии. Арти, быстро сбегай и проведи визуальное наблюдение, и через пять минут сообщи мне результаты.







группу. Замолкли звуки шагов гулким эхом гулявшие по стенам проруб-ленного в скале коридора, тишину нарушали только падающие с арматуры капли конденсата да бушующая далеко снаружи гота стихия.

— Сюда по одному, и не споткнитесь, вниз ступеньки, — закашлялся Ерофеич.

После небольшой заминки Марущак сам раздраил и отворил люк. Тя-нущуюся глубже лестницу скромно освещали электрические лампочки под проволочными сетками. Пройдя под особенно прочной скалой, путешественники вновь поднялись — навстречу дневному свету, заливавшему через три больших иллюминатора диспетчерскую. Капитан, Михей Ерофеич, советник и Надькин с трудом поместились

в кабинете, заставленном деревянными ящиками со скруглёнными углами, зарешеченными громкоговорителями, текстолитовыми ручками и переключателями. Снурцын отступил в угол у правого иллюминатора и оттуда оглядел комнату. Начальник порта, отдуваясь, присел в кресло.

— Отсюда ведутся передачи? — поинтересовался титулярный.

— Да, каждый раз когда навигация открывается, когда приборы на ме-теорологическом пункте в порту на шторм покажут, а также по графику — погибший приезжал на остров, давать судам указания по, кхм, лектромагнитной связи.

— Угу, по радио.

— И вот, тем злокозненным днём, навигатор провёл дежурную переда-чу, а ночью его хватились — нет. Собирались я да он вечером обсудить пригодность к мореходству судов из группы риска по сроку службы, а он всё не идёт.

— Да, помню, Португеев говорил, что на ту дату пришлась буря. Соот-ветственно это причина для внеочередного дежурства. Таким образом, заинтересованные мореплаватели слышали информацию, какая поступает из диспетчерской в таких случаях? — присел на второе кресло титулярный.

— Вот, и послал я, а вот его, — ткнул Ерофеич в телеграфиста, — за навигатором домой, а у них и нету никого. А? Выходит что слышали.

— Отлично, Надькин, сударь, разыщи, которое здесь устройство служит для воспроизведения ранее записанных звуков, и достань из него валики, или на чем там оно работает, только осторожно. Капитан, что можете сказать о той передаче?

— Да ничего, как обычно всё было.

— Ну, будем надеяться, вы её вспомните. А вы, Михаил Ерофеич, рас-скажите, что было в батискафе, когда его подняли и открыли.

— Известно что — два тела, навигатор и супружница евонная. Утопли. А как тут не утопнуть — машину-то со дна подняли, корпус помятый, что Дымбина рожа в понедельник. Открывать магией пришлось — откуда у нас струмент такой, что батискафы режет. Увезли на мол, от Эскадревки два ка-бельтовых, подальше от техники всякой — и справились. На открытом месте оно завсегда легче, вот если б здесь пробовали — ни за что бы не вышло — оно и понятно — соляркой да каучуком воняет, ясно, что магия не подействует.

Снурцын слушал это, записывая слова в столбики на взятом из ящика стола бланке с казённой шапкой: Эскадровка, Навигационная башня, а даль-ше сложная цифра.

— Ну как, юноша, что там у тебя получилось?

— Электрофон нашёл, валики вытащил.

— Отлично, погостили, пора и честь знать.

Забрав из башни указанные Снурцыным предметы, экспедиция верну-лась восвояси. Узнав, что расследование только набирает обороты, комен-дант побагровел: «Вы в своём уме? Зачем это ворошить. Навигатор с женой, всё одно, не оживут».

Вечером Снурцын сообразил, что если пойдёт на званый ужин, то он затянется на неделю, с поездками по всем усадьбам, легендарным алтарям, и с непременно с травлей чем-нибудь медведя. Поэтому советник решил стать ещё большим букой, и заявил, что ужинать будет в своей каморке. Тётка накрыла щи с пирогом, налила чай из принесённого мальчишкою медного самовара, и, прибираясь, наконец, не выдержала.

— А говорят, вы, служилые, крадёте детей и приказных людей из них делаете.

— Так и есть.

— Страсть то кака. Чур, чур меня.

— А что делать, приходится красть.

— Так хорошо бы Стёпку вы увезли. Совсем одолел филиюган.

— Обязательно.

— Что, правда? А может, не надо, пусть человеком остаётся, не чужой чай, сестре сын.

— Да чего уж там жалеть, заберу.

Маланья дважды глянула через плечо на страшного гостя и выкатилась из флигеля.

— Это тот батискаф? — осведомился советник следующим утром, стоя на пирсе.

— Он самый. Собрались, магией подняли — и всего делов. Уж сколько полезности от техники, а вред, всё одно, большой: ослабляют магию, и всё тут, — сокрушался Ерофеич.

— Есть одна мыслишка, давайте заглянем.

Начальник порта, Снурцын, и Марущак спустились через люк в сталь-ную сферу.

— А нет ли здесь радиоприёмника, капитан?

— Вот, — ткнул Марущак, — по такому мы на кораблях слушаем сводки навигатора, как раз в это время вахтенный «склянки бьёт».

— Понятно, значит навигатор мог слушая этот приёмник узнать, сколь-ко ещё продлится его речь из диспетчерской.

— Как это его речь, если вы говорите, он здесь?

— Неважно. И если бы всё прошло по плану, до окончания передачи он смог бы покинуть остров, сделать всё, что заблагорассудится, и вернуться, как будто всё время пробыл на дежурстве.

— Снурцын, вы с кем сейчас разговаривали?







– Тоже неважно. Нашли навигатора в разбитом батискафе, причём не одного, а с женой. Два мёртвых тела. Два. Значит не успел вернуться, значит что-то пошло не так. А что могло пойти не так? Реальные условия вышли посложнее запланированных.

– Если что нужно сделать, говорите.

– Ещё немного вас задержу. Дойдём до телеграфной и посмотрим, сумел ли Надькин подключить оборудование.

Телеграфист, перемежая свою деятельность восклицаниями: «Вот ге-моррой!» и «Что за ботва?», сделал то, что поручил советник. Снурцын предложил Надькину воспроизвести валики, привезённые

с острова.

– Да я как-то и не умею.

– Ну-ну, не в твоих интересах отнекиваться.

Всё получилось, и советник предложил юноше запомнить на будущее, как это делается.

– Ну-с, послушаем нашего злополучного соловья.

– Я смотрю, вы в хорошем настроении, – заметил зашедший постоять над душой у телеграфиста комендант.

– Да, есть немного. Марушак, припомните, не эти ли фразы, хм, не этими же словами говорил навигатор в день происшествия?

Титулярный выудил из карманов клочки исписанной бумаги и принялся их систематизировать.

– Ну, можно и так сказать, – вымолвил капитан после окончания записки. – Так объясните же что происходит, чтоб лихорадка вас бросала с кровати на кровать, не даёте понимать!

– Не стоит так горячиться. Таким образом, загадка вашего таинственного острова себя исчерпала, – подмигнул Снурцын. – Навигатор воспользовался записью эфира чтоб обеспечить алиби, а сам в это время совершил преступление – убийство – и уже был готов спрятать главную улику, там, где она исчезнет навсегда, – в волнах. А когда заметил, что передача на валике закончилась до его возвращения, из-за того, что в штормящем море он потерял скорость, то решил пойти на дно.

Дела можно считать законченными, и Снурцын вернулся во флигель за вещами. Домовой прыгнул со стола, бросив ежедневник, и юркнул за печку. Титулярный поблагодарил его за кров.

## БУДНИ ЗЛОГО ВЛАСТЕЛИНА

-Препакостно в этом лесу! – произнес Властелин, медленно шагая через Темный бор.

-Да, Ваше Злобное Величество, – сказал Арти, стараясь не отставать от повелителя.

-С этой работой, мне даже некогда выбраться на природу, - Властелин с вниманием рассматривал мертвые стволы и ветви иссохших деревьев.

-Да уж.

-Ты слышишь, Арти, - Властелин остановился.

-Что?

-Тихо! – шикнул Властелин. – Молчи.

В лесу раздавался мерный звук: «ку-ку».

-Это кукушка, - сказал Властелин улыбаясь.

-Верно. Но как она сюда попала?

-Без понятия, но это интересно.

-Говорят, они могут предсказывать, сколько проживет человек, надо только посчитать, сколько раз она прокукует.

-Я не человек, но мысль интересная. Посчитаем, - Властелин присел на поваленное дерево и принялся про себя считать, временами поглядывая по сторонам.

Прошел час.

-Все это ерунда! – злобно проговорил Властелин.

От неожиданности задремавший Арти проснулся.

-Что... я что-то пропустил?

-Ничего, - бросил Властелин. – Она все никак не может уgomониться. Я уже не могу считать.

-А уже много?

-Неважно. Хватит отдыхать – пора за работу, - воодушевлено выкрикнул Властелин, а про себя подумал: «Надо будет проверить - прислать сюда для подсчета какого-нибудь смертника, а потом узнать, сколько он насчитал и повесить».

С комендантской бричкой на станцию дирижаблей прибыли коньяк цвета лакированного дерева в бутылке с золочёными медальками и колбаса-сыр местного производства. Без этого, как посчитал Четвероруков, приезжий не отбудет довольным.

Советник после недолгих уговоров Четверорукова и Ерофеича сдался, и ближе к донышку уже убеждал новых закадычных приятелей, что никакой он не герой.

– Почему же я? Пилот меня доставил без сучка, Португеев защитил русалку от самосуда, а ты приютил её в порту.

Русалка, не опасаясь любителей пулять исподтишка магией, сидела на камне и наблюдала, как дирижабль борется с вечерним бризом. Стёпка тоже смотрел вслед, уплетая хлеб с молоком, принесённый родителями к стогу на поле, где его прятали от заезжего человека и страшной участи.

Автор: Сергей  
Плотников