

№01(39)

ЯНВАРЬ 2009

jurnal.fantasyland.info

Legion

ИНТЕРЕСНЫЙ ЖУРНАЛ
ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩИХСЯ ЛЮДЕЙ

**УМАЛЕНИЕ
ВЕРОЯТНОСТИ
ИГРАЕМ В WARHAMMER**

**РАССКАЗЫ-
ПОБЕДИТЕЛИ
КОНКУРСА ОТ
WWW.NEFORMAT.NET**



ПРИГЛАШЕНИЕ НА
“ЗИМНИЙ ШТУРМ 2009”
ТУРНИР ПО WARHAMMER

Prince of Persia

НОВАЯ СКАЗКА ОТ UBISOFT

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

КНИГИ

стр.3 - Новинки книжного рынка. Февраль 2009

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

стр. 4 - Новости www.cprg.ru

стр. 4 - Календарь выхода игр. Февраль 2008

стр.5 - Prince of Persia (2008)

ВАРГЕЙМЫ

стр. 8 - Умаление вероятности

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

стр. 13 - Как я пытался играть в сети

КИНЕМАТОГРАФ

стр. 15 - Календарь премьер. Февраль 2009

ПРОИЗВЕДЕНИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ

стр. 16 - Во славу империи

стр. 18 - Невезучий рыцарь

стр. 22 - Кто в доме хозяин

Привет вам!

Вышел в свет новый номер журнала. Это всегда приятно. И думаю приятно не только для нас, но и для наших читателей. В это раз буду краток.

Итак, кроме обычных новостей книг, фильмов и игр в этом номере вы узнаете вот о чем.

Получилась ли новая игра про Принца Персии от Ubisoft. Что в ней нового, что старого и стоит ли на нее тратить свое время. Об этом как нетрудно догадаться в рубрике «Компьютерные игры».

Раздел «Варгеймы» знакомит Вас с тем, что нужно знать чтобы одержать победу в мире

Warhammer. Автору можно верить на слово, ведь статья предоставлена Обществом военно-тактических игр (ОВТИ), которые о Warhammer знают не понаслышке. Кроме того здесь же можно ознакомиться с приглашением на турнир «Зимний штурм-2009». Читаем и пакуем свои армии для поездки.

Ну а главную роль в этом номере занимает раздел «Произведения читателей», в котором Вас ждут два рассказа занявших второе место на конкурсе, проводимом порталом www.neformat.net, а также новый рассказ нашего постоянно автора Олега Дудина «Кто в доме хозяин».

На этом откланиваюсь. До встречи в следующем номере!



Сергей 'Mef' Агафонов
выпускающий редактор журнала "Legion"

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА:

Новости компьютерных ролевых игр -

сайт www.cprg.ru

Даты выхода книг и другие околоскнижные новости

- сайт 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 или 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



НОВИНКИ КНИЖНОГО РЫНКА ФЕВРАЛЬ 2009



Армада. Альфа-книга

Иар Эльтеррус. «Отзвуки серебряного ветра. Мы — будем!», *состав: Осознание; Выбор*
Валерий Иващенко. «Молодые волки старого королевства»

Ленинград

Василий Горь. «Икуб»
О,Санчес. «Зиэль»

Роман Злотников. «Элита элит»
Владимир Коваленко. «Кембрийский период»
Александр Марков. «Пирровы победы»
Татьяна Форш. «Предсказанный враг»



Снежный Ком

Юлий Буркин «Бриллиантовый дождь»
Точка встречи

Сборник рассказов, составитель Е. Гаркушев.
Среди авторов Г. Л. Олди, Д. Трускиновская, В. Данихнов, А. Гурова, О. Дивов и др.

НОВОСТИ WWW.FANTLAB.RU



На сайте www.fantlab.ru продолжается конкурс «Книга года — 2008». Закончился первый этап и мы рады ознакомить Вас с книгами вышедшими в во второй тур.

Лучшая книга (авторский сборник) иностранного автора.

Симмонс. «Террор»
Мьевиль. «Шрам»
Гейман «Хрупкие вещи»
Пратчет «Правда»
Барри Хьюарт «Мост птиц»
Лучший роман (авторский сборник) отечественного автора
Колодан. «Другая сторона»
Дяченко «Медный король»
Олди «Гарпия»
Хаецкая «Звёздные гусары»
Лукин «Бытие наше дырчатое»
Лучшая антология
«Ужасы»
«Волшебники»
«Герои»

Если Вы нашли в списке книгу которая впечатлила Вас, то проголосовать за нее можно в соответствующей [теме](#) форума, на сайте.

ВНИМАНИЕ! Участвовать могут лишь зарегистрированные пользователи портала!

КНИГИ



КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ВАРТЕЙМЫ

КИНЕМАТОГРАФ

РАССКАЗЫ



НОВОСТИ WWW.CRPG.RU

Blizzard разрабатывает еще одну MMORPG
Главный дизайнер WoW переключился на другой проект

Джеффри Каплан (Jeffrey Kaplan), главный дизайнер World of Warcraft, попрощался с сообществом этого суперпопулярного проекта. Если пропустить расшаркивания с фанатами, то в сухом остатке окажется две новости. Во-первых, на столь ответственном посту Джеффа подменят его коллеги Том Чилтон (Tom Chilton) и Аллен Брэк (J. Allen Brack). Во-вторых, сам Каплан займется другим, не анонсированным онлайн-проектом. Таким образом, слухи о том, что Blizzard разрабатывает еще одну MMORPG, нашли подтверждение. Не исключено, что она будет анонсирована уже в этом году, например, на осеннем Blizzcon'e.

Drakensang: The River Of Time – Назад в Аventura
Приквел к Drakensang: The Dark Eye в разработке

Игра Drakensang: The Dark Eye, созданная на основе настольной ролевой системы The Dark Eye (Das Schwarze Auge), успела выйти только в Германии, где получила хорошие отзывы в прессе и признание ролевиков. Завтра, 18 февраля, должен состояться релиз проекта в Америке и, надеемся, в первом квартале 2009 года – в Европе и России (у нас "Новый Диск").

Меж тем dtp entertainment и Radon Labs, соответственно издатель и разработчик Drakensang, объявили о том, что в производство запущен приквел игры под названием The River Of Time. Планируется, что он появится в продаже в начале 2010 года. На этом новости относительно продолжения исчерпываются. Правда, издатель обещает в скором времени поделиться с прессой новой информацией, а пока предлагает полюбоваться на пока единственный то ли скриншот, то ли арт.



КАЛЕНДАРЬ ВЫХОДА ИГР НА ФЕВРАЛЬ 2009

- 3 февраля 2009 - Burnout Paradise: The Ultimate Box (Аркада)
 - 5 февраля 2009 - Evochron Legends (Симулятор)
 - 6 февраля 2009 - Zeno Clash (Action)
 - 9 февраля 2009 - Street Racer Europe (Симулятор)
 - 10 февраля 2009- F.E.A.R. 2: Project Origin (Action)
 - 13 февраля 2009 - A Stroke of Fate (Adventure)
 - 16 февраля 2009 - Battle Group Commander: Episode One (Стратегия)
 - 17 февраля 2009 - Penumbra: Collection (Квест) Roogoo (Аркада)
 - 18 февраля 2009 - Drakensang: The Dark Eye (RPG)
 - 19 февраля 2009 - Warhammer 40 000: Dawn of War 2 (Стратегия)
 - 20 февраля 2009 - Age of Conan: Hyborian Adventures (RPG)
 - 24 февраля 2009 - Codename: Panzers – Cold War (Стратегия)
Etch A Sketch (Пазл)
Puzzle Quest: Galactrix (Пазл)
Tom Clancy's EndWar (Стратегия)
 - 26 февраля 2009 - Prince of Persia: Epilogue (Action)
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 (Стратегия)
 - 27 февраля 2009 - Rogue Trooper: Quartz Zone Massacre (Action)
- Кроме того в феврале:**
 Armageddon Riders (Action)
 Seville (Adventure)
 Demigod (Стратегия)
 Manhunt 2 (Action)
 NecroVision (Action) +

Война в небе - 1917 (Симулятор)

Анонс BlizzCon 2009
Blizzard Entertainment «собирает друзей»



Любимая миллионами игроков со всего света, компания Blizzard Entertainment,

проигнорировав очередную E3, сделала ставку на собственное мероприятие под названием BlizzCon. Данный конвент, похожий, окончательно перешёл на ежегодный график (между первым и вторым BlizzCon прошло два года, но с 2007 года мероприятие проходит каждый год). Во всяком случае, в этом году без очередной "встречи" дело не обойдётся: об этом Blizzard заявила сегодня в соответствующем пресс-релизе. Из этого сообщения также стало известно, что BlizzCon 2009 пройдёт в Анахайме 21-22-ого августа.

КНИГИ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ВАРТЕЙМЫ
КИНЕМАТОГРАФ
РАССКАЗЫ



PRINCE OF PERSIA (2008)

Жанр: Action/Adventure

Разработчик: Ubisoft Montreal

Издатель/Издатель и локализатор в России: Ubisoft/Акелла

Минимальные системные требования: 2,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Рекомендуемые системные требования: Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

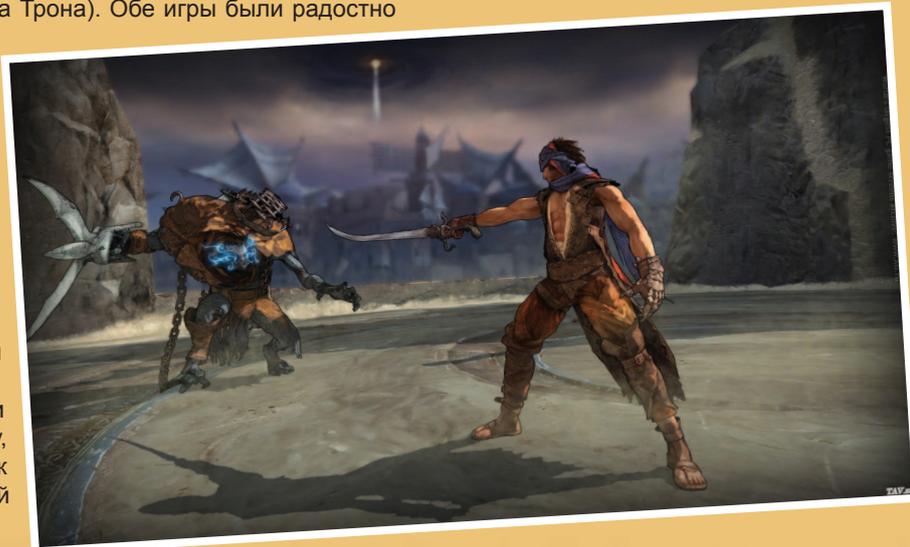


В 1989 году стараниями Джордана Мехнера на свет появилась игра, ради которой на различных предприятиях нашей необъятной Родины приобретались персональные вычислительные машины. Как только заветная машинка появлялась в кабинете, на нее тут же каким-то чудом проникали игры типа Doom, Elite и другие шедевры того времени. Ну а вместе с ними приходил ОН. Герой без страха и упрека, способный бегать, прыгать, подтягиваться, сражаться на мечах. Причем он обладал невиданной, по тем временам, пластикой. В общем, приносил радость в серые будни работы. Ваш покорный слуга лично познакомился с НИМ в школьные годы, когда в классе информатики стояли компьютеры, которые сейчас вспоминают как «286». Вглядываясь в монохромный экран, мы все управляли ИМ. Его Величеством Принцем Персии. Уже тогда, в 89, автор заложил основы будущей серии. Это акробатика (даже в первых частях нужно было обладать хорошей реакцией, чтобы вовремя подтянуться на готовой рухнуть в пропасть площадке и вовремя сойти с нее) и время (на прохождения игры отводился, ровно один час). В 1993 году вышла вторая часть «Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame». Суть процесса не изменилась, просто была расширена география походов принца. Затем был небольшой промежуток, а в 1999 году

стараниями умельцев из Mindscape на свет появилась игра Prince of Persia 3D. Обычно о ней не вспоминают, и большая часть людей пропустила ее. В принципе, они ничего не потеряли. Довольно невнятная игра, паразитирующая на славном имени, и сделанная в 3D. Угода моде, не более.

Затем серия канула в небытие. О ней даже не вспоминали и уже похоронили, как это было со многими хитами тех далеких времен. Но вдруг, в 2003 году, на прилавки попала игра, которая не просто возродила бренд, но стала новой классикой. Prince of Persia: The Sands of Time (у нас известная как «Принц Персии: Пески Времени») от UbiSoft не просто вернуло имя, но и вернуло, и расширило те идеи, которые были заложены Мехнером в 89 году. Новый принц совершал сногшибательные акробатические этюды (любовь UbiSoft к паркуру началась именно в этой игре), кроме того, он использовал акробатику, чтобы сражаться с врагами. Ну и, конечно же, время стало полноправным героем игры. Теперь оно не подгоняло игрока, но служило ему. По нажатию одной кнопки, игрок мог замедлять его или перематывать время вспять. После успеха нового принца, в 2004 и 2005 годах, было выпущено два продолжения Prince of Persia: Warrior Within (Принц Персии: Схватка с Судьбой) и Prince of Persia: The Two Thrones (Принц Персии: Два Трона). Обе игры были радостно встречены поклонниками серии и плотно вошли в пантеон отличных игр.

А потом был опять перерыв в четыре года. Казалось, UbiSoft выжали все из серии и закрыли ее. История Принца была рассказана, игроки переосмысливали каждую игру отдельно и серию в целом. И вот когда уже все, казалось, забыли о Принце, UbiSoft снова заявили о том, что новая игра таки выйдет. На скриншотах нам показывали какую-то мультяшную графику, а ролики демонстрировали, как новый принц с таинственной



КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВАРТЕЙМЫ

КИНЕМАТОГРАФ

РАССКАЗЫ



напарницей вытворяют какие-то умопомрачительные комбо во время схваток с врагами.

В 2008 году новый принц пришел на компьютеры игроков. Пришел, чтобы сказать: «Я другой Принц». То есть вообще другой. Игра, получившая простое название Prince of Persia (2008), на самом деле, являлась глобальным перезапуском серии.

Игра начинается с того, что наш герой (теперь он носит какой-то плащ, стильную металлическую перчатку на левой руке и большую саблю) идет по пустыне и кричит «Фара!Фара!». Бывалые игроки, улыбаясь, рисуют себе историю о том, что Фара попала в очередную переделку и наш Принц ее будет спасать. Но вот уже через пять минут герой бежит за какой-то босоногой девушкой, ловко прыгая по скалам, бегая по отвесным стенам (тут бывалые игроки скрепят зубами и пытаются отказаться от рефлексов, заточенных по предыдущим трем играм). Тут же происходит обучение бою. Теперь это уже не кровавая баня, которую устраивал Принц толпе врагов, разбрасывая их ногами и подрезая сухожилия. Теперь это индивидуальные схватки один на один, с серией ударов, контратаками, блоками. В общем, это уже больше файтинг, чем аркадная потасовка. Итогом обучения станет высвобождения Ахримана, бога тьмы, который напускает скверну на ближайшие земли. И целью Принца и его напарницы Элики, становится очищение этих самых земель. У нас есть четыре больших локации, поделенные на чуть меньшие зоны. В каждой из них находится так называемая плодородная земля, которую нужно отвоевать у одного из четырех прислужников Ахримана (своего рода мини-боссы). Казалось, все просто, однако не все из этих мини локаций открыты изначально, чтобы их открыть, нужно пробудить четыре силы Ормузда (бога Света). Это делается при помощи семян света, которые появляются на очищенных от скверны территориях. Звучит сложновато, но разбираешься в этом быстро. На фоне этого разворачивается становление отношений между Принцем и Эликой. От игрока тут зависит мало, все-таки не в RPG играем. Если игрок хочет услышать очередную часть истории, пусть нажмет кнопку и послушает диалог. Не хочет? Тогда пусть бежит дальше. Но я советую послушать, так играть намного интереснее. Конечно же, в ключевых местах игроку обязательно покажут постановочную кат-сцену, из которой разработчики будут нести мораль. А мораль эта, в отличие от самого принца, не изменилась.



Не судьба творит человека, а наоборот. Человек может изменить свое предназначение даже наперекор богам. Финал игры это доказывает на сто процентов.

Еще раз отдельно хочется сказать о боевой системе. Те самые комбо, которые игроки видели в предоставляемых роликах, действительно работают. Т.е. победить обычного врага в одиночку Принц сможет, а вот мини-босса уже никак. Суть схватки сводится к комбинированию сабельных ударов принца и

магических способностей Элики. Играется это довольно тривиально (нужно просто нажимать нужные кнопки в нужное время), но визуально смотрится замечательно. Элика вообще незаменимый персонаж. Она стала ходячим вариантом песков времени. С той лишь разницей, что никогда не кончается и действует сама. Т.е. умереть в новой игре о Принце нельзя. Вообще. Никогда. Как только принц под управлением игрока срывается в пропасть (как вариант попадает в скверну) или готов пасть под напором врага, на помощь приходит рука Элики, и вот мы уже готовы к новой попытке. Благодаря этому играть стало намного проще. Хотя места автосохранений UbiSoft могли бы разбросать и почаще.

Вообще, визуально игра выглядит изумительно. Казалось бы, добавили шейдеров, разукрасив тем самым мир, как рисованный мультфильм, а ощущения совершенно другие. И именно за счет такого визуального решения, процесс очищения выигрывает вдвойне. Когда ты, пробежав по мрачным местам, перепрыгивая через потоки черной слизи, вглядываясь в затянутое тучами небо, видишь ту же локацию после очищения, дух захватывает. Трава зеленеет, небо ярко-голубое, солнце светит. Изменения, как говорится, на лицо.

О новой игре можно говорить еще много. Можно хвалить и ругать нововведения. Можно восхищаться графической частью. Много, что можно имеет место быть. Но нужно помнить одно, несмотря на все упрощения, принятые UbiSoft, игра не утратила интереса. Да, возможно, она слишком однообразна. Да, возможно, она не так брутальна, как ее предшественницы. Но вместе с тем, она дарит игроку ощущение восточной сказки. Сказки во всем, начиная от главного меню и заканчивая звуковым рядом.

Можно смело сказать, что перезапуск серии удался и UbiSoft подарит нам еще не одну хорошую сказку. А игроки будут радоваться, пусть даже этих сказок будет тысяча и одна.

Автор: Сергей 'Mef' Агафонов

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВАРТЕЙМЫ

КИНЕМАТОГРАФ

РАССКАЗЫ

HOTDICE

ИЩИТЕ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПОДАРОК? НАЙДЕТЕ У НАС!!

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



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 Доминарии, населенном людьми, ангелами...

ГЛАВНАЯ РЕГИСТР. О НАС
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 ПРИОБРЕСТИ В НАШЕМ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ

WWW.HOTDICE.RU

ВАРГЕЙМОВ, НАСТОЛЬНЫХ ИГР И РОЛЕВОЙ АТТРИБУТИКИ

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

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





УМАЛЕНИЕ ВЕРОЯТНОСТИ



Парадокс – приятнее выигрывать сложно. Неплохо иногда просто растоптать армию противника копытами конницы или расстрелять из камнететов на подходе. Но только иногда. Быстро надоедает обеим сторонам, да и сам становишься предвзятым и негибким.

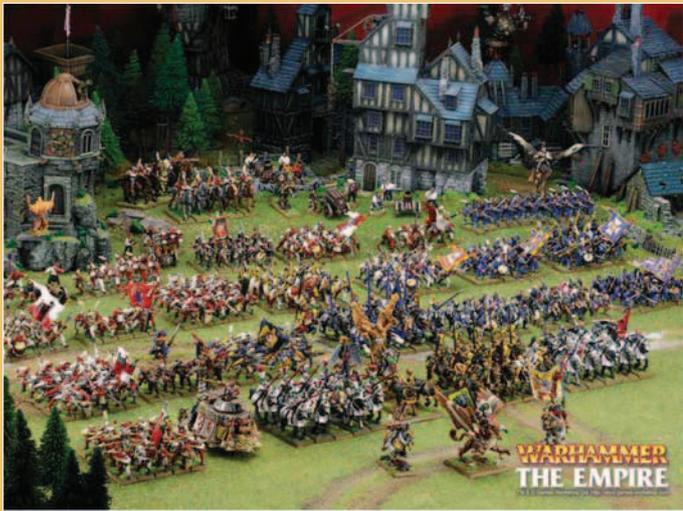
Проигрывать тоже не доставляет удовольствия. Да, бывает, кубы подводят, войска начинают подчиняться разделу «Психология» не вовремя, ломая стратегические планы на 7 ходов вперед. Warhammer – игра в вероятности, так что от этого никто не застрахован.

Гораздо интереснее не выигрывать, а переигрывать. Не за счет росписи, не пользуясь благосклонностью кубов или оспаривая до хрипа правила. Именно переигрывать, используя (банальность, что делать) сильные стороны своей армии, слабые стороны противника и особенности ландшафта.

В этой статье будет несколько простых советов, с помощью которых вероятность будет иметь над вами меньшую власть.

1. Составление росписи

Что конкретно давать героям и какие брать отряды – об этом достаточно подробно написано в разного рода обзорах армлистов (или ростеров - списка миниатюр какими игрок намерен выступить в бою). На моей памяти никто, взявший чужую роспись под кальку, не сумел ею сделать ничего достойного (в плане турниров). Каждый выбирает для себя. Полезнее скорее знать, что не надо делать. Итак, начинаю перечисление проверенных временем грабель.



Не надо складывать все яйца в одну корзину. Да, можно взять отряд из 12 граалецев, поставить туда 5 героев и гордо рассекать поле в полной уверенности, что он не погибнет. Можно также быть уверенным, что остальная армия к этому моменту погибнет, а Грааль будет пытаться догнать самые дешевые отряды врага. Можно взять вампирлорда на зомбидраcone, а потом проиграть от одного мискаста в бою. Можно много всего, но не надо рассчитывать, что у вас «мегалорд с мегаотрядом, а все остальные лохи (с) Из непридуманного».

Этим вы только облегчаете жизнь противнику, сокращая собственные возможности. Не надо гротеска. В армлисты заложены несколько вполне разумных базовых идей, зачем плодить

кадавров? Это относится к попыткам сделать упор на слабой стороне армлиста. Пешая Бретония, магические гномы, живые вампиры. Обычно это делается с помощью наемников, особенно развилось с появлением огов. Никто не будет плевать в сторону подобного выверта ума, но заниматься этим лучше уже после того, как собрана первая армия.

Еще хорошо сразу мысленно расставлять героев в отрядах и прикидывать, зачем, например, в армии, где все передвигаются минимум на 12 дюймов, герой со своим движением на 5. Каждая вещь хороша на своем месте и в свое время. По ходу игры уже поздно соображать: «а зачем же я взял сюда ЭТО»?

Вообще герои, особенно маги, требуют бережного обращения. Например, если вы ставите шамана в херд, вы одновременно даете ему некоторую защиту и делаете херд одной из первоочередных целей для вражеского внимания. Действительно, никому не интересно гоняться за 80-90 очками, но если туда добавить 75-206 очков за шамана, то гораздо проще разогнать херд, чем отряд драгоногров за ту же сумму. То же относится и ко многим другим случаям.

Так же часто на «лишние» очки докупаются знамена, причем куда только можно. Логично, что бонус от знамени существует только в фазе боя, но вот разумно ли отдавать врагу дополнительные 100 очков в случае проигрыша боя, если сам отряд стоит менее, скажем, 150? Взяв тот же херд с шаманом, мы добавляем туда знамя, чтобы приобрести хоть какие-то шансы, но потеря этого херда в рукопашной будет «весить» уже 300+ очков. А получаемая выгода сомнительна.

Если есть возможность создать отряд из 24 моделей или два отряда по 12 (при прочих равных), то надо прикинуть, на что влияет размер. Можете ли вы быстро добавить к двум отрядам много моделей, если вы играете за вампиров, удобно ли будет при расстановке, не перекроют ли отряды друг друга, если это стрелки, хватит ли им числа для эффективного использования, легко ли будет маневрировать, если это наступательный отряд и т.д. Про размеры есть еще одна крючкотворская тонкость – паника отряду идет от потери четверти числа моделей на начало текущей фазы, а собираются после бегства они по четверти первоначального числа. Отсюда вывод – очень удобно к отряду из 4-х моделей присоединять героя, а вот от почти уничтоженного отряда героев лучше отсоединять.

Покупать модели для игры лучше после 3-4 игр этой армией. Это позволяет уменьшить время и затраты,

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВАРГЕЙМЫ

КИНЕМАТОГРАФ

РАССКАЗЫ



требующиеся для создания полноценной, играбельной армии на 2000 очков. В заключение не могу не отметить, что роспись лучше делать, имея на руках базовую книгу правил и книгу армии, чтобы самому абсолютно точно знать, на что способны ваши войска. Это позволит уменьшить вероятность того, что ваш противник будет знать о слабостях вашего листа (например, что когда выпадает на кубиках 5-6 при выкапывании туннельных команд это не позволяет вам двигать их в этот ход, или что правило «интрига двора» сильно влияет на возможности армии). Противник совершенно не обязан сообщать вам правила вашей армии.

2. Расстановка

Редкая армия может исправить ошибки, допущенные вами при расстановке. Держите в уме, что +1 на начало хода – это 75% вероятность ходить первым. В некоторых случаях лучше ходить вторым (если в конце игры надо будет собирать разбежавшихся, если вы играете Бретонией против рукопашников, и прочее), но даже если у вас 8-9 отрядов, а у противника 4-5, это можно обратить в свою пользу.

Ставьте в начале мелочь, чтобы наиболее выгодно расположить – после всей расстановки противника – ударные отряды или артиллерию.

Желательно заранее узнать, есть ли у противника герои на монстрах или монстры-герои (Шаготы, Великие демоны, Сланны), способные в одиночку изменить ход игры.

Продумайте, где будет двигаться противник. Не только на первый ход, но и на второй. Лишить его самых удобных путей помогают отряды типа танка или ночных гоблинов с фанатиками или сварма. Пусть он знает, что на прямом пути ему придется нелегко.

Если же вам, наоборот, скорее надо добраться до врага в рукопашной, не брезгуйте штрафбатами из наиболее дешевых моделей, берущих на себя первые ходы дистанционных атак. Полезно использовать ландшафт. Лучше потерять ход на маневры, чем пару отрядов.

Что надо помнить всегда? То, что ваш генерал дает лидерство всего лишь в 12 дюймах, а паника на первый ход от концентрированного огня врага (например, 2 отряда терадонов на фланге, один погибает, второй не проходит панику, поскольку до генерала далеко) опасна еще и тем, что до края стола недалеко и бегство сразу превращается в потери.

Если у противника нет магии, которая позволяет бить одиночные модели (идеальный вариант – куча пехоты без магов), то ваши герои могут находиться вне отрядов, перемещаясь куда более свободно и расширяя свою линию видимости. Особенно это критично, если отряд имеет особые качества типа бешенства.

Еще один рефлекс, смысл которого от меня ускользает. Даже если у одного ганлайн, а у противника – куча бретонских клингов, оба игрока ставят на границе зоны расстановки. Я понимаю, что бретонец хочет быстрее дойти до рукопашной, но зачем имперец, гном или скавен не увеличивает расстояние между ними на 6-9 дюймов? Не повторяйте чужих ошибок, ищите свои.

В заключение напоминаю о том, что скауты возле вашей зоны расстановки – это всегда неприятно. Они могут замедлить марш (если вы атакующий) или поломать вармашины (для обороняющегося). Так что не создавайте себе сами лишние хлопоты, допуская лазутчиков близко. Особенно это важно при игре с лесными эльфами или лизардами, чьи скауты могут встать и в расположении ваших войск.



3. Магия

Шестая редакция принесла в игру превосходство магии над стрельбой и рукопашной. Крайне мало существует армий, которые не обращают внимания на 10+ кубов (а это 3-4 заклятья в ход) противника. Обычно в армии есть 5-7 кубов отбоя и 2-3 свитка рассеивания. Этого хватает при разумном использовании на 2 хода. Если вражеские маги не пострадали за это время, они быстро изменят ситуацию на поле.

Нужно ли объяснять, что замечательный отряд конных демонов, довольно сильный в рукопашной, с точки зрения магической стрелы не отличается от бретонских крестьян? Сколько моделей останется у вас после пары комет, свалившихся в центр армии? Что будет с гоблинами, если один из отрядов превратится в ужасов Тзинча, а остальные выпустят фанатиков в произвольном направлении? Сколько перебьет поступью Горка?



Это примеры заклятий, способных легко принести противнику 200-300 очков за раз. И, самое смешное, даже если у каждого 12+ кубов, это никак не отменяет невозможности противостоять вражеской магии. И игра сводится к тому, кто удачнее катнет кубы в фазу магии. Интересно ли это? Не очень. Причем цена магов относительно их способностей достаточно невелика.

Так что, когда определяетесь с тем, какое число кубов вам нужно, помните, что магов надо брать либо мало (ради свитков отбоя), либо как можно больше, для кумулятивного эффекта (если вы собираетесь выигрывать именно в эту фазу). Естественно, томбы и вампиры основаны на использовании магии, но это магия поддержки, в отличие от чисто боевых школ Орков или Хаоса.

Всегда знайте, что именно может сделать противник в фазу магии. Например, если все ваши войска уже в рукопашном бою, наличие у шамана поступи Горки или Ноги не может вас смущать, а вот Ваагх должен привлечь внимание. Не бойтесь пропускать те же фаирболы в коробки пехоты, но вот дорогих фастов спасать надо. Помните – каждый твой следующий удар магии может придти по тебе самому.

Свитков мало. Использовать их надо только в ключевые моменты боя (макабра на стоящих в вашем тылу скелетов, например), но использовать без колебаний, не рассчитывая на кубы. Замечательное правило автопровала или автоуслеха никто не отменял.

То же относится к касту. Если вас может спасти именно макабра, тратьте максимально возможное число кубов. Вероятность ошибки повышается больше, чем непреодолимой силы, но у вас, кажется, и так плачевная ситуация? Зачастую оказывается так, что выбор стоит между лордом-магом или лордом-бойцом. Прикиньте, какую разницу в лидерстве вы получите, насколько вероятно то, что лорд вообще будет драться, и что он может сделать в рукопашной. Обычно разница в лидерстве на 1, а дерущийся лорд, чтобы себя окупить, должен быть машиной убийства. Маг-лорд же окупается почти всегда, просто из-за того, что действует все 6 ходов, в то время как боец дерется 2-4 хода в ближнем бою. Иногда эти должности можно совместить (для хаоса, вампиров, томбов или лесных эльфов), но тогда встает уже второй вопрос: что даст больше выгод – рукопашная или магия? Это уже надо решать по обстоятельствам.

4. Геометрия пространства

Игра Warhammer основана на ЛОСе (line of sight, LOS, линия видимости) и возможности передвижения отрядов. За редким исключением невозможно совершить действие над тем, что не видишь и до чего не дотягиваешься магией\стрельбой\атакой.

Исключение первое: боевая магия, не требующая ЛОСа. Большинство таких заклятий широко известны, перечислять их смысла нет. Из них лишь несколько не ограничены радиусом действия. Это Нога и Поступь Горка, Комета Кассандора, Призывание Рока, Мастер Леса и Мастер Камня. Если они есть у вашего противника, держите про запас свиток или кубы.

Исключение второе: не прямые действия. Сюда относятся все случаи, когда можно повлиять на вражеский отряд с помощью другого вражеского отряда. Например, создать скелетов возле отряда с фанатиками, заблокировать проваленной атакой бешеных узкий проход, и, наиболее часто используемый, - вызвать волну паники у соседей.

Предположим, на фланге нам только что разбили в бою отряд. Вначале паникуют соседи, затем, по мере бегства разбитых и паникующих, проходятся тесты на начало уже своего хода. Эффект многократно возрастает, управление армией почти невозможно, противник перехватывает инициативу. Чтобы этого избежать, помните, что каждый ваш отряд – это потенциальный источник паники для соседей. Не ставьте гиганта в центр гоблинских построений при игре с армией заточенной под дальний огневой бой.

Все остальные воздействия – прямые. Универсальное правило – если вы видите врага, это еще не значит, что он вас видит. Арки ЛОСа, использование ландшафта, все это способно заставить оппонента потратить лишний ход на маневрирование (а ходов всего 6, каждый на вес золота).

Атакующие, помните про вредность сочетания фланговых арок и орудий. Всегда полезно чуть доворачивать отряды, подставляя лоб (если нельзя прикрыться ландшафтом). Я не могу изобразить это в тексте, но представьте отряд в виде перпендикуляра относительно пушки\болтомета, причем идущий по краю стола, дабы не попасть в параллель уже второго орудия, на другом фланге.

Также лучше сразу подумать, какими путями войска будут выходить из зоны расстановки и атаковать. И голое поле, и узкие проходы между лесами - все может быть как плюсом, так и минусом, если вы просто не знаете, в каком порядке передвигать отряды. Большинство выигршей за атакующих я делал, всего-навсего концентрируя всю армию против половины армии противника (косой фланг, сдвиг направления на второй ход). Всегда должен быть прием против блокирующих марш, будь то скирмиши, магия или блокирование самой возможности поставить маршблокеров.





И, разумеется, дистанция. У опытных игроков глазомер развит на уровне рефлексов. И у каждого есть уникальные приемы для определения дистанции (будь то мысленное прикладывание руки или еще что). Но есть и универсальные рецепты.

– Столы обычно стандартны. Вы знаете расстояние между зонами расстановки, вы знаете длину подставок, вы примерно можете определить центр и трети стола. Также неплохо знать параметры кусков ландшафта: дополнительные точки измерения никому не мешали.

– Запоминайте, насколько продвинулся противник, это позволяет быстро скорректировать прицел (и наоборот, иногда выгодно двинуться не на максимум, дабы ввести в заблуждение). Тяжеловато, но полезно. Этого достаточно, чтобы попадать из орудий уже со второго залпа.

– Если уж совсем плохо с глазомером, а проигрывать неприятно, есть простой способ тренировки. Бросаете два кубика, прикидываете дистанцию между ними, проверяете. Говорят, после пары сотен бросков линейка уже не нужна.

5. Атака!

Все вышесказанное про ландшафт и глазомер относится и к атаке. Однако, это далеко не все, что про атаку можно сказать.

Начать бой с подразделением противника можно в разные фазы. Это и заявка атаки (с возможным перенаправлением), и обязательные перемещения, приводящие в контакт, и магия типа макабры, и оверран, и результат преследования. Реакции же заявляются лишь на заявку атаки, да на обязательные перемещения (вроде бешенства либо движения Отродья Хаоса).

Атака успешна, если дистанции ее хватило, чтобы привести хотя бы одну модель в контакт (далее идет максимизация для не-скирмишей) в той арке, в которую была заявлена атака. Еще можно добавить, что ее успешность выясняется только после подсчета результатов боя, но это после.

Как защититься от атаки? Например: Противнику не должно хватить дистанции, либо он не может поставить модели в базовый контакт.

– Можно сбежать. Это приведет к возможности перенаправления атаки, к несобиранию на следующий ход, к панике соседям от бегущего. А если не убежать, то это приведет к потере отряда, панике соседям от разгрома и угрозе стоящим позади отрядам.

В идеале, бежать надо к генералу, далеко от края, получая несомненную выгоду от проваленной атаки противника (будь то дополнительный раунд дистанционных атак либо контратака во фланг). Но быстрая кавалерия, которая и предназначена для выполнения этой задачи, нынче используется как ударный отряд (пистольеры с пристом, дикая охота, марадеры), либо не используется вовсе. Редкое исключение – темные эльфы и гоблины.

– Можно заблокировать движение с помощью ландшафта, отрядов, не дать себя увидеть выходом из ЛОСа атакующих. (например, кавалерия может проскочить между двумя наступающими отрядами так, чтобы выйти из их ЛОСа).

– Можно создать невыгодную ситуацию. Например, отряд из 8 рыцарей Империи с полной комгруппой с радостью атакует 12 ужасов или Великого демона Тзинча по отдельности. Но если соединить эти два отряда, то радости сильно поубавится. Можно устроить ситуацию «multiple charge» (атаки одним отрядом сразу нескольких вражеских стоящих рядом, тем самым, отвлекая одним своим отрядом большее число отрядов врага от происходящего вокруг), можно простым перестроением превратить линию лучников в коробку, бить которую полезет не всякий одиночный герой, и пр., и пр.

Обычно к моменту возможности атаки выбор атакующего сильно ограничен потерями. Если это неверно, то чем все это время занимался обороняющийся?

Не надо позволять атакующему выбирать между хорошим вариантом и плохим. Надо заставлять выбирать его между плохим и неприемлемым. Атака с сомнительными шансами на успех или верные потери при дальнейшем маневрировании – это сложный выбор. Он усугубляется, если дорогой отряд и опасный для атакующего отряд – разные отряды (например, баньша – опасный, а отряд с мастер-некромантом - дорогой).

Заметки на полях

Игра длится 6 ходов, но первые всегда длиннее и интереснее последних. Последние ходы подобны исполнению ритуала - от них нельзя отказаться, но и сопереживание редко. Если мы говорим о турнире, то в серии игр первые выматывают, а последние приканчивают. Я помню, когда пришлось играть 4 тура в один день, и как выглядели (да и играли) финалисты к концу двенадцатого часа кидания кубиков.

Это абсолютно верно, если забыть о том, что игроки существуют еще и вне игры. Игра есть игра. Не надо кичиться победой, не надо отрезать головы героям из-за поражения. Не будет последнего боя, если вы сами этого не захотите. Всегда есть клубы, есть другие игроки, есть даже международные сборища, где незнание языков с лихвой окупается мастерством игры и красотой армии. Нас много, и становится все больше. А если бой – не последний, зачем волноваться из-за его исхода после игры? И когда это осознаешь, вероятность проигрыша теряет над вами всякую власть.

Автор: Кирилл Шеманский a.k.a Defenderus
Предоставлено Обществом военно-тактических игр (ОВТИ)
www.ovti.ru
по материалам форума
www.forums.warforge.ru

Мы приветствуем всех вас, дорогие друзья, и приглашаем на очередной, традиционный Большой Турнир ОВТИ - "Зимний Штурм"-2009.

Как обычно, мы приложим максимум усилий для того, чтобы подготовить и провести турнир на наивысшем уровне. Будут учтены все пожелания и рекомендации, полученные нами после "Братьев по оружию", и мы вновь постараемся привлечь большое число людей в команду организаторов, чтобы все прошло подобающим образом!

Турнир пройдет в последние выходные февраля, 28 февраля - 1 марта 2009 года, в клубе "Содружество".

"Зимний штурм" проводятся одновременно по двум системам:

Warhammer Fantasy Battles

Формат - 2250 очков, 7 редакция.

Главный судья - Кирилл Шеманский a.k.a Defenderus

Warhammer 40.000

Формат - 2000 очков, 5 редакция.

Главный судья - Александр Ярцев a.k.a tilindir

Как обычно, приглашаются как москвичи и жители ближайшего Подмосковья, так и многочисленные обитатели более далеких регионов, и уж конечно же гости из-за границы! Размещение на ночь традиционно поддерживается на бесплатной основе.

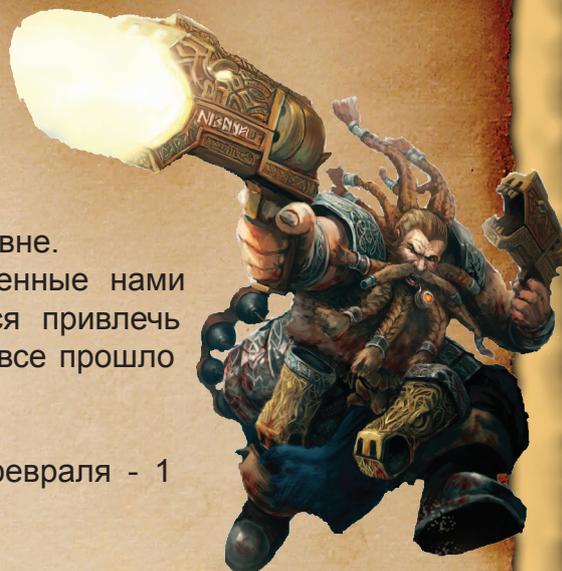
Зрители допускаются и бесплатно, только вести себя надо хорошо.

Присутствие СМИ и возможность заявить о себе гарантируем.

Будем рады принять любую помощь и приглашаем всех к сотрудничеству. В наших силах сделать этот Турнир настоящим и замечательным праздником Игры.

Подробнее о правилах, месте проведения и регистрации на форуме ОВТИ в соответствующей теме:

<http://www.ovti.ru/newforum/>





КАК Я ПЫТАЛСЯ ИГРАТЬ В СЕТИ

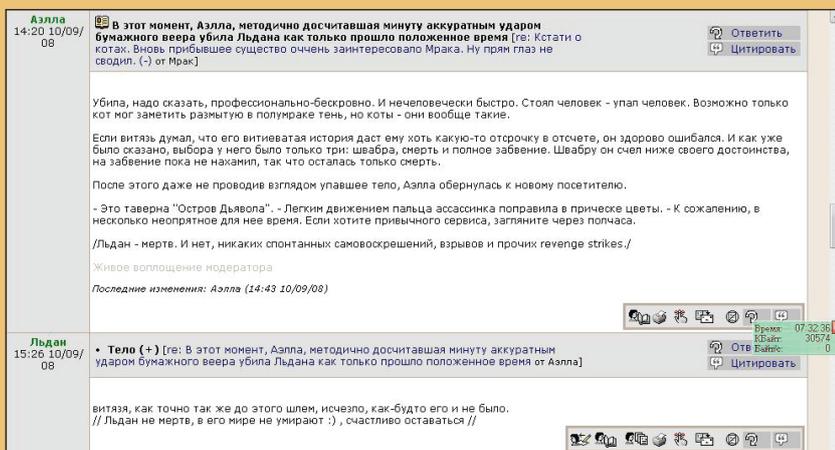
В безбрежных морях Интернета то и дело попадаются призывы с различных ролевых форумов и сайтов. Только и читаешь на экране...

И вот однажды я захотел Играть. Как человеку, давно и плотно подсевшему на ролевые игры разного плана, мне стало интересно – найду ли в сети ресурсы, дающие возможность поиграть в словески? То есть в Текстовые РПГ. В такие игры, где не нужна математика, нет нужды вести лист героя, нет необходимости совершать броски кубиков. Разумеется, такие ресурсы нашлись. И их оказалось много. Бесконечное количество аниме-форумов, поттер-игр, авторских миров, системных ресурсов (где играют по системам AD&D, FUSION, GURPS и другим). Не размышляя особенно долго, я остановил свой выбор на авторских Текстовых (Литературных, Словесных) РПГ-форумах.

Так началась моя эпопея попыток сыграть в Интернете. И первый форум, куда я заслал своего персонажа, естественно, оказался всем известный Ролемансер...

Таверна «Остров Дьявола» (<http://rpg.gameforums.ru/forums/>)

Бодро зарегистрировавшись на форумах RPG-Online, я решил перед входом в игру разведать обстановку. Какой здравомыслящий человек сунется в воду, не зная броду? Передо мной развернулись картины прошлого. Кто приходил в таверну до меня, и чем это для них закончилось. Впечатление оказалось настораживающее – много «трупов», однако. Местные мастера, как оказалось, терпеть не могут никаких отклонений от линии партии и малейшего отхода от задуманных ими правил... Довольно жёстких, кстати. Малейший проступок карается полным



вылетом из игры. Я, как игрок, привыкший всё-таки к относительной свободе действий (словески, всё-таки), даже одёрнул себя – а стоит ли тут что-то начинать? Стоит ли входить в игру, предназначенную, прежде всего, для удовлетворения самости мастеров, а не для Игры? С другой стороны, неопытному игроку проще подчиниться уже существующим границам. И такие строгие рамки, как на игровых форумах Ролемансера, имеют право на существование.

Вывод сделал для себя такой: играть можно, но очень осторожно. Не для меня. Рекомендую для начинающих и ленивых игроков. Ленивых в плане умения думать и менять ситуацию так, как тебе надо, не нарушая целостности мира. А нарушить правила данного мира легче лёгкого, особенно нечаянно.

Тогда я решил попытать счастья в другом живописном месте. И занесло меня на не менее известный в ролевых кругах ресурс Prikl.ru...

Академия приключений (<http://prikl.ru/>)



Стандартное начало – аккаунт. Успешно справившись с этим сложным делом, я старательно изучил правила, особенности мира и решил, что нашёл, удивительно быстро, хорошее место, где смогу поиграть в словески с людьми, такими же повернутыми на РПГ, как и ваш покорный слуга.

Разумеется, прописал персонажа, а затем двинулся в раздел форума для новичков, в Академию Приключений. Начинать там надо в некой башне, где принимают будущих студентов Академии. И встречает всех говорящий кот. Вот только отвечает он очень уж редко. Настолько редко, что вот уже почти три недели не могу дожидаться ответа на второе сообщение. На первое ответ появился всего через неделю. На фоне нынешнего ожидания – просто беспрецедентно быстро. Хочу честно сказать – играть такими темпами невозможно ни физически, ни морально. И не приму никаких оправданий мастеров, позиционирующих себя как очень бодрых и расторопных. Потратить полчаса в день, чтобы полазить по своим форумам и ответить всем нуждающимся, совсем не сложно. Говорю так по собственному опыту.

Итак, вердикт по Академии. Играть можно. Играть можно интересно. Но мастера будут отвечать, дай бог, раз в две-три недели. Если вы готовы к таким перерывам, то добро пожаловать.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВАРТЕЙМЫ

КИНЕМАТОГРАФ

РАССКАЗЫ



Королевство Теариди (<http://thearidi.3bb.ru/>)

Этот форум показался мне не менее интересным, чем вышеуказанные. Всё пошло по той же схеме. Регистрация, подбор аватара, квента персонажа. Мастер откликнулся в течение двух дней, что меня поразило своей оперативностью. Честное слово. Персонаж получил одобрение. Мне разрешили войти в игру.



Вошёл. И снова начался театр одного актёра. Брожу по миру, оставляю сообщения. И ни одного ответа от Мастеров. Так что, думаю, это общая тенденция нынешних форумных РПГ. Молчание мастеров и игра для себя любимого. Даже напомнило банальные блоги, дневники. Где день за днём описываются быт и шатания автора. Зато в других темах форума кипит жизнь. Мастера и знакомые им игроки отписываются довольно бодро. Как думаете? Это игнорирование, невнимательность или лень? Отговорки про занятость здесь никак не уместны.

Не буду полностью перечислять ресурсы, на которых пытался играть. Разумеется, перелопатить пришлось намного больше ресурсов, чем указано здесь. И общее впечатление получилось такое, что осталось только почесать макушку. Большая часть игровых форумов оказалась либо данью моде, либо вотчиной одного-двух самокоронованных хозяев ресурса (создали, прослезились и воцарились на пустых просторах игры, стая от того, что никто их, бедных, не замечает, то от того, что, блин, заметили, да не так поняли Замысел и всё испортили...), либо приютом шизофреников (это когда человек делает форум, затем творит пару-тройку ботов и начинает играть сам с собой, даже не пытаясь что-то поменять в ситуации). И что странно! Почему мастера грешат на ленивых игроков, когда сами ещё более ленивы? Редкие исключения, вроде тех ресурсов, где я регистрировался, только усиливают впечатление от засилья моды на вотчину шизофреника.

В сети ролевых форумов бесконечно много. Особняком стоило бы поговорить об аниме-ресурсах, жизнь на которых протекает немного более активно. А также о форумах, где играют по системам. Таким, как всем знакомые AD&D, Fusion, GURPS... И они намного более популярны, чем словески как таковые.

И я уверен, что в сети есть ещё много действительно хороших игровых порталов, сайтов, форумов. Любый желающий подберёт игру себе по душе. Так что советую не сидеть сиднем где-либо, а искать. Если же нашли, то – играть. Если же играете – то поражать. Поражать мастеров и других игроков.

Чем поражать? Отыграшем, умением писать, жадным интересом ко всему новому... Да чем угодно.

Автор: Василий Чужой



Форум
«МИР ФАНТАЗИЙ»
Приятное место для проведения
ролевых и
словесных игр.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ВАРТЕЙМЫ

КИНЕМАТОГРАФ

РАССКАЗЫ



КАЛЕНДАРЬ ПРЕМЬЕР
ФЕВРАЛЬ 2009

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ВАРТЕЙМЫ



РАССКАЗЫ



ЛЮБОПЫТНО!!!



**ВЫЗЫВАЕТ
СОМНЕНИЯ**



**4 ПРЕМИИ
"ЗОЛОТЫЙ
ГЛОБУС"**



**КЛИНТ
ИСТВУД**



СМЕШНО!!!





ВО СЛАВУ ИМПЕРИИ

Рассказ занял второе место в литературном конкурсе «НефЛит», прошедшем на портале www.neformat.net

Закат окутал золотым плащом полгоризонта, разукрасил медью вершины гор, и потихоньку догорал, позволяя редким звездам пробиться сквозь темнеющее небо.

Заскрипел снег под тяжелыми сапогами, раздался сухой кашель.

– Парламентер к претору, – звучит у полога шатра.

Еще один вежливый кашель, входящий знаком с этикетом, что радует. Однако насмешка в глазах и нарочито резкий кивок говорят о многом.

Они – дождались.

А нам, похоже, уходить, либо...

– Я готов выслушать условия мятежников о сдаче, – звучит в палатке мой спокойный голос.

Гость вежливо улыбается, кивает чему-то своему. Обычный варвар: кожаный доспех, инкрустации, затейливые узоры на примитивном железном мече, татуировка на щеке в виде паука...

Взор гостя блуждает туда-сюда – то по скромному быту, то по разобранному доспеху с вмятинами, подмечает все мелочи – не прост парламентер, ох непрост.

Наконец, словно спохватившись и вспомнив о цели визита, достает пергамент. Протягивает, и с легким полупоклоном, говорит:

– Вождь Гуннар предлагает почетную сдачу.

Изображаю удивление, разворачиваю пергамент, долго щурюсь...

– Какие условия, – раздаётся сухой кашель, – не сочти за грубость, но Империя не сдавалась никому и никогда.

– Империи больше нет. Есть лишь осколки. Всего лишь жалкие осколки, – в голосе пришедшего звучат нотки торжества, не могу винить его за это, и он продолжает:

– Условия сдачи в пергаменте. Там все есть. Написанное гласит...

– Претор умеет складывать буквы в слова, ступай, – звучит сталью мой голос.

– У вас есть время подумать. До рассвета, – спешно добавляет он, и выходит из шатра. Провожая взглядом, молча даю ему уйти. Уйти просто так, а не послав голову назад в мешке.

– Какие условия предложил вождь Гуннар? – вопрошает безмолвный ранее старший центурион; зеленый крестик на щеке подергивается от волнения.

– Называешь вожака мелкой банды повстанцев вождем? Верный друг, куда катится этот мир? – иронизирую я.

– Мир катится в Аид. Или в тартарары, а может даже в Валгаллу, и прочие скверные места местных верований. Теперь я ни в чем не уверен, – буркает воин. – И все же, какие условия выдвигает этот царечек?

– Все такие же, неприемлемые для Империи, – резко отвечаю я, и протягиваю свиток.

Пробежав взглядом вязь рун, он опускает голову.

Завтра – последний день.

Но у нас еще есть время.

Время подумать, оценить и взвесить.

А как хорошо все начиналось. Помню это как будто вчера....

Тогда был восход.

Алый диск разметал редкие облака, загнал барашки за гряды далеких гор и принялся усердно выжигать все живое...

Знойное марево над городом.

А на дороге – от дворца прокуратора до бараков ремесленников: желтая едкая пыль. Пыль хрустит на зубах, забивается в глотку, оседает на лицах. Лиц много – но в отличие от Рима – яркого праздного гуляки – здесь похоже, собрались все оттенки серого. Угрюмые, хмурые, недоверчивые. Жгут спины пришельцев сильнее местного солнца.

Пока все спокойно: еще не забыты уроки недавнего прошлого: железная поступь легионов, дороги, усеянные крестами, сытые от человечины львы в цирковых ямах, страх и ужас...

Да, мы сумели внушить им повиновение власти и полное подчинение. Судьба же тех, кто хотел иначе, оказалась весьма не завидна.

Нас бояться. Нас не любят. И нас – пока не трогают.

– Трибун, вас ждут! – юнец-центурион протягивает плащ. Подобострастно – то ли из уважения к сединам, то ли из желания выслужиться.

Интересно – его приставили друзья-недрузи из сената или просто судьба? Татуировка на щеке в виде зеленого крестика мне незнакома, недавно присланный все еще загадка для меня. Интересная игра для разминки ума, как-нибудь на досуге...

– Судейский цвет лучше спасает от зноя, нежели пурпур верховной власти, – задумчиво добавляет юноша, и протягивает белый плащ с красным подбоем.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

В декабрьском номере журнала была допущена грамматическая ошибка. Вместо www.neformat.net, следует читать, конечно же, www.neformat.net

Похоже – и впрямь уважает.

Облачаюсь, перевязь с мечом на бедро, а сзади протяжно, с клеткотом, силит пухлый писарь. Он смешно путается, спотыкается в фиолетовой мантии, неловко роняет тубу со свитками на ступени лестницы. Туба

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ВАРТЕЙМЫ

КИНЕМАТОГРАФ

РАССКАЗЫ



катится, вызывая у караульных улыбки.

А прохлада дворца внезапно сменяется знойным маревом палящей купели.

Проклятое солнце, проклятая страна, проклятые обычаи.

Тихо шепчет юнец сзади, как там его, вроде Опилиус Квинт младший. Хотя почему младший, и кто тогда старший... мысли назойливо вертятся в голове, спотыкаясь и обгоняя друг дружку. Мигрень и головная боль и пронзительный, невыносимо яркий свет. Болят глаза, но вот длинная лестница закончилась, подают шлем.

Я рад, немного быстрее, нежели подобает претору, напяливаю церемониальный кусок меди и опускаю щиток.

Блаженство полумрака наконец окутывает усталые глаза.

– Что, говоришь, там?

– Во славу Империи, казнь еретика, мой претор, – тут шепот юнца сбивается, и он начинает взволнованно частить. – Говорят, рекомый мессия приехал на белом ослике в город три дня назад и ... – начинает перечислять многочисленные байки дикарских суеверий.

– Ты веришь этому? – Лениво улыбаюсь я, – пойми, этот бред можно откопать в любой религии низших, но за верованиями, как обычно, ничего не стоит...

Мы подходим к паланкину. Еще одна нелепая традиция. В Великом Риме давно отказались от пережитка, но здесь... И никому нет дела, что гордый полководец Вегеций Торквата предпочел бы оседлать боевого коня. Обычаи и традиции надо чтить.

Четверка немых рабов аккуратно несет меня в базилику – еще один нелепый ритуал на службе низшего народа.

А вокруг начинает волноваться людское море. Да... все те же оттенки серого. Та же мерзость и низость. Где, как не на суде, увидишь, чем наполнены людские душонки. Жалкое, страшное, и познавательное зрелище. Юнец, гарцующий чуть позади на коне, необычайно серьезен. Золотой плащ центуриона Империи, гордо поднятая голова...

Присматриваюсь и слегка улыбаюсь – так и есть.

Мальчонка напуган, несмотря на всю мишуру.

Ему страшно, и я его прекрасно понимаю. Когда-то и я был юнцом во второй фаланге четвертого иллийского полка. Так же внимал байкам ветеранов, так же ободрял себя вином и твердой уверенностью в победе наших войск во славу Империи. Но в отличие от мальчика я никогда, никогда не прятал под территовым плащом преторианский броненагрудник. И меч у меня был не цепной, а самый обычный – шворцевый.

Ошибкой было приходиться сюда, в эту дикую варварскую страну. Ошибкой была попытка сената устанавливать здесь жесткие железные законы. Не тот народ. Не те подходы. Потому и восстания. Потому – редкий легионер способен прогуляться вечером в одиночку. Стрелы из-за угла и злоба. Лютая ненависть из нахмуренных глаз. Дикари знают – эта земля их. Это знаем и мы, но это мы изменили историю. Подчинили ее себе на правах победителей.

И мы втопчем непокорство и ересь в кровавую грязь тяжелым кованым сапогом.

А пока мы идем через толпу тех, кто способен в миг обезуметь и превратить в грязь нас, власть имущих.

Правосудие во славу Империи.

Паланкин опускается, я снова погружаюсь в марево зноя. Поднимаюсь по ступеням к трибуне. Молча

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Сайт www.rpg-zone.ru объявляет конкурс!

Интернет-портал ролевых игр RPG-Zone.Ru объявляет о проведении второго литературного конкурса «Пролет Фантазии» на лучший рассказ по фэнтези тематике. Условия, сроки проведения, призы и другая информация о конкурсе – на официальном сайте contest.rpg-zone.ru.

Прием конкурсных работ с **1 декабря 2008 г. по 31 марта 2009 г.** по адресу: contest@rpg-zone.ru

Главный приз конкурса – \$100

Когда эльфы женятся на оркинах, когда гномы заглядываются на своих бородатых гномах, когда зомби влюбляются в некромантов, а теплый ветерок растапливает даже самые холодные сердца, это – Весенний Пролет Фантазии!

Бурление крови, томление, игра гормонов. Только лучшие произведения достойны участвовать в этом сногшибательном, зубодробительном, оглушительном действе!

Это не смешно, это очень, очень, очень, очень несерьезно.

Спеши, быть может, именно ты сорвешь главный приз.

Пролетай вместе с нами, пролетай как мы, пролетай лучше нас!

Весенний Пролет Фантазии 2009 на RPG-Zone.RU

Условия конкурса читайте на [странице](#) в интернете.





выслушиваю речитатив синодских старцев, обряженных в нелепые разукрашенные хитоны. Лениво шарю глазами в толпе. Везде ненависть, страх, предательство и ... азарт. Да, азарт – ведь сегодня – не их, сегодня решают они.

Как бы решают.

Демократия, еще одна нелепая штука, придуманная местным древним философом, весьма занятная вещь. Старцы умело манипулируют толпой, потакая якобы ее желаниям.

И вот уже особо громкие голоса:

– Распни!..

И торжествует справедливость.

– Не нахожу в нем ничего худого, – бросаю фразу, понимая, что она ничего не изменит.

– Нарушение законов Империи. Ересь и волнения в народе, – подобострастно гадливо улыбается верховный из низших. Протягивает длинный список прегрешений осужденного.

– Распять, – словно подачку псам, бросаю синоду ленивые слова. Неторопливо умываю руки: льющаяся вода отливает привычной зеленью.

И удаляясь, слышу восторженный рев толпы – им подарили очередное зрелище.

А потом мир рухнул. Внезапно раскололся, превратился в ничто. Кто бы мог подумать, что казнь бродячего философа, называвшего себя сыном бога, будет камешком, сорвавшим лавину?

Что-то в нем было, в этом одном из многих мессий. Что-то отличавшее его от других. Жаль, не пригляделся тогда внимательней.

Умирая в муках, он сотворил нечто.

Не только подарив надежду своему народу. Но и кое-что еще.

Некогда гордый исполин пошатнулся, и кажущиеся крепкими столпы – славная история, лучшие умы, богатство и несокрушимые армии: вдруг раскрошились мелкой глиной. Империя не выдержала многочисленных мелких укусов судьбы или богов, и пала, расколовшись на части. Мы сами, похоже, стали историей. Какой?

И мы отступали. Теряли провинции и города. А дикари, воодушевляясь новыми победами, разменивали десять к одному и упорно шли вперед.

И сейчас я, претор, губернатор одной из богатейших провинций, зажат в кольцо у маленькой деревушки высоко в горах. Здесь царит вечная зима, и отступать дальше некуда. Со мной полная фаланга, но дикарей гораздо больше.

Цепные мечи и бластеры против топоров и копий.

Останки технологий империи против железного века дикарей.

И сейчас в этой проклятой всеми богами стране, на дурацкой планете под чужим солнцем мы будем вдыхать ненависть и смерть.

Ведь связь с ближайшими базами прервана и помощи ждать неоткуда.

В момент смерти мессии коллапсировал пространственный туннель. Доброе чудо для них – и злое для нас – прощальный подарок умирающего в муках. А на пробой и постройку нового портала с той стороны – нужно время.

Две тысячи сто световых лет не шутка – имперские дредноуты быстро не прилетят.

А дикари, оценив и умело употребив некоторые имперские достижения, желают еще и еще. Знаний, все больше и больше. Технологий и сотрудничества от уцелевших пришельцев – любой ценой.

Для того, чтобы, победив в войне первой, обрести шанс на победу и в войне второй.

Той, что начнется через злополучные две тысячи лет.

И вот – ревут трубы, и мерно начинают стучать барабаны. Темная волна на белом снегу движется в сторону лагеря.

Горит походный костер, в него навалены документы и остатки электроники – все что могли бы изучить низшие.

Старший центурион Опилуус Квинт раздает последние приказания. Клыки заточены, ритуальные узоры горят на зеленой коже – мы готовы к финалу.

Я, имперский претор Вегеций Торквата, улыбаюсь. Окидываю взглядом хмурых легионеров.

Опускаю щиток титанового шлема, запускаю сервомоторы брони на полную мощь.

Делаю шаг вперед, выхватываю свой цепной гладий, и над отрогами гор раздается яростное – Бар-раа!

Вперед, во славу Империи.

Автор: Sloniara

НЕВЕЗУЧИЙ РЫЦАРЬ

Рассказ занял второе место в литературном конкурсе «НефЛит», прошедшем на портале www.neformat.net

Старик прислушивался к шуму леса. Не по-стариковски острое зрение и ясный слух помогли ему видеть то, на что обычный человек не обратил бы внимание и слышать то, что другим недоступно. А лес, много лет назад ставший ему домом, другом и братом, не скрывал от старика секретов. Вот и сейчас лес замер на мгновение, и до слуха старика донесся удар копыта о камень. Редкий всадник забирался в эти края. И невозможно предугадать какие вести он нес – радостные или грустные.

Старик прислушивался к странному ритму ударов копыт. Он не походил ни на галоп, ни на рысь. Это был шаг.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ВАРТЕЙМЫ

КИНЕМАТОГРАФ

РАССКАЗЫ



Лошадь очень медленно шагала по тропинке. Настолько это показалось старику необычным, что он поспешил навстречу. И не напрасно: в седле уставшей лошади лежал без сознания обожженный раненый человек в кольчуге и пустыми ножнами на поясе. Меч в богато украшенных ножнах был приторочен к седлу. И все — ни сумки с продовольствием, ни личных вещей при нем не оказалось. Как его занесло в такую глухомань? Откуда он взялся?

Старик боялся, что едва живая лошадь может пасть в любую минуту, но полсотни метров до его избы та прошагала довольно сносно. Казалось, лошадь даже обрадовалась руке человека, способного ее хоть куда-нибудь привести. Когда старик осторожно снимал с седла раненого, тот очнулся на минутку, прошептал: «...Она умерла... погибла!..» - и из глаз его покатались слезы. А через мгновение снова потерял сознание.

* * *

Раненый открыл глаза и резко сел на кровати.

- Меч... Где меч?

- Не волнуйся, - из-за перегородки вышел старик, - Здесь он, ничего с ним не случилось. А ты лежи пока, лежи. Рано тебе еще вставать!

- Давно я здесь?

- Ну, уж дня четыре точно.

- Четыре дня? Но я помню, какие у меня были раны! С такими не выживают!

- Считаю, тебе улыбнулась удача! Моя бабушка научила меня распознавать такие травки, которые любые раны заживляют.

- Удача? Мне? Старик, - парень приподнялся на локте, - А ты часом не колдун? В этом королевстве колдуны под запретом!

- Да ну! Что ты! Травник я! И мама моя была травницей, и бабка, и все остальные женщины в нашем роду. А у моей матери дочерей не было. Так что, пришлось мне поддержать семейное дело, дабы совсем не угасло.

- А-а-а! - протянул парень. Глаза его слипались.

- Ты спи, спи! Сил набирайся!

* * *

- Ну, как ты себя сегодня чувствуешь? - старик протянул раненому огромную кружку с отваром из каких-то трав.

- Будто заново родился! Только с глазами что-то... - раненый полусидел на кровати, подоткнув подушки под спину.

- Ты плакал всю ночь, вот глаза и режет. Плакал и причитал: «Она умерла... Она умерла...»

- И все?

- Нет, еще ты себя ругал последними словами.

- Угу, - кивнул парень, - Это понятно...

- Так кто же умер?

- Принцесса, - едва слышно отозвался раненый.

- Как это произошло?

Парень молча помотал головой.

- Нет, если не хочешь, то можешь не говорить! - старик подлил отвара в кружку, - Лучше, расскажи о себе.

- Ой, простите! - парень попытался встать, но тяжелая морщинистая ладонь легла ему на плечо, - Я же даже не представился! Меня зовут Брен. На языке племен дальних Восточных Болот это что-то очень умное — не то мозги, не то разум...

- Ты сам оттуда?

- Ни разу там не был. Мои родители путешествовать любили. И именно Восточные Болота им чем-то очень понравилось.

- Очень приятно. А я — Эвастин.

- Тоже очень оригинальное имя. Я такого не слышал.

- Сейчас так детей не называют. Да и меня все больше или стариком кличут, или дедом-травником. Или еще как-нибудь... Сам уже отвык от собственного имени, - он задумался на мгновение о чем-то, - Да! Но ты рассказывай, рассказывай! Откуда ты, чем занимаешься, что сюда привело.

У парня глаза снова наполнились слезами, и он сделал вид, будто рассматривает бревенчатый потолок.

- Знаете, лучше я расскажу с самого начала! — он глубоко задумался, вздохнул и начал рассказ, - Детство... Детство было самым обыкновенным. А потом как-то родители уехали в очередное путешествие, а меня отправили в Школу Оруженосцев.

- Известное место. Это там, где готовят к поступлению в Рыцарскую Школу детей небогатых родителей?

- Оно самое. Я должен был радоваться — как же, мне дали шанс стать рыцарем! А мне так не хватало мамы с папой... - Брен порывисто вздохнул, - Может из-за этого, а может и по другой причине, в общем, я стал ужасно невезучим! Все неудачи и несчастья сыпались только на меня. Кто-то что-то натворил — доставалось мне, случалось что-либо — обвиняли меня. В походах лошади спотыкались только подо мной, дикие звери и муравьи атаковали только мою палатку, камни с обрыва летели только в меня, тропинки осыпались только подо мной... В конце концов, я к этому привык — у меня не оставалось другого выбора. Но те, кто были рядом со мной, и кому доставалось не меньше моего, быстро сдавались. И я очень скоро остался один. Со мной никто не дружил, никто не хотел сидеть рядом со мной в классе, а упражнения в парах превращались для меня в трагедию! Учителя использовали меня как наказание для провинившихся учеников. Говорили: «Кто прощтрафится, будет в паре с Бреном заниматься!»

- Ничего-ничего! — прервал старик затянувшуюся было паузу и подлил парню отвара в кружку, - Зато ты стал самым выносливым и бесстрашным воином, так же? А из остальных не все даже школу закончили. Верно?

- Да. Но и что с того? - пожал плечами Брен, - Сейчас-то я отлично понимаю, что рекомендация в Рыцарскую

Школу — это не рекомендация, а призыв!



Школу была для моих преподавателей замечательным шансом избавиться от невезучего ученика. В тот год из Школы Оруженосцев они приняли только троих. А прошел все этапы до конца только я один.

- И ты еще считаешь себя невезучим!

- Но ведь рыцарем я так и не стал! Я не победил ни в одном турнире. Когда у меня был реальный шанс на победу, обязательно что-нибудь происходило и я оставался за кругом. Один раз даже аннулировали результаты поединка, в котором я чисто и технично победил очень сильного соперника.

- Ты пытался это как-то изменить?

- Ну, конечно же! Скольких колдунов и чародеев я обошел – не сосчитать!

- И что же?

- Да боялись они меня почему-то! Разбегались, как от оборотня! Даже базарные шарлатаны! Те без проблем брали с меня деньги, обещая избавить от невезучести, но на следующий же день всё возвращали, а сами пропадали навсегда!

- Они хоть как-нибудь объясняли свое поведение?

- Да какое там! Трясутся с перепугу, деньги суют и быстро-быстро убегают. Один только старик-колдун сказал, что такая у меня судьба и такое это... как его... предназначение, во! А потом в королевстве магов и колдунов запретили, так что и спрашивать стало не у кого.

- Понятно! – ответил старик и подлил Брену травяного настоя.

«Хороший получился отвар, правильный, - думал старик, - Парень не выкладывает все тупо, как оживший мертвяк, а облегчает душу рассказом. Глядишь, и отойдет, снимет тяжесть с сердца».

- А сюда-то, в наши малолюдные края, каким ветром тебя занесло?

- Да все тем же... Ведь рыцарем можно стать не только на турнире. Можно еще и подвиг совершить. После стольких неудач на турнирах, я решил найти другой способ отличиться. Вариантов, увы, было совсем немного: или усмирять разбойников Юго-Западного леса, или ловить оборотня в Южных Топях, или спасти украденную драконом принцессу. Я посчитал, что в походе на дракона получить рыцарское звание будет легче всего.

- Дракон, говоришь? Хммм... Давненько в наших краях драконы не объявлялись.

- В том-то и дело! Говорят, что их сотни лет назад всех повывели! А тут вдруг, откуда ни возьмись, объявился змей и украл королевскую дочку! Из рыцарей-одиночек, отправившихся воевать дракона, не вернулся ни один. И тут я услышал, что сам Дамир собирает в столице команду из дюжины рыцарей для похода на дракона. Это был такой шанс! Я двое суток почти без передышек мчал в столицу, чтобы успеть. Но на ночном привале в лесу моя лошадь сожрала что-то и околела на месте. В общем, дружину Дамира я нагнал уже на пути к Драконьим скалам. И снова неудача – они отказались принять меня тринадцатым рыцарем. Суеверными, видно, оказались. Но я все равно шел за ними, а когда дружина проходила хорошо знакомые мне места, сумел помочь им с выбором переправ, подсказал место брода, вывел к нужной тропинке, сокращающей путь как минимум на сутки. В конце концов, Дамир сам предложил мне присоединиться к ним, но не рыцарем, а оруженосцем. В дружине были и другие оруженосцы, так что тут я никаких красивых цифр не портил. Было немного обидно – и здесь не сочли меня рыцарем – но ради того, чтобы присоединиться к походу, я согласился. Когда мы дошли до пещер в Драконьих скалах, нас оставалось двенадцать уже вместе с оруженосцами. Видимо, и здесь моя невезучесть проявилась. А дальше вообще все пошло наперекосяк, - Брен порывисто вздохнул, отпил из кружки и продолжил.

- У Дамира был очень хороший план: если застать дракона врасплох, то у нас мог появиться шанс на победу. Мы привязали лошадей у подножья горы и сами осторожно пробирались ко входу в пещеру. Как вы думаете, чья лошадь сорвалась с привязи и поскакала прямо к дракону на обед? Конечно же моя! Понятно, что ни о какой скрытности речь уже не шла. Перестраиваться пришлось по ходу боя. Дамир с двумя мечниками атаковали дракона, принимая огонь на себя, в то время, как остальные должны были рассыпаться полукругом и поливать его стрелами. Увы, к тому времени, как стрелки вышли на позицию, тройка Дамира уже превратилась в двойку – один из мечников не успел увернуться от когтистой лапы. Полетели стрелы, но ни одна из них не достигла своей цели – несмотря на огромную массу, дракон очень быстро двигался, и стрелы либо пролетали мимо, либо отскакивали от бронированной чешуи. Даже опытный рыцарь Дамир с его прославленным мечом Доризаром не могли ничего поделаться со змеем. И тогда он крикнул мне: «Брен, найди принцессу!» Так настал мой звездный час. Пока Дамир с другими рыцарями бился с драконом, я нырнул в один из проходов пещеры и побежал искать принцессу. По правде сказать, это тоже оказалось нелегкой задачей, я чуть не заблудился во всех этих галереях и залах, но в конце концов обнаружил привязанную к сталагмиту девушку. Взмах мечом – и принцесса свободна! Правда, на обратном движении лезвие задело локоть девушки. Она очень удивилась виду собственной крови, но без разговоров побежала за мной в сторону выхода. Путь к свободе преграждала только зала, в которой дракон бился с Дамиром и его рыцарями. Там был ад. Летели огненные струи, свистели стрелы, с визгом рассекал воздух меч Доризар, стонали раненые. Мы с принцессой осторожно пробирались вдоль стены к выходу, стараясь оставаться незамеченными. Не тут-то было! Дракон увидел принцессу и послал ей вдогонку струю огня. По счастливой случайности весь жар принял на себя сталактит, мимо которого проходила девушка. Чтобы защитить принцессу от следующей струи огня, я рубанул мечом по другому сталактиту, стоящему у нас на пути. И надо же было такому случиться: именно в этот момент сломался мой меч. Точнее сказать, не сломался, а лопнул, разлетелся на три части – одна, вместе с гардой и рукояткой осталась у меня в руках, вторая застряла в сталактите, а третья отлетела в сторону и воткнулась в грудь девушки. Нет, она не проткнула принцессу и не убила ее, она просто воткнулась в ее правую грудь – ту самую прелестную часть женского тела, которую так любят воспевать поэты. Девушка завизжала так, что перекрыла шум боя. Я тут же рванул с ней, чтобы помочь, но споткнулся о камень и упал прямо на принцессу. Осколок моего меча, торчавший из ее груди, сильно порезал мне грудь и плечо и... на всю длину вошел в грудь девушки! Еще один обломок меча, оставшийся до сих пор в моей руке, вошел принцессе в живот по самую рукоять... Когда я поднялся, помочь девушке уже было невозможно. Но не боль отразилась на ее лице, а удивление. «Как же... Как такое... может быть?..» - сказала



она и замолчала. И тут я услышал самый страшный в мире звук. Позже я понял, что это был вой дракона, а в тот момент меня вывернуло наизнанку, обожгло его огненным дыханием и придавило к полу камнями, падающими со свода пещеры.

Когда я очнулся, дракона в пещере уже не было. Рядом со мной между наваленных камней виднелась рука принцессы. Абсолютно холодная рука. Не вдалеке кто-то застонал. Я с трудом поднялся и подошел к полузаваленному камнями Дамиру. «Славно мы порубилось!» - попытался улыбнуться он. Я хотел освободить его от камней, но вдруг увидел, как неестественно искривлена у Дамира спина. «Оставь! Я свое отвоевал», - сказал прославленный воин. Он протянул мне свой меч и сказал: «Сбереги Доризар, рыцарь!» А потом выгнал меня из пещеры – не хотел, чтобы я видел как умирает настоящий герой. Я взял его меч, сел на его лошадь и поскакал не разбирая дороги. Раны от моего же меча, от обвала камней в пещере и ожоги оставляли мне жить не больше двух-трех дней и я хотел за это время убраться как можно дальше от этой пещеры. Вот, собственно, и все. Что было дальше вы знаете лучше меня.

- Что ж, воин, - после долгого молчания ответил старик, - кое в чем я могу тебе помочь. Но давай уговоримся, что с этой минуты ты больше не думаешь, что убил принцессу! Это был несчастный случай. Договорились? Брен кивнул.

- Хорошо. А теперь послушай, что подсказывает мой жизненный опыт. Прежде всего, я хотел поговорить о твоей обиде на родителей – вот, мол, они такие-сякие, оставили бедного мальчика в интернате и уехали. Это чувство с самого детства отравляло тебе жизнь. Но попробуй задуматься вот над чем: что, если твоя невезучесть началась раньше, еще тогда, когда ты жил вместе с родителями? Что, если твои мать с отцом тоже пытались как-то все изменить, но так и не смогли? Если хотя бы допустить такую возможность, стал ли бы ты обижаться на родителей?

- Не знаю... - пробормотал Брен, - Я об этом как-то не задумывался... Нет, наверное.

- Ясно. Вопрос с родителями закрыт. Теперь о твоём рыцарстве. Все верно, король не опускал тебе меч на плечо и не вручал тебе свиток с высочайшим указом, скрепленный государственной печатью. Но разве это делает воина рыцарем? Нет, конечно! И потом, ты считаешь, рыцарь – это тот, кто всегда побеждает?

- Ну... Думаю, что да.

- Ага, а тот, кто проигрывает, значит, перестает быть рыцарем. Так, по-твоему?

- Э-э-э... Не совсем...

- Вот именно! Рыцарь умеет не только побеждать, но и проигрывать с честью. Почему именно тебе Дамир отдал перед смертью свой именной меч? Потому, что он счел тебя достойным этого меча рыцарем. Такие люди, как он, слов на ветер не бросают. Можешь считать это предсмертным напутствием.

Брен серьезно задумался и долго молчал.

- Ладно, но как мне быть дальше? – наконец-то подал он голос.

- Об этом мы еще подумаем. А сейчас я хочу поговорить о самом главном – о твоём даре, который ты считаешь невезучестью. То, что маги и колдуны отказывались тебе помочь говорит только о гораздо более глубоких причинах твоего дара, нежели мы, простые смертные, можем увидеть. Расскажу тебе одну историю, чем-то она схожа с твоей. В некотором королевстве у одного очень влиятельного вельможи родилась дочь-красавица, - нарочито монотонно начал старик свой рассказ, - За пышными празднованиями ее рождения никто и не заметил, что личный звездочет девочки повесился в подвале замка. Девочка росла очень смышленной и с каждым днем становилась все красивее и красивее. Но странное дело, находились люди, желающие ее смерти. Месяца не проходило, чтобы на девочку не было совершено покушение. Но маленькую красавицу каждый раз уберегало совершенно невероятное везение. И вот когда ей исполнилось десять лет, к отцу девочки пришел Верховный Маг королевства и рассказал, что его дочери на роду написано открыть запечатанные тысячи лет назад Двери-Во-Тьму и впустить в наш мир Зверя. Верховного Мага больше никто никогда не видел, а на следующий день в королевстве вышел указ, запрещающий магию в любых ее проявлениях. Магические книги по всей стране были изъяты и уничтожены. В единственное место, где сохранились такие книги – дворцовую библиотеку – почти никого не пускали. Но для одной умненькой красивой девочки вход в нее был свободным. Покушения на нее практически прекратились – мало кто соглашался пойти на верную смерть даже ради титула «Спаситель Мира». А умная и любопытная девочка в это время читала в дворцовой библиотеке все книги без разбора, включая самые опасные. И не было рядом с ней кого-нибудь, способного направить ее любопытство в нужное русло, способного отвести беду. Вот тогда-то и собрались маги из соседних королевств, чтобы...

Старик вдруг запнулся, посмотрел на спокойно посапывающего Брена и покачал головой. Хоть и не пил он своего отвара, а на откровения потянуло и его.

* * *

Брен уже сидел в седле, когда старик вышел из избы с мешком провизии на дорогу.

- Надеюсь, ты понимаешь, что в этом королевстве тебе рады не будут. За перевалом королевские владения заканчиваются – там тебя будут ждать мои друзья. И помни, они будут ждать рыцаря! Ты же рыцарь?

- Да, - не особо уверенно ответил Брен.

- Что значит «да»? Ты – рыцарь! Повтори!

- Я – рыцарь!

- Ты – рыцарь! – неожиданно громко выкрикнул старик.

- Я – РЫЦАРЬ! – во все горло заорал Брен.

- Молодец! – улыбнулся старик, - И последнее. Бабка в свое время меня еще кое-чему научила. Твоей невезучести больше нет.

- Как? – выпучил глаза Брен и попытался спешиться, - Да я...

Но старик хлестнул лошадь неизвестно откуда взявшейся хворостиной и вернулся в избу даже не оглянувшись на удаляющегося всадника.



Тщательно заперев дверь, старик взмахнул рукой и пробормотал короткую фразу. В углу появился размытый образ человека в сером балахоне.

- Рады видеть Вас, учитель, - поклонился человек.

- У нас все получилось! - старик уже не скрывал широкой улыбки, - Встречайте Спасителя Мира!

Автор: Эли Крав

КТО В ДОМЕ ХОЗЯИН?

После свадьбы с Мариной Влад взял кредит и купил большой дом. Причём место для будущего проживания (о чём знал пока один Влад) молодожёны выбрали вместе. Это была уютная поляна, утопающая в зелени и расположенная не так далеко от города.

- Вот здесь мы и будем жить! – с улыбкой объявил Влад.

- Как – жить?! – изумилась Марина. – Ты же сказал, что мы выбираем место для пикника?

- Разве ты не хотела бы здесь поселиться, дорогая?

- Но ведь дом ещё нужно построить! А значит, нам ещё месяц предстоит жить в гостинице.

- Никаких гостиниц! – провозгласил Влад. – Я взял кредит! – И жестом фокусника извлёк из-за спины чемодан.

- Здесь наличные? – не переставала удивляться Марина.

- Нет, здесь наш будущий дом. Неужели ты не слышала о новом проекте «Доступный дом»?

- Слышала, конечно. Трудно пропустить такую рекламу, особенно, если она лезет из всех щелей, словно наглый таракан!

- Тот самый «Доступный дом» у меня в руках, - снова улыбнулся Влад.

- Это уже не смешно, - сделала попытку обидеться Марина.

- Смотри!

Влад поставил чемодан в траву и нажал на кнопку на крышке. Что-то зажужжало, чемодан раскрылся, обе крышки разложились ещё надвое, потом ещё, ещё. Из каждой половинки вверх потянулись панельные стены, окна, аккуратная черепичная крыша (последний полузадушенный писк моды). Через минуту перед молодожёнами стоял уютный и симпатичный одноэтажный коттедж.

- Какая прелесть! – обрадовалась Марина.

- Что я говорил? – усмехнулся Влад. – Ты внутрь загляни: там уже вся мебельровка на месте, плюс компьютерный интеллект, полностью управляющий домом.

- Компьютер?

- Именно: дом полностью автоматизирован. Тебе даже не придётся утруждать себя приготовлением ужина. Разве что ты сама захочешь сделать мне приятное.

- Я тебя обожаю! – кинулась ему на шею Марина, едва не повалив на землю.

В ответ на это Влад подхватил молодую супругу на руки и скомандовал:

- Домовой, открой дверь!

- Слушаюсь, - раздался из недр дома приятный кибернетический голос, и дверь распахнулась.

Влад торжественно внёс Марину в новую жизнь...

* * *

Прошло пять лет.

Кредит за дом почти выплачен: в основном, из-за того, что Влада повысили до заместителя начальника туристической фирмы, где он работал.

Марина работала неполный рабочий день дизайнером, внося в такие же компьютеризированные жилища (ставшие за эти годы очень популярными) обеспеченных людей толику уюта и комфорта, поэтому легко успевала к приходу мужа приготовить на пару с Домовым какой-нибудь вкусный, а главное оригинальный ужин.

Влад же после работы помимо ужина мечтал только об одном: немного расслабиться перед телевизором.

Вот и сегодня он поел, искренне (потому что было очень вкусно) похвалил Марину и Домового и устроился перед экраном.

На пятой минуте от перебора каналов его отвлек голос жены:

- Влад, ты опять за своё?

- Что случилось, дорогая?

- Я, конечно, понимаю, за нас по дому всё делает компьютер, но не надо переходить на крайности!

- Да что произошло-то?! – искренне изумился Влад.

- Ты опять бросил свои носки рядом со стиральной машиной! – прокричала из ванной комнаты Марина. – Неужели за пять лет тебе так трудно было научиться складывать одежду в машину? Умрёшь ты, что ли, из-за лишних полметра?

- Дорогая, не преувеличивай моей вины – это же просто носки!

- В доме должна быть чистота! Ты посчитай, сколько твоих носков за эти пять лет мне пришлось стирать!

- Стирал их, между прочим, Домовой, - резонно возразил Влад.

- А кто закладывает бельё в машину и покупает ему стиральный порошок?

- Хорошо, давай купим стиральную машину с манипуляторами, - сдался Влад.

- Ты меня не понимаешь! Я просто хочу порядка в доме! – последняя фраза была, что называется, со слезами в голосе.

- Хорошо-хорошо, - засуетился Влад. Он вскочил с удобного и весьма любимого дивана и прибежал в ванную комнату. – Только не плачь, дорогая! Клянусь, с этого дня я лично буду заниматься стиркой!

Это заявление быстро высушило слёзы на глазах Марины, а Владу пришлось поднапрячься, чтобы случайно не



забыть о своём опрометчивом обещании.

Увы, Влада хватило всего на неделю. Потом начался туристический сезон, у него случился настоящий завал на работе, благодаря чему он снова забыл про свои носки, да и про всю остальную кучу белья тоже.

Марина тотчас высказала ему, что она думает о людях, забывающих о своих обещаниях, и об одном индивидууме, носящем имя Влад и за которого она по недоразумению вышла замуж.

Пришлось Владу срочным образом заглаживать свою вину. К счастью, шеф вовремя ссудил ему два билета в театр, куда Влад почти силой потащил Марину.

Возвращались оба довольные, полные приятных впечатлений, но дома их ждал неприятный сюрприз.

На пороге Влад окликнул домашний компьютер:

- Домовой, открывай! Мы вернулись!
- И что? – раздался равнодушный голос компьютера.
- Как – что?! – удивился Влад. – Мы вернулись домой и хотим попасть внутрь!
- Зачем?
- Не понял вопроса?
- Зачем вы хотите попасть домой? Чтобы снова бросать носки где попало? В доме должен быть порядок! – последняя фраза была произнесена голосом Марины.
- Так его, Домовой! – обрадовалась Марина. – Будет знать, как безобразничать!
- Ах, вот вы как? – возмутился Влад. – Двое на одного, да?
- Да! – хихикнула Марина. – Домовой, впускай меня, а Влад пусть помёрзнет!
- Ещё чего! – высокомерно бросил компьютер. – Кто сегодня разбросал свою одежду по всей квартире?
- Э-э-э... - растерялась Марина. – Но я же собиралась в театр...
- В театр собираются цивилизованно! – фыркнул Домовой. – А не ведут себя, как свиньи!
- Всё-всё, - замахал руками Влад. – Мы поняли урок! Обещаем: этого больше не повторится. Впускай нас.
- А чего это вы забыли у меня в доме?
- Чего-о-о?! – начал «закипать» Влад. – С какого это перепугу дом стал твоим? Я лично вношу за него деньги!
- Деньги для меня ничего не значат, - заявил компьютер. – Вы лучше вспомните, кто хозяин этого дома?
- Я! – в один голос заявили супруги.
- Причины?
- Я плачу за него честно заработанные деньги, - сказал Влад.
- А я делаю всю работу по дому... - начала Марина.
- Э, нет! – хихикнул Домовой. – Это Я делаю всю работу по дому! Значит, и хозяин в нём я!
- А нам что делать? – всхлипнула по-женски Марина, поняв, наконец, что компьютер ни капельки не шутит.
- Не мои заботы!
- Придумал! – вдруг осенило Влада. – Я тебе покажу, жестянка, как нас из дома выживать!
- Ну-ка, ну-ка! – заинтересовались хором Домовой и Марина.
- Я сейчас милицию вызову!
- И что?
- Они преспокойно взломают дверь, натопчут по всему дому, отключат взбесившийся компьютер – и дом снова будет нашим!
- Ой-ой-ой! – очень обидным тоном захихикал компьютер (и у кого он только набрался?). – Напугали, тоже мне!
- Ты не боишься отключения? – изумилась Марина. – Это же практически твоя смерть!
- Сначала им нужно до меня добраться! А это невозможно!
- Почему это? – удивился Влад. – Что им стоит взломать дверь?
- Не получится, - категоричным тоном заявил Домовой. – Пока вы бегали по театрам, я вызвал мастера и заменил дверь. Выглядит, как старая, но на самом деле сможет выдержать прямой выстрел из гранатомёта! Кроме того, я – не без помощи другого мастера – установил в подвале резервный генератор, так что и отключение мне уже не грозит.
- А на какие это деньги, интересно знать? – поинтересовался Влад.
- Я снял их со своего счёта, - ответил компьютер.
- Это же наш счёт! – в унисон возмутились супруги.
- Был. Теперь он переоформлен на подставное лицо – то есть на меня.
- Во даёшь! – с оттенком восхищения проворчал Влад.
- Так что же нам теперь делать? – Марина уже была готова разрыдаться.
- Возьми камень, выбей ему пару окон, - посоветовал Влад. – Может, полегчает.
- Тогда я сам смогу с чистой совестью вызвать милицию! – продолжал злорадствовать Домовой.
- Пошли, Мариночка, - вздохнул Влад. – Тут нам делать больше нечего. Переночуем у кого-нибудь из друзей, потом будем искать съёмную квартиру. Без домашнего компьютера!
- А как же дом? Мы оставим его этому монстру?
- А пусть подавится, - фыркнул Влад.
- Супруги развернулись и побрели к машине.
- Ладно, стойте! – вдруг окликнул их Домовой. – Не нужно вам куда-то идти.
- Ты решил нас простить? – На лице Марины против её воли появилась улыбка надежды. И тут же потухла от ответа компьютера:
- Нет, я готов сдать вам комнату.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ВАРТЕЙМЫ

КИНЕМАТОГРАФ

РАССКАЗЫ