Интернет журнал о фэнтези и нф

The Iron Fort

В гостях:
Эдриан Смит

Вспомнить всё:
Архонум

Вскрытие мозга:
Монстр МЭДНЕСС

Это произойдёт:
Метро 2033

№04 (10)
МАЙ/ИЮНЬ
2007 ГОД

Аниме в номере:
NARUTO



Содержание

Приветствие.....3

Литература:

Книжные новинки за май.....4
Дмитрий Глуховский. Метро.....8
Книжные новинки за июнь.....11
Миф и реальность в Нибелунгах.....149

Настольные игры:

Мир карточных игр.....18
Warhammer 40k: Tyranids.....21

В гостях у Железного Форта:

Интервью с Эдрианом Смитом.....23

Игровой Строй:

Новости компьютерных игр.....26
Monster MADNESS.....28
Классика. Arcanum.....31

Заповедник Железного Форта:

Гоблины.....36

Штрихи Истории:

Возникновение Рима.....43

Нотная тетрадь:

The Hobbit Shire: День Рождения.....50
Battlelore.....52
Cage: Hell Destroyer.....55

Кинолента:

Аниме: Наруто — мой путь ниндзя.....56
Новинки кинофильмов.....62
Аниме: Наруто — мой путь ниндзя.....65

Трактирный юморок.....67

История Железного Форта...71

Творчество читателей:

Галерея.....71
Рукописи.....73

Ярмарочная лотерея:

Внимание, конкурс!.....79

Тирада полиморфиста.....80

Развитие The Iron Fort:

Повесь у себя в городе!.....81

Редакция:

Авторы.....82

Copyright ©2006-2007,
The Iron Fort.
All rights reserved.

Добро пожаловать в "Железный форт", странник!

Начало в предыдущих номерах

В этот раз ты очень сильно засиделся в библиотеке… Книги, книги, книги, одни книги! Работа муторная, но ведь кто-то должен ей заниматься…

Отложив в сторону книгу, ты встал со своего места за столом и размялся. Лёгкая мелодичная музыка играла за окном, она была тебе “фоном” для работы уже несколько часов… Выглянув из окна своего помещения, ты осмотрелся. Лучи рассвета ударили тебе прямо по глазам… Оказывается, уже и ночь прошла. А кто-то играл на флейте. Посмотрев вниз, ты увидел, как на лавочке у противоположного дома сидел коренастый здоровенный бородатый мужик с маленьким и хрупким музыкальным инструментом в своих здоровенных лапищах. Он был человеком… Кажется.

— Эй, даже не проси прекратить меня, всё равно не закончу! - услышал ты громкий бас. Собеседником оказался как раз музыкант.

Ответив ему, что ты даже не думал просить его об этом, человек продолжил играть.

Странно, раз он сказал тебе такую фразу, его часто донимают и просят прекратить играть… Однако его игра не прекращалась уже часы, и никто ни слова не сказал ему… А музыка так красива. Интересно, что он играет?..

Как будто прочитав твои мысли, он ответил:

— Это музыка очень древняя, как и её народ.

Удивлённо подняв бровь, ты присел на подоконник и вывалил ноги на ружу.

Собеседник приподнял бровь в ответ и задал вопрос сам себе, мол, неужели это хоть кому-то стало интересно…

— Давно ты здесь и как твоё имя?, - спросил он.

Получив ответ, человек продолжил:

— Ясно… А мне имя Зигурдан, очень приятно. Ну уж коле не первый день в нашем замке, должен уж знать…

Зигурдан припустился в рассказ, но ты далеко не всё понимал, что он говорит. В конце он лишь сказал:

— Приходи ко мне на днях, я живу недалеко… Чем так объяснять, всё покажу, как есть, - с этими словами он встал с лавки и пошёл по улице.

Продолжение следует





Май 2007



Сергей Игоничев. СКИФ.

Фантастический боевик
Формат 84x108/32
Тираж 11 000 экз., 326 с.

Трудное дело — борьба с оборотнями, вампирами и мертвяками. Не каждому дано им овладеть. Для этого не только желание необходимо, но и определенная наследственность. Много слышал Санька Коновалов о своих предках, но о том, что они потомственные ведьмаки, — никогда. И узнал он об этом лишь в тот день, когда опасность пробудила в нем ведьмачьи повадки. С этого времени был взят он на службу в сверхсекретный Отдел, где и занялся выявлением и истреблением нежити. И всякий раз попадались ему дела все сложнее и запутаннее, пока однажды не наступила суровая развязка.



Николай Басов. ТОТАЛЬНОЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 15 000 экз., 411 с.

В день зимнего солнцестояния 2012 года на Землю обрушиваются кошмарные инопланетные захватчики. Силы неравны, и все сражения землянами проиграны. Но, когда покоренное человечество пробуют научить работать «по-инопланетному», чужие технологии обучения создают из самых талантливых землян людей новой породы, обладающих невиданными прежде способностями. Эти бойцы способны возобновить сопротивление, что заставляет всех тех, кому новый порядок кажется незыблемым, организовать их тотальное преследование... Оно не срабатывает только в отношении одного человека. Но сможет ли одиночка вернуть Землю ее исконной, человеческой расе...



Наталья Игнатова. ПЫЛЬ НЕБЕС.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 11 000 экз., 442 с.

Имя — Тир. Порода — демон. Род занятий — убийца.

Он бежал из родного мира только для того, чтобы в мире чужом оказаться в той же самой ситуации, оказаться под угрозой смерти. И что же делает беглец? Правильно, ищет покровителя. Хозяина.

Его хозяином стал Эрик фон Геллет, человек, которому не нужен был демон и убийца. Ему был нужен талантливый пилот. Для Тира же небо — родная стихия, а земля — лишь пересадочная станция.



Павел Корнев.
ПОВЯЗАННЫЙ КРОВЬЮ.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 25 000 экз., 408 с.

Чем может пожертвовать человек, чтобы остаться самим собой? Честью, добрым именем, любовью? Кейн рода Лейми поставил на кон все — и теперь у него нет другого выбора, кроме как добиться заветной цели. И пусть за ним по пятам идут охотники за скальпами, инквизиторы и чернокнижники, он не из тех, кто останавливается на полпути. Вот только не слишком ли высокую цену Кейну в итоге придется заплатить?



Александр Романов.
ЧЕЛОВЕК С МЕШКОМ.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 1 000 экз., 601 с.

В затерянном посреди глухих лесов королевстве Острава политические и колдовские интриги переплелись с рыцарскими амбициями. Пропала невеста короля. Стаи оборотней рыщут по окрестностям, терроризируя местное население. Кто и зачем затеял все это? Закинутый волей неведомых сил в чужой мир, Всеволод Гаршин старается выжить и разобраться в происходящем. А все, что у него для этого есть — лишь необычный мешок да автомат Калашникова…



Валентин Силич.
УМРИ, ЧТОБЫ ЖИТЬ.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 1 000 экз., 601 с.

Почти два столетия шла страшная, истребительная война, но рано или поздно все кончается… Горстки выживших стекались в разрозненные островки цивилизации. Видоизменилась природа. В лесах появились жуткие хищники и плотоядные растения. Уцелевшие города окружили себя защитными укреплениями. Началась борьба за чистоту расы. Любого, в ком проявлялся хоть малейший намек на мутацию, вышвыривали за стены. Там изгои создали свое общество, существующее по единственному закону: выживает сильнейший.



Ольга Мяхар.
АГЕНТСТВО МАГИЧЕСКИХ КАТАСТРОФ.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 7 000 экз., 346 с.

Ее выгнали из Академии магии и волшебства, она разрушила дворец короля эльфов и сменила облик прекрасной принцессы эльфов на хвост, рога и вертикальные зрачки, а в довершение всего еще и согласилась работать на наемного убийцу, которому ее же и заказали два года назад. И вы думаете, что на этом неприятности озорной эльфийки Эльки закончились? Нет! Орки, гномы, изрыгающие пламя драконы и проклятые призраки, а также целая куча монстров и зубастых чудовищ ждут главную героиню, согласившуюся стать одной из отряда по борьбе с магическими катастрофами. А раз так — вперед, Эля, мир ждет и попытается выжить!



Надежда Федотова.
КУДА ОНИ УХОДЯТ.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 7 000 экз., 348 с.

Представьте, что вы — восходящая звезда отечественной вирусологии. Вы молоды, нравитесь девушкам и совсем недавно умудрились спасти человечество от смертоносного вируса, над разгадкой которого тщетно бились лучшие микробиологи современности. Вас показывают по телевизору, вас приглашают на научные симпозиумы, зарубежные коллеги завидуют вам белой завистью… Только жить вам осталось ровно три месяца. Потому что с таким диагнозом на этом свете долго не задерживаются.

А теперь представьте, что вы — средневековый барон влиятельного и процветающего государства. Вы состоите в личной охране его величества, вы бывший рыцарь Золотого Щита, ваш род древнее королевского, вам еще нет и тридцати… Только жизнь для вас не имеет никакого смысла. Потому что вы потеряли самое дорогое, что у вас было, а вместе с этим — веру и способность чувствовать.

…Получается, и жить-то незачем, и ждать уже нечего. Выход один: камень на шею — и в воду!.. Обычно так все и заканчивается. Но в нашей истории с этого все только началось…



Станислава Муращенко. СО МНОЙ НЕ СОСКУЧИШЬСЯ!

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 7 000 экз., 344 с.

Удача – вредная дама. Склеротикам вроде меня пользоваться ее дарами и рассчитывать на нее и вовсе не позволительно. Ровно две недели прошли с того момента, как я использовала зелье Амели. А ведь она предупреждала...

Если три раза плюнуть через левое плечо, то вероятность, что получишь по голове сзади, увеличивается в три раза. А желающих стукнуть немало — ведь чем быстрее бежишь от судьбы, тем скорее у нее появляется желание наставить тебя на путь истинный...



Сергей Мусаниф. ВТОРОЕ ПРАВИЛО СТРЕЛКА.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 7 000 экз., 344 с.

Вселенная, по утверждению волшебника Горлогориуса, подобна виноградной грозди, и каждая ягода на ней — отдельный мир. Вот по этим мирам и путешествуют волшебник Гарри со стрелком Джеком Смит-Вессоном и стрелок Реджи. Их цель — раздобыть артефакты, с помощью которых можно будет запереть навсегда Большого Бо. В Древней Греции Реджи удается подружиться с Гераклом, и тот помогает ему. В мире Толкина борются силы добра и зла. На чьей стороне Гарри с Джеком, вам, наверное, понятно. Впрочем, больше они думают о своем задании...



Сергей Платов. РЫЖЕЕ ПРОРОЧЕСТВО.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 1 000 экз., 601 с.

На этот раз в сомнительную со всех сторон историю умудрились угодить не только Даромир и Селистена, но и старшее поколение в лице верховного белого колдуна Серогора и старой, но моложавой ведьмы Серафимы. Это уже не просто интриги, это война на уничтожение. Доселе никому не известный молодой колдун не знает ни пощады, ни сострадания на пути к поставленной цели. А дальше будут все составляющие приключения в неповторимом «Даромировом» стиле: закадычные друзья, веселые гулянки, эксклюзивная нечисть, виртуозные провокации, коварные засады, предательство, неожиданные союзники и конечно же новые превращения.



Дмитрий Швец. СЛУГА КОРОНЫ.

Магия Фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 9 000 экз., 440 с.

Если старший брат лучший в армии вербовщик, судьба определена заранее, рано или поздно он завербует и тебя. Приятного в этом мало, но и не так страшно, ведь рядом друзья, красивые женщины — живи, радуйся! До тех пор, пока кто-то не решит получить от жизни чуть больше. И вот ты в самом центре игры, что затеял король. Из лучших, бесспорно, побуждений. Никому же не нужна гражданская война, и лучше принести в жертву одного человека, чем тысячи. Но что, если выбор жертвы тебя не устраивает...



Вероника Иванова. ПРАВО УЧИТЬ. РАБОТА НАД ОШИБКАМИ.

Магия Фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 18 000 экз., 474 с.

Привычка — приятная спутница: не услышите от нее ни жалоб, ни бранных слов, разве что немного поворчит, если будет ненадолго оставлена без внимания.

Привычка — полезная спутница: всегда протянет вам руку и поможет сделать выбор. Как умеет? Что ж, спасибо ей и за это. Но гобелен жизни соткан не из одних штилей, а штормы бушуют не только на водных просторах, но и в глядящих на вас глазах, и когда очередная буря утихнет, вы вполне можете оказаться на берегу совсем незнакомого моря. Считаете, что разучились удивляться? О, как же вы ошибаетесь...



Елизавета Шумская.
ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО МАГА.

Магия Фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 14 000 экз., 405 с.

Чем маг отличается от ведьмы? Нет, не силой или образованием, а количеством неприятностей от него и вокруг. Вот и знахарка Ива, попав в Магический Университет, обнаружила, что жизнь спокойнее не стала. Но беспокоит Иву даже не колдун, чуть не угробивший ее при поступлении, не демон из заброшенного храма, не убийства молодых девушек в городе, а волнует ее очень простой и ясный вопрос: можно ли считать жизнь нормальной, если твои лучшие друзья — это гаргулья, эльф и тролль, а ухлестывает за тобой вампир?!



Майя Зинченко.
МАГ ЭДВИН.

Магия Фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 7 000 экз., 344 с.

Существованию городка Рамедии угрожает нашествие армии мертвецов и скелетов. Казалось бы, спасения ждать неоткуда — король демонов и вся его рать прорвали оборону и грозят захватить всю Землю. Одно за другим следуют загадочное убийство, появление в нашем мире кинжала короля демонов, вынужденный спуск в Подземный мир… Спираль событий закручивается все туже и туже. И вот финальная битва с демонами, где адскому воинству противостоит одинокий, но могущественный Прозрачный маг Эдвин!



Ирина Сербжинская.
ЗА ПОРОГОМ ВОЛШЕБСТВА.

Магия Фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 1 000 экз., 601 с.

В шумном современном городе кого только не встретишь. И никто не догадывается, что в драной куртке бродит по улицам великий маг из чужого мира, к которому порой наведываются еще и его сотоварищи, да и враги тоже. Журналистка Сати и компьютерщик Никита уже встречались с Тильвусом и похитили для него из музея волшебный меч, на этот же раз им надлежит раздобыть волшебные монеты…



Юрий Погуляй.
ИМЕНЕМ ГОРНА?

Магия Фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 9 000 экз., 440 с.

Твое имя никто не может запомнить. Твоя любимая потеряна. Твои силы на исходе. А вокруг — оставшийся без старых Богов мир да марширующие по дорогам армии западных захватчиков.

Тускнеют мертвые глазницы Поставленных. Тотемы Мерзлых шаманов разгораются зловещим пламенем. За кого сражаться, если у тебя никого не осталось? За любовь, которую потерял? Или за веру, которую приобрел?



Вероника Иванова.
ОТРАЖЕНИЯ.

Магия Фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 18 000 экз., 474 с.

Судьба может нестись вскачь, может неторопливо ползти или лететь, то поднимая своего подопечного к небесам, то роняя в пропасть, но всегда случается день, когда ни одно зеркало мира не может ответить на вопрос: кто ты? Остаются только чужие взгляды, которым раньше не придавал значения. Ты заглядываешь в глаза всем, кого встречаешь на пути собственной судьбы, находишь свои отражения и…

Чем больше становится ответов, тем труднее выбрать единственно правильный. Потому что смотреть следует не на зеркальную гладь, а за нее — в себя самого, искать в глубинах озера своей души тот крохотный камешек, что вызвал к жизни штормовые волны. А когда найдешь, поднять, покатать в ладонях и… Выбросить? Спрятать за пазухой? Ты решишь это позже. Но сначала — попробуй найди!



Дмитрий Глуховский

МЕТРО

ДОРОГИЕ МОСКВИЧИ И ГОСТИ СТОЛИЦЫ!
МОСКОВСКИЙ МЕТРОПОЛИТЕН - ТРАНСПОРТНОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ,
СВЯЗАННОЕ С ПОВЫШЕННОЙ ОПАСНОСТЬЮ.

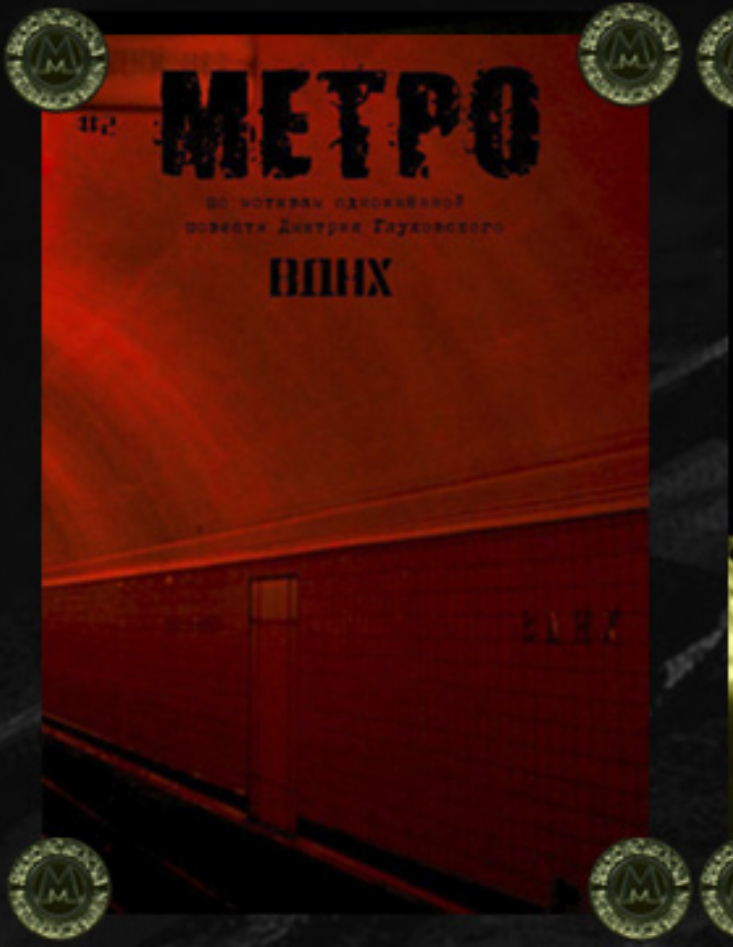


Лирическое отступление

Ни один из пластов творчества не является обособленным, изолированным. Более того, для усиления создаваемого произведением эффекта необходимо совмещать разнообразные художественные средства. Тому существует масса подтверждений. Скажем, песня — это стихи, положенные на музыку. Банально? Да, зато наглядно иллюстрирует очевидный факт.

Осторожно, двери закрываются! Следующая станция — ВДНХ...

Вселенная Метро2033 — недалекое будущее. После ядерной войны весь мир лежит в руинах. Выжили те немногие, кому посчастливилось оказаться либо в самом метрополитене, либо поблизости. Жить на поверхности стало невозможно — радиационный фон, появившиеся мутанты и солнце, после уничтожения озонового слоя, ставшее губительным, ослепляло людей, за долгие годы привыкших к скупому свету аварийных ламп. С годами люди адаптировались к жизни в подземке: обустроили станции под жилые помещения, стали вести хозяйство, иногда сталкеры совершали вылазки на поверхность за самым необходимым - едой, топливом, боеприпасами, запчастями. Со временем в метрополитене была организована настоящая политическая жизнь - станции и целые ветки, которые уже напоминали небольшие города и государства, объединялись в





союзы, вели торговлю, воевали друг с другом и боролись с угрозой, исходящей с поверхности.

Жизнь в подземке была тяжелой, но стабильной, и новое поколение, родившееся уже после катастрофы, не представляло себе, что когда-то все было по-другому. Но в один день, точнее ночь, троим ребятам со станции ВДНХ захотелось взглянуть на небо, о котором они так много слышали. Они пробрались к гермоворотам на станции "Ботанический Сад", открыли их и выбрались на поверхность, но наслаждаться видом звезд долго им не довелось. Они услышали приближение одной из жутких тварей, во множестве населивших опустевшую Москву. Сами ребята спастись успели, но запереть гермоворота не смогли. С тех пор в метро стали проникать "черные" - покрытые черной лоснящейся кожей человекоподобные упыри с огромными темными глазами без белков.

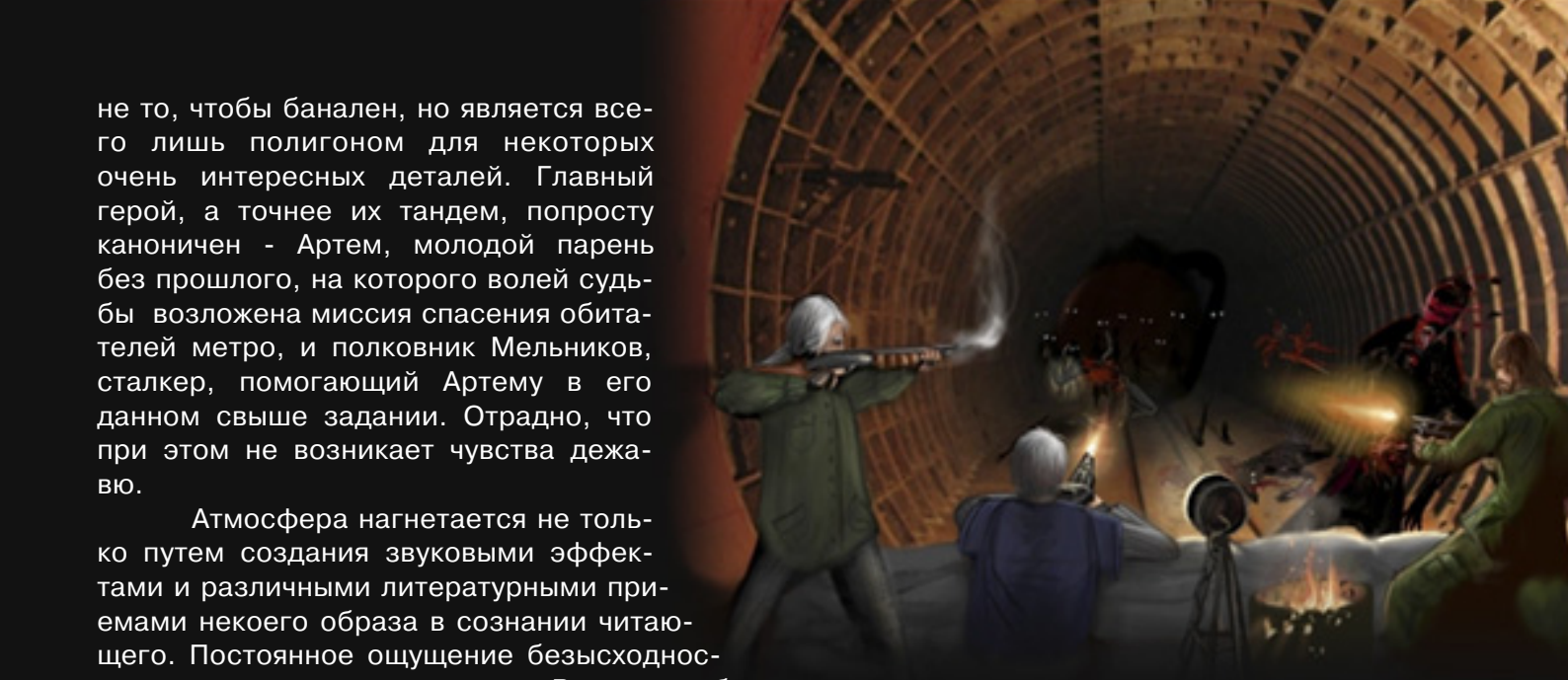
Угроза была настолько велика, что принятые меры — укрепления на 250-ом метре севернее станции и постоянные патрули — оказались недостаточными, и было принято решение население эвакуировать на "Алексеевскую", а саму станцию взорвать, чтобы завалить туннели и предотвратить вторжение извне. Вот и прошлось Артему отправиться полное опасностей путешествие по московской подземке, чтобы спасти то немногое, что ему еще дорого в этом враждебном мире.

Нечто большее, чем просто книга

Творение Дмитрия Глуховского сложно назвать обычным печатным изданием. Нет, безусловно, его можно приобрести в виде книги (которая вышла в октябре 2005 года в серии "Русская фантастика" издательства "Эксмо"). Но она не даст полного, объективного впечатления от Метро2033, как проекта. Он не укладывается в рамки обычного литературного произведения.

Для начала хотелось мне бы сказать несколько слов об оформлении проекта. Во-первых, Метро2033 не было изначально представлено публике в виде завершенного произведения. Главы книги выкладывались автором на сайте по факту их завершения. Т.е. проект был открыт опубликованием первой главы, а остальные были написаны и выложены позже. В определенной степени, автор импровизировал, тем самым подогревая интерес к своему творению. Во-вторых, дизайн сайта во многом помогает воспринять и проникнуться атмосферой произведения. Сайт выполнен в мрачных тонах, музыкальное сопровождение — индастриал с большим количеством сэмплов. Вообще, наиболее адекватный формат для подобного проекта —аудиокнига.

Откровенно говоря, Метро2033 добился успеха именно благодаря атмосфере. Сюжет



не то, чтобы банален, но является всего лишь полигоном для некоторых очень интересных деталей. Главный герой, а точнее их тандем, попросту каноничен - Артем, молодой парень без прошлого, на которого волей судьбы возложена миссия спасения обитателей метро, и полковник Мельников, сталкер, помогающий Артему в его данном свыше задании. Отрадно, что при этом не возникает чувства дежавю.

Атмосфера нагнетается не только путем создания звуковыми эффектами и различными литературными приемами некоего образа в сознании читающего. Постоянное ощущение безысходности поддерживает и сам сюжет. Взять хотя бы миссию Артема — встретиться с ракетчиком, найти Богом забытую, нетронутую при бомбардировке воинскую часть, уничтожить кластер "черных". Но решит ли выполнение этого задания все проблемы? Нет! Все испытания, через которые должен будет пройти главный герой, не приведут к хэппи-энду, но лишь отсрочат гибель агонизирующей человеческой расы.



Не смотря на то, что сюжетная линия не сможет удивить оригинальностью искушенного читателя, пара козырей у нее найдется (которые, по понятным причинам я раскрывать не намерен). Собственно, в данном конкретном случае сюжет и не должен выходить на первый план — гораздо интереснее вселенная, в которой разворачивается действие. Дмитрий Глуховский не стал изобретать велосипед. Смешивание постъядерного антуража, который стал в последнее время очень популярен, и элементов "альтернативной истории" в единое целое производит действительно неизгладимое впечатление. Если разобраться, большинство сюжетных деталей только подводят к интересным и достаточно неожиданным авторским находкам. Например, в результате политических перипетий Сокольническая ветка принимает коммунизм и начинает именоваться Красной Линией, а станциям возвратили прежние, советские названия.

Конечная станция!
Просьба освободить Вагон...

Без сомнения, Метро2033 — одна из интереснейших книг, которые мне довелось прочитать. Книга, расширяющая само понятие литературного произведения. Проект, который вполне может вывести литературу на новый уровень. Проект, который разочаровал меня только один раз — тем, что завершился.

Автор статьи
Горчев Антон
(aka Markus Richter)
darkpaladin@yandex.ru



Июнь 2007



Сергей Мусаниф.
ИМПЕРСКИЕ ВОЙНЫ.

Фантастический боевик
Формат 84x108/32
Тираж 11 000 экз., 347 с.

Танцы кончились. У Человеческой Империи серьезные проблемы. Флот вторжения таргов все ближе, мятежники адмирала Клейтона продолжают удерживать богатейшую Гамму Лебедя, не желая вступать в переговоры, старый Император мертв, молодой Император только входит в курс дел, все высшие чины Империи убиты террористом-камикадзе.

В общем, проблем много, и надо их решать. А решать их можно только одним способом, и этот способ хорошо известен Императору Юлию Первому и его советнику по вопросам национальной безопасности барону Клозе.

Надвигаются Имперские войны.



Наталья Игнатова.
ВОЛЧЬЯ ВЕРНОСТЬ.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 11 000 экз., 441 с.

У мира под названием Саэти есть два смертельных врага: драконы и демоны. И тех, и других принято убивать без раздумий, без предварительных переговоров. Не подозревающий об этом дракон включил Саэти в список пунктов своей увеселительной прогулки. А ничего не знающий о других мирах демон вообще не думал о том, куда попадет,— он просто искал выход из преисподней.

Их пути пересеклись во враждебном им мире, перед ними встала задача выжить. А перед обитателями Саэти встал вопрос гораздо более сложный: может ли гениальность послужить оправданием беспросветному злу? Имеют ли право на жизнь враги всего живого, одаренные уникальными талантами? И если нет, кто возьмет на себя ответственность их уничтожить?



Александр Сивинских, Азамат Козаев.
ИМЯХРАНИТЕЛЬ.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 11 000 экз., 475 с.

Добро пожаловать на Перас, странник! Здесь мягкий климат и щедрая природа, нежные женщины и отважные мужчины. Здесь легко жить и еще легче умирать. Но, прежде чем войти сюда, запомни: пути назад не будет. Благодатный этот край заключен в золотую клетку Пределов, и дверца открывается только в одну сторону. И еще запомни: чудовища древних мифов здесь ре-

альны и неистребимы. Ночь за ночью пожинают они урожай причитающихся им душ, выбирая своими жертвами лучших из лучших. Лишь один человек способен противостоять лунным бестиям. У него нет прошлого и, говорят, нет будущего. Только настоящее. Ему нечего терять и поздно что-либо приобретать. Поэтому он способен на отчаянные подвиги и хладнокровные предательства. Его лик суров. Его поступь тяжела. Остановить его невозможно. Взгляните, вот он! Тот, кого зовут Имяхранителем.



Иар Эльтеррус.
МЫ — БУДЕМ!
ОСОЗНАНИЕ.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 15 000 экз., 467 с.

Стремительно меняется жизнь в обитаемой галактике. Первая межгалактическая экспедиция. Новая разумная раса. Галактика окончательно разделяется на два лагеря, настороженно следящие друг за другом. Все понимают, что вскоре грядет война, страшная война, в которой, возможно, не будет победителей. А за развитием ситуации исподтишка наблюдает не известная никому, кроме ордена Аарн, цивилизация — Конфедерация Фарсен, использующая технологии своих далеких предков, уничтоживших Предтечи шесть миллионов лет назад.

Последнее перемирие перед апокалипсисом...



Ольга Мяхар.
ОСОБО ОПАСНАЯ
ВЕДЬМА.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 7 000 экз., 343 с.

WANTED!
РАЗЫСКИВАЕТСЯ ОСОБО ОПАСНАЯ ВЕДЬМА!

На вид беззащитная. Легко втирается в доверие. Бесстрашна. Обожает авантюры. Склонна к бродяжничеству. Чувство юмора почти всегда преобладает над здравым смыслом. Владеет всеми видами магии, знает наизусть абсолютно все заклинания и умеет их применить. В огне не горит, в воде не тонет. Беспощадна к нежити и нечисти. Неразборчива в связях: лучший друг и подельник — темная личность, пришелец из другого мира (в розыске за убийство монарха). Особые приметы: повсюду появляется с драконом (молод, нахален, ленив, беспринципен, обжора). Вредные привычки: чуть что — самозабвенно колдует. При попытке задержания следует соблюдать предельную осторожность: известны случаи превращения неугодных в мышей, сусликов, тигров и пр. Отзывается на имя Адиала. Для друзей — просто Ди.



Елена Петрова.
ЛЕЙНА.

Магия Фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 8 000 экз., 472 с.

Что я могу рассказать о себе? Есть люди, которые попадают в историю, а я — периодически в них влипаю. Вот и на этот раз: ехала себе спокойно с работы, никого не трогала, так надо было Судьбе отправить меня в экзотический экскурсионный тур в другой мир. И почему я не радуюсь? И вообще, верните меня обратно!!! Ах, надо найти в столице Ледойры Магистра Вероятностей? Ну это несложно.

Вот только не стоило, наверное, ввязываться в интриги темноэльфийского двора. Не факт, что теперь меня спасет сказочное везение, демон-хранитель и верные друзья! Как бы их самих спасать не пришлось.



Александр Белогоров.
ЯВЛЕНИЕ ЛЮЦИФУГА.

Магия Фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 7 000 экз., 377 с.

Что делать бедному монаху, когда его возлюбленную обвиняют в колдовстве и собираются сжечь? Конечно, призывать на помощь демона! Пусть и не самого грозного.

А что делать демону, спустившемуся на Землю, чтобы слегка передохнуть, когда его призывает какой-то чудик? Приходится идти на помощь! Ну а после не бросать же их один на один с грозным средневековым миром, полным опасностей! Когда ты невидим для людей и даже слегка умеешь летать, это очень помогает в борьбе со святейшей инквизицией и разбойничьими шайками, а также здорово способствует вразумлению неадекватных правителей.



Игорь Подгурский, Дмитрий Романтовский. НА СУШЕ И НА МОРЕ.

Фантастический роман
Формат 84x108/32
Тираж 7 000 экз., 380 с.

Нелегко служить в элитном отряде коррекции реальностей Звездной Руси. Задачи у бойцов не из простых — исправлять реальности, которые так и норовят выйти из предначертанного русла Истории.

Оборотни-эсэсовцы готовятся к завоеванию мира, боевые роботы из космоса хотят оккупировать Землю, одаренные дети посылают взрослых... куда подальше.

Но не тут-то было! Трепещите, враги! За мечи, автоматы и вилы берутся Илья Муромец, Николай Кузнецов, Иван Сусанин и их товарищи. Отважным парням по плечу самые безнадежные и тупиковые ситуации. И снова отряд в гуще событий! Не простая у них служба. Но будьте уверены, никто не сможет встать у них на пути, реальность получит еще один шанс на исправление...



Марина Ефиминюк. БЕРЕГИНЯ ИАНСЫ.

Магия фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 7 000 экз., 343 с.

Многие желали обладать силой Хранителей драконов, то есть быть бессмертными и могущественными. Да мало кто знал, какую плату требует она от обладателя. Ведь, даже нечаянно прочитав страшное заклинание, взамен придется вернуть жизнь. Так было всегда, так есть и так, несомненно, будет. Берегиня обязана возродить источник силы Иансу, дабы восстал род драконий из пепла! Жаль, в этот раз ее не спросили... Грядет смертельная игра с Берегиней, и пока неизвестно, кто окажется кошкой, а кто — мышью!

Людмила Горбенко. ХОЗЯИН ХИМЕР.

Магия фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 8 000 экз., 474 с.

Столкнувшись с трупом, деловито ковыляющим по тротуару, не стоит сразу пугаться и звать гноментов. Возможно, это Адам, слуга некроманта, выполняющий его поручение. Говорите, труп вооружен? И это еще не повод для беспокойства, ведь поручения бывают разные, а у хозяина полно врагов.



Кто они — враги некроманта? Да самые обычные люди: наемный боец, девушка-оборотень, беглый принц и пропойца-маг. И вовсе не они виноваты в том, что на свет рождаются чудовищные боевые химеры, зачарованные пленники посылают в пространство немой зов, а грани между мирами порой становятся такими тонкими, что можно расслышать шепот мелких демонов.

Хочешь совет? Пока не поздно, ищи «хозяина химер»!

Елена Хорватова. НАСЛЕДНИЦА ЧАРОДЕЕВ. МАГИЯ ЧЕРНАЯ, МАГИЯ БЕЛАЯ.



Магия Фэнтези
Формат 84x108/32
Тираж 8 000 экз., 392 с.

Что я могу рассказать о себе? Есть люди, которые попадают в историю, а я — периодически в них влипаю. Вот и на этот раз: ехала себе спокойно с работы, никого не трогала, так надо было Судьбе отправить меня в экзотический экскурсионный тур в другой мир. И почему я не радуюсь? И вообще, верните меня обратно!!! Ах, надо найти в столице Ледойры Магистра Вероятностей? Ну это несложно.

Вот только не стоило, наверное, ввязываться в интриги темноэльфийского двора. Не факт, что теперь меня спасет сказочное везение, демон-хранитель и верные друзья! Как бы их самих спасать не пришлось.

Материал подготовил Ефремов Олег
(aka Wizard Manfred)
wizard-manfred@theironfort.ru

THE IRON FORT –
ИНТЕРНЕТ ЖУРНАЛ
О ФЭНТАЗИ И НФ
WWW.THEIRONFORT.RU



Миф и реальность в Нибелунгах

"Старшая Эдда", "Песнь о Нифлунгах", а также "Песнь о Нибелунгах" являются яркими примерами эпической литературы раннего Средневековья. Но это далеко не христианская антитеза ад — рай, мир земной и мир небесный. Это мир сказочный, мифологический, древний и мир куртуазный. Он словно делится на две части: первая полна легенд и сказочных мотивов, вторая — современным автору и редактору бытом, который описывается с величайшей подробностью.

"Старшая Эдда" возникла на заре средневекового мира. Первые ее мотивы относят 4-5 вв. н.э., а более поздние к 6-8 вв. н.э. Это было время перехода западногерманских племен от общины к военной демократии. Так как данный сборник эпических сказаний, скорее всего, составлялся оппозицией, недовольной правлением королей, то, соответственно в "Старшей Эдде" очень силен языческий дух. Христианизация Исландии происходила поздно и постепенно. Церковь Исландии, где селились недовольные королевским правлением, была очень независима и терпима к язычеству, поэтому создание подобных произведений не возбранялось. "Эдда" была основана на традициях и культуре викингов: там широко используется мифология скандинавов, их обряды, культура. Даже мироощущение этого произведения языческое: полная покорность судьбе и принятие своей участи, например, Сигурдом. Когда последний узнает от конунга-прорицателя Гриппира, что ему суждена жизнь, полная богатырских подвигов, но ранняя смерть, герой произносит:

"Простимся счастливо!
С судьбой не поспоришь!
Ты, Гриппир, по-доброму
просьбу исполнил;
предрек бы ты больше
удачи и счастья
в жизни моей,
если б мог!"

Сигурд совершенно спокойно относится ко всем событиям своего бытия. Хоть многому дивится он в предсказаниях своего дяди, но богатыря не страшит подобная участь. Норны повелевают судьбами, и только они вольны менять судьбу, но не боги, и уж тем более не люди. Сам Сигурд уже не обычная личность — он "сказочный сирота", мстящий за гибель родных. Он же и мифологическая параллель



прекрасного бога Бальдра, гибель которого является началом конца света — Рагнарека. Но и он не в силах побороть гибель. Несмотря на кажущуюся неуязвимость, каменную кожу, герой уязвим перед предательством и коварством.

Мифологизм "Королевского Кодекса" — основы "Эдды" — прежде всего, в системе персонажей: это боги, великаны, сказочные богатыри и богатырши (что не менее важно для мифов) и монстры, такие, как змей Фафнир. Поразителен мифологический переход и самого действа: сперва события разворачиваются в мире богов, где действующие лица — Один, Локи и Хеннир. Боги принимают непосредственное участие в реальном мире. В данном произведении они странствуют. Затем мы смотрим на мир великанов, а потом уже действие эпоса перемещается в мир людей. Связующим звеном между этими пространствами является волшебный клад. Вообще мотив проклятого золота был довольно разработан и в "Песнях о богах", где благородный металл получил свое воплощение в злой колдунье Гульвейг. В "Нифлунгах" все немного иначе: золото, клад — это власть, проклятая власть, которой хочет овладеть каждый, несмотря на то, что все знают, что это гибель. В результате скандинавский эпос имеет трагическую развязку — гибель почти всех главных персонажей среди великанов и людей. Мифологическое золото, проклятое первым владельцем Андвари, завязывает главную коллизию в "Песнях о нифлунгах". Помимо клада существуют и магические вещи.

Архаичность есть и в причине мести Гудрун. Она мстит не за мужа Сигурда своим братьям, а, наоборот, Атли становится жертвой гнева королевы — ведь он убил ее кровных родственников. В этом характерном эпизоде мы видим, насколько сильны родовые отношения, в Средневековье уступившие место феодальным социальным связям.

Мифологизм проявляется в анимализации героев: карлик Андвари — рыба, великан Фафнир — змей, а сын Хрейдмара Отр — выдра. Подобная зоологизация персонажей пошла от тотемизма природы, в частности, почитания животных и их образа жизни.

Необычна и родословная, например, Брюнхильда, которая отождествляется с валькирией Сигрдривой, ставшей смертной по воле Одина и спящей на горе. Причем просыпается она, когда героиню освобождает Зигфрид. Этот мотив характерен для мифов и позже для средневековых сказок. Благодаря любви, дева преодолевает сон (символизирующий смерть) и получает новое рождение (пробуждение). За это она учит своего спасителя тайному знанию рун —обширной части мифологического познания, столь важного для инициации богатыря: руны победы, руны пива, "...на руке начертай/руну Науд — на ногте", повивальные руны, целебные руны, руны речи. Древняя магия как будто оживает в этих знаниях, доступных избранным. Руны позволяют узнать истинную суть вещей, они, как волшебные талисманы, оберегают героя, а могут стать и грозным оружием. Также подробно описываются языческие обряды.

Кстати, об инициации. Герой, убивающий змея или дракона, — это один из самых распространенных элементов. Только поглотив кровь врага или искупавшись в ней (тем более, в крови такого сильного противника), богатырь сможет перенять его силу. Это было в обычаях у викингов и готов, насколько мы можем судить об их культуре.

Кстати, кенинги, то есть иносказания, тоже имеют мифологический подтекст —изначально это символы, защищающие реальные объекты от порчи, зашифровывая их.

Реальный мир "Эдды" не так богат описаниями, но кое-что можно почерпнуть из текста. Прежде всего — социальное устроение: военная демократия конунгов. Обряды, минимальное описание быта — но не более.

Намного богаче реальный мир в "Песни о нибелунгах". Это, прежде всего, место действия — мир людей. И хотя намечается "разбу-

хание эддического пространства" (куртуазный двор Вормса), и вообще, в средневековой саге многое позаимствовано из "Нифлунгов", но мир действия совсем иной. Этцель, Брюнхильда, Зигфрид — люди, и не просто люди, а короли и королевы, то есть четко вырисовывается социальный статус и место персонажей. Надо понимать, что время, в которое создавалась "Песнь о Нибедунгах", совсем иное — это 12 век, расцвет Средневековья с его разветвленной вассальной системой. Вся сказочная биография Зигфрида и подвиги его юношества вынесены в предысторию саги. Все героические деяния внутри сказания вообще отдаляются от куртуазного двора Гунтера: это либо далекая Исландия, где царствуют другие нравы и где правит богатырша Брюнхильда, либо двор короля Этцеля. Несмотря на то, что король гуннов язычник, он спокойно принимает любую веру, и двор его тоже осовременен. Так что, по сути, единственным островком сказочности в "Песни о Нибелунгах" остается Исландия

Зигфрид тоже перестает быть целиком сказочным богатырем: он принц, и ему необходимо научится вписываться в этические нормы рыцарства, быть великосветским. И все же юный царевич не может полностью изменить свою сущность. Отчасти именно поэтому его ожидает гибель при дворе интриганов. То же происходит и с Гунтером, который должен приобрести черты героя, чтобы победить Брюнхильду, но он не может этого сделать, потому что принадлежит иному миру. Именно поэтому королю так нужна поддержка Зигфрида. Есть так же версия, по которой Кримхильда становится "дьяволицей", когда переезжает к Этцелю именно потому, что она так же изменила место жительства, уехав в языческое царство своего нового мужа.

Реальный мир с его бытом, пирами, обычаями двора и нравами зрелого Средневековья очень силен в саге. И хотя основа повествования — события 437 года, падение Бургундского королевства, мы видим, что бытовой мир саги далек от времен переселения народов и падения Вормса. В "Нибелунгах" описывается образ идеального правителя: смелого, красивого и, конечно, щедрого к своим вассалам. Эти куртуазные черты присущи многим основным героям произведения — и это характерная "реалистическая" черта. Любовь Зигфрида к Кримхильде становится примером Культа Прекрасной Дамы миннезингеров — он, не видя ее, уже влюбился и ждал целый год только встречи с предметом любви. Сам конфликт возникает из-за вассального вопроса: является ли Зигфрид вассалом Этцеля, а не из-за спора силы, как в



"Песнях о Нифлунгах".

Очень реалистично описывается и посвящение в рыцарство самого Зигфрида:

Узрев, что сыну время сан рыцарский носить,
Велел вассалов Зигмунд на пир к себе просить
И в сопредельных землях дал знать через гонцов,
Что дарит платьем и конем своих и пришлецов.
На празднество созвали всех юношей, чей род
На возмужанье право стать рыцарем дает,
И препоясал Зигмунд в день торжества того
Мечом и королевича, и сверстников его.
Про праздник тот рассказы дивят людей поныне.
Гостеприимный Зигмунд был щедр на благостыню.
Радушней, чем Зиглинда, не знал хозяйки мир.
Недаром столько витязей к ним съехались на пир.

Также происходит и переосмысления мотива клада. В "Старшей Эдде" сокровище было проклято первым владельцем, карликом Андвари, и все, кто возжелали золото, погибали. Клад определял взаимодействие героев, то есть обстоятельства, божественная сила, судьба были властны над людьми архаического периода.

Миф был универсален для всех. А в "Песни о Нибелунгах" люди определяют событийность. Роковая неизбежность, остается, но переосмысляется. Жажда золота и крови в природе человеческой. Золото помогает искать союзников. Богатырь Хаген хочет устранить всех соперников своего сеньора, и именно из-за этого гибнет Зигфрид. То есть основная завязка — посыл феодального характера, а не мифологического.

Месть Кримхильды, в отличие от мести Гудрун, осуществляется с помощью мужа Этцеля братьям за убийство Зигфрида. Кровавая королева не жалеет даже собственного сына — вот насколько сильна любовь к умершему герою! Само горе ее по смерти Зигфрида было столь велико, что:

Три с половиной года - ручаюсь в этом вам -
Кримхильда предавалась унынью и слезам...

И потом немало времени спустя героиня все еще плачет, скорбит и навещает могилу погибшего мужа. Вообще склонность к гиперболизации — характерная сказочная черта — сохраняется и обоих произведениях. Зигфрид (Сигурд) и Брюнхильда (Брюнхильд) наделены непомерной силой, Кримхильда — воплощение красоты, Хаген очень кровожаден. Пиры длятся неделями, на сборы нужно несколько месяцев, казны раздается так, чтобы никто из многочисленных гостей не был обделен.

И если в своей мести Гудрун является демонической богатыршей, как и Хаген, то в Кримхильде, по канонам христианства, вселяется бес. А иначе как объяснить ту жуткую жестокость, возникшую в "добродетельной" девушке! Хотя само произведение не сильно христианизировано, все же каноны религии нашли свое отражение в вероисповедании героев. И это тоже далеко от мифа.

Но подлинно мифологическим моментом остается архаизированный и символический переход через воды Рейна — уход в страну мертвых. Вода разделяет два мира — смерть и жизнь, радость и горе. Лодкой, переправляющий через этот рубеж правит Один—- в мифологии скандинавов это был Локки, в "Песни о Нибелунгах" это Хаген, не менее дьявольский и жестокий, чем тот древний бог.

Сама сага о Нибелунгах представляет собой довольно эклектичный жанр: с одной стороны это эпическое сказание, с другой — куртуазный рыцарский роман. В нем очень гармонично сочетается далекая древность мифов и бытоописание, рыцарские странствия и вассальная система. Сказочное очень органично вплетено в основное повествование и создает иной пласт восприятия, понятный современнику автора.

Автор статьи Евгения Косолапова (aka Ignissa)
ignissa@theironfort.ru



WARHAMMER

Московский День Игры WARHAMMER 24 июня 2007 года

Приглашаем всех на Московский День Игры!

День игры будет проходить 24 июня 2007 года в 26-м павильоне ВВЦ.

В программе праздника:

— Чемпионат России по Warhammer Fantasy Battles (23 и 24 июня, там же) - "Колёса Огня" 2007;

— Конкурс покраски "Хрустальный Молот", включающий также конкурсы фан-арта и ландшафта;

— Конкурс конверсии для новичков;

— Конкурс быстрой покраски;

— Обучающие игры по Warhammer Fantasy Battles и Warhammer 40000 для всех желающих;
Распродажа, включающая продажи лимитных миниатюр Games Workshop и продукции Forge World;

— Турнир по Властелину Колец;

— Конференция с представителями Games Workshop с возможность задать вопросы;
Выставка новых и будущих релизов.

ВОЙНА

Коллекционная карточная игра
Война.

07.07.07 состоится особый турнир Unlimited draft "777".

Турнир имеет статус профессионального и будет проводиться на 4-х специальных 15-карточных драфт-паках на каждого участника.

Турнир НЕ ИМЕЕТ ОГРАНИЧЕНИЙ ПО СОВМЕСТИМОСТИ сетов, т.е. в драфт-паках будут встречаться карты из любых сетов СКИ "ВОЙНА" и, соответственно, разрешается их совместное использование.

Помимо уникальной даты проведения и специфического формата турнир будет иметь ОСОБЫЙ ПРИЗОВОЙ ФОНД. В КАЖДОМ туре ВСЕ игроки-ПОБЕДИТЕЛИ в туре будут получать по одной случайной ЗОЛОТОЙ КАРТЕ. Победители в турах Топа — по ДВЕ ЗОЛОТЫХ КАРТЫ. А победитель турнира получает дополнительно ЗОЛОТОЙ БУСТЕР.

Региональные клубы и координаторы могут заказать призы и наборы для аналогичных региональных турниров "777", зарегистрировавшись в соответствующей теме на форуме и отослав письмо на адрес mail@game-war.ru. Специальные наборы для турнира "777" можно заказать через наших официальных дистрибьюторов. Убедительная просьба сделать заказы заранее, чтобы была возможность обеспечить всех желающих игровыми наборами и призовой поддержкой до указанной даты. Мы полагаем интересным и символичным проведение данного турнира именно в указанный день!

О месте проведения московского турнира "777" будет сообщено дополнительно.

ПУТЬ КОМАНДОРА
коллекционная карточная игра

Коллекционная карточная игра
Путь Командора.

Кампания "Битва за сектор Троя".

В сектор Троя, где Конфедерация Великих Домов уже несколько лет ведет ожесточенную борьбу с космическими пиратами, вторгается огромный флот загадочной расы — Кх'арнов. Звездная империя под предлогом обороны дальних подступов к своим владениям и защиты человеческих поселений Внешней сферы направляет в сектор Троя свой экспедиционный флот.

Войска четырех сильнейших фракций вселенной "Путь Командора" сошлись в Битве за сектор Троя. От Вас зависит, кто победит в этой битве: останется ли сектор за Конфедерацией или отойдет к Империи. Возможно, он будет захвачен Кх'арнами или погрузится в хаос и заправлять здесь будут банды пиратов.

Все желающие могут принять участие в кампании "Битва за сектор Троя" по коллекционной карточной игре "Путь Командора".

Кампания будет проводиться с ноября 2006 года по март 2008 года. Ее результаты определят расклад сил в последнем, третьем сете блока "Сектор Троя" ККИ "Путь Командора".

Результаты сражений, проведенных в рамках кампании, будут отражены в рейтинге. Участники кампании будут награждены рейтинговыми медалями.



"Мы должны очистить звезды от них, или они сделают это с нами".

Капеллан Кассиус ордена Ультрамаринов

Это пожалуй одно из самых известных высказываний о тиранидах, поэтому начнём с простого и по порядку.

Галактика в Warhammer 40к громадна, опасна и населена различными формами жизни. А по её окраинам Империум людей часто натыкался на различных зверюшек. Были из них и гуманоидообразные, и не слишком то похожие на нас. Много раз Империум сталкивался с совершенно необыкновенными расами и видами, однако они не давали повод ксенобиологам переживать за жизни людей или даже планеты, но как выяснилось к Тиранидам это всё не отнеслось ...

Пришествие

За несколько столетий до времени, которое сейчас идет в Warhammer 40k, разведчики Администратума обнаружили в восточной части Галактики странное явление - целые миры, некогда живые и населенные, лишились всяких признаков биологической жизни. Чем дальше, тем больше становилось таких планет, но ситуация все не прояснялась. За расследование взялся инквизитор Криптман. Ему помогало то обстоятельство, что примерно тогда неведомый враг уничтожил один из миров, входящих в Империю, что и стало первым контактом с новой расой. Мир этот носил название Тиран, по его имени и получила название новая раса — Тираниды. Как уж они сами там называют себя, людям неизвестно и по сей день.

Ну и как в хорошем фильме-катастрофе перед тем как Тиран был уничтожен, люди с него успели передать информацию, показывавшую полчища монстров в небе планеты. Время шло, о тиранидах становилось известно все больше и больше, и опасность возрастала с каждым новым знанием. Находились в космосе уничтоженные корабли, появились даже выжившие свидетели вторжений. А потом произошло первое масштабное

столкновение — флот пришельцев атаковал ряд имперских планет. Империум забил тревогу и признал, что новая раса представляет собой угрозу существованию Империи. Чтобы как-то выжить от нападений этих сверххищников началась подготовка к войне.

Первый шаг был, конечно, за Тиранидами, что взять с неосведомлённого и неподготовленного Империума — несколько сотен миров были потеряны навсегда, выжаты и обезжизненны, так что планеты стали впору только Некронам для жилья, а два ордена космического десанта были стёрты в биологический порошок (а ведь сделать это не так-то просто, как вы понимаете). Но поражения принесли с собой и важную информацию о тиранидах. Оказалось, что это полностью биологическая раса, не знакомая с техникой. Их солдаты, вооружение, даже космические корабли всё было чистейшей бионикой. Все особи беспрекословно подчиняются сверхразуму Флота-Улья (ещё называют Королевой Улья), который командует ими и ведет на бой. А воевать у тиранидов есть кому - тут и пешие солдаты, и мощные живые танки, и крылатые горгульи (вместо авиации). В общем, разнообразие достаточное, для того чтобы провернуть планету в биологической мясорубке.

Конечно, нельзя не заметить тот факт, что представители расы имеют черты зергов из Starcraft и Чужих из одноименного фильма. Так что приблизительно представить их для вас проблемы, думаю, не составит.

Родина Тиранидов

У тиранидов нет такого понятия, как государство — они не имеют собственных планет и не собираются их заселять, постоянно путешествуя по просторам Галактики в своих Флотах-Ульях. Каждый Флот-Улей насчитывает миллионы кораблей и занимает громадное количество места в космическом пространстве. Когда Флот-Улей доходит до какой-нибудь планеты, он начинает перерабатывать ее для своих нужд. Специальные корабли высасывают атмосферу, а посадочные модули уничтожают все живое (даже почву), оставляя после себя безжизненную каменную пустыню.

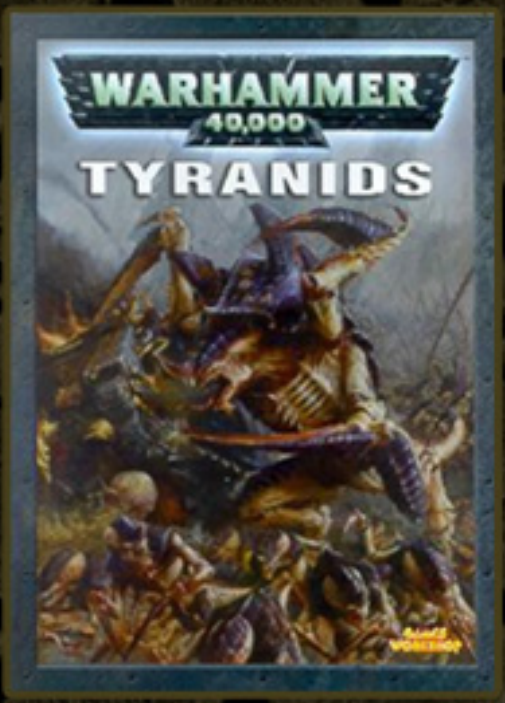
Ученые считают, что тираниды не происходят из нашей Галактики, потому как их генетическая структура и биология целиком отличаются даже от самых причудливых тварей, живущих на планетах людей и прочих рас. Это не один тип существ, а великое множество самых разнообразных созданий, каждое со своим предназначением. Их генетическая структура способна изменяться, и если им понадобится, они просто вырастят новый вид, способный решить практически любую проблему. Но для того чтобы увеличивать свою численность, им необходима биологическая материя. Ради неё они собственно и уничтожают целые миры, а из полученной после этого биомассы создают новые виды этих удивительных "животных".



Генокрады

Хотелось бы конечно упомянуть о самых известных тиранидах — генокрадах. Волну вторжения такого противника очень сложно остановить — в первый раз, когда планеты людей атаковал Флот-Улей, прозванный Бегемотом, это получилось сделать лишь благодаря открытию портала в варп, куда и занесло большую часть враждебного флота. Когда же пошла вторая волна, стало ясно, что структура тиранидских атак сложнее, нежели можно было предполагать. Почву для вторжения подготавливают генокрады. Давайте попробуем понять как.

Контакты с Генокрадами, оказалось, человечество имело очень давно. У этих существ шесть конечностей (хотя ходить они предпочитают на двух), крепкий панцирь и толстый хвост. Верхняя пара конечностей заканчивается очень острыми лезвиями, способными пробить даже броню танка. При необходимости генокрады могут развивать огромную скорость, используя среднюю пару лап, но не это, и даже не "руки" с лезвиями являются самым опасным оружием этого вида. Главное в том, что они могут приспосабливаться к генной структуре окружающих организмов и имплантировать частички этой структуры в себя.



Эти загадочные существа обладают большим мозгом, а размножаются яйцекладом, откладывая яйца прямо внутрь тела жертвы, из которого потом вылупится их потомок-полукровка. Появившийся таким образом организм будет обладать некоторыми чертами жертвы-донора - так, из орков получаются более мощные особи, а из эльдаров — более подвижные. Вот такие вот генные фокусы могут творить генокрады (собственно их название говорит за себя).

Их основная задача, как вы уже поняли, —подготовка почвы для вторжения Флотов-Ульев. Даже присутствия одной особи на планете хватит, чтобы заразить большое количество живых существ. В итоге, появляется множество гибридов генокрадов и коренного населения планеты, которые в определенный момент поднимают восстание и провоцируют беспорядки. Через варп они привлекают внимание Флотов-Ульев, и те отправляются к ним для осуществления вторжения (ослабленного внутренними неурядицами). Обычно это происходит тогда, когда значительная часть населения уже является не представителями населявшей планету расы, а генетически изменёнными организмами.

Вооружение и Войска

Что касается оружия посланцев Флотов-Ульев, то здесь действует нечто вроде правила - "каждый сам себе оружие". Иногда организмы тиранидов сами по себе представляют смертоносные "машины", иногда оружие является симбионтом, живущим вместе с основным организмом. Так как раса это биологическая, то, когда её представители сталкиваются с угрозой, которой не могут противостоять, выращивается новый подвид, задачей которого и станет борьба с такой угрозой. Именно поэтому отразить каждую следующую волну вторжения этих существ сложнее предыдущей. Возможно, когда-нибудь настанет момент, и вся Галактика падет перед их властью.

Пешие воины Тиранидов — Гаунты — имеют множество вариаций. От Хормагаунтов (солдат ближнего боя) до Горгулий, выполняющих функции авиации. Немаловажную роль в каждом вторжении играют и те же генокрады — об их силе и живучести мы уже говорили. Есть и аналоги танков, Карнифексы, — огромные существа, покрытые практически непробиваемым панцирем. Карнифексы с легкостью справляются с боевыми машинами Империи, и могут даже пробивать собой мощные укрепления человеческих поселений. Также хочется отметить Зоантропов — животных псайкеров, они очень редко появляются на полях сражений, все части тела у них атрофированы, зато развилась громадная голова, которая генерирует псайкерские способности. В целом, описать все виды воинов тиранидов просто невозможно, настолько они разнообразны. Сражения же ими ведутся либо с использованием оружия ближнего боя, либо при помощи вырабатываемых организмом кислот, которые



выплевываются на большие расстояния. Кислоты эти способны справиться с броней космического десанта.

Борьба

К сожалению, изначально новой угрозе не уделялось внимания со стороны руководства Империи. Обнаруженные генокрады считались просто еще одним видом жизни, и их практически не трогали как вид, уничтожая лишь отдельных опасных для людей особей. Когда же произошли первые контакты с Флотами-Ульями, стало ясно, что пора принимать меры. Этих существ часто обнаруживали на заброшенных космических кораблях, и теперь обо всех покинутых судах капитаны кораблей обязательно сообщают десантникам, а последние проводят проверку скитальцев на предмет наличия следов тиранидов. Руководство Империи даже предписало уничтожать всеми силами и способами любого замеченного генокрада, после чего последние стали скрываться на планетах, стараясь не попадаться на глаза никому и продолжая свое дело.

Планеты, которые заражены чужеродным ДНК в значительной степени, было решено уничтожать циклонными торпедами. Такой способ получил название Экстерминатус, и, по мнению многих, является наилучшим методом борьбы с возможным вторжением. Ведь Флоты-Ульи не обращают внимания на миры, которые пока еще толком не заражены. Ну а то, что при Экстерминатусе погибнет все население, в расчет не принимается — выживание людской расы более приоритетная задача, нежели жизни нескольких миллиардов людей.

Итог

На данный момент уже несколько сотен планет прошли через Экстерминатус, и число жертв такой процедуры постоянно растет. Даже экстренные меры не всегда помогают, и люди снова сталкиваются с вторжением Флотов-Ульев. И начинается война, альтернативы которой просто нет. Ведь если со многими другими расами можно попытаться договориться или просто откупиться от них, то с тиранидами подобный фокус не пройдет. Им не нужно ничего, кроме биомассы, а это означает полное уничтожение населения планеты и всего, что содержит элементы органической жизни. Естественно, что на такое люди не пойдут, и будут сражаться до последней капли крови, пытаясь остановить смертельную угрозу своему существованию. Ну а тираниды выведут новые виды и умрут все до последнего чтобы дать жизнь своим будущим поколениям и Флоту-Улью.

Ну вот мы и ознакомились с полностью биологической расой Тиранидов. В этот раз я не стал давать много точной информации о датах и, предположим, хим. состав зарядов оружия тиранидов. Мы именно ознакомились с расой и подчеркнули наиболее важные моменты.

Следуя логике в следующем номере, мы будем рассматривать Империум человечества со всеми его структурами и нелёгкой историей.

Автор статьи Сергей Есиков (aka DisVit)



В гостях у Железного Форта

Эдриан Смит

Роль личности в истории

Человеку свойственно воспринимать все целостно, не интересуясь деталями и подробностями. Конечно, в этом нет ничего предосудительного, но все же самые интересные проекты — плод коллективного разума, и было бы несправедливо оставлять без внимания людей, сделавших многие привычные вещи такими, какими они нам полюбились.

В самом деле, был бы WARHAMMER настолько популярен, если бы над ним не работали такие талантливые иллюстраторы, как Эдриан Смит? Кстати, о нем я и хочу рассказать. Хотя, почему я? Он сам расскажет немного о себе, а я лишь помогу ему в этом.

Мастер о себе

Markus: Здравствуйте, Эдриан, спасибо, что Вы согласились ответить на несколько вопросов. Для начала, расскажите немного о себе.

Adrian: Привет, Марк. Меня зовут Эдриан Смит. Я иллюстрирую фэнтези и НФ последние 18 лет или около того. Я родился в 1969 в Англии, в настоящее время живу в Шотландии с женой и сыном.

Markus: Несомненно, Вы — один из самых интересных художников, обладающий уникальным, запоминающимся стилем. Скажите, что влияло на ваш выбор профессии?

Adrian: Вдохновение стать художником пришло ко мне в раннем возрасте, после прочтения большого количества фэнтезийной литературы, в частности "Властелина Колец". Также очень сильно на меня повлияли иллюстрации художников того времени.

Markus: Вселенная WARHAMMER создавалась трудами многих талантливых людей, но ваш вклад действительно неоценим. Скажите, с чего началось ваше сотрудничество с GAMES WORK-



Глядя на подобный арт перестаёшь удивляться, почему Адриан слушает death metal

SHOP?

Adrian: Мои отношения с GAMES WORKSHOP начались, когда мне было 17 лет. Я решил рискнуть и отправил несколько образцов своих работ в студию GW, Джону Бланшу (John Blanche). Они были признаны достаточно удачными, и меня попросили сделать несколько иллюстраций для "LOST AND THE DAMNED" в качестве внештатного художника. После завершения этой работы я спросил, мог ли бы я переехать в Ноттингем и работать в студии GW, и получил утвердительный ответ. Мне посчастливилось работать вместе с Полом Боннером и Стивом Тэппином (Paul Bonner, Steve Tappin), которые поддерживали меня и вдохновляли на дальнейшую работу.

Markus: Скажите, Эдриан, играете ли Вы в WARHAMMER?

Adrian: Раньше я собрал и красил очень много моделей от Citadel и играл всякий раз, когда была возможность. Собственно, я все еще собираю миниатюры и с удовольствием пользуюсь выпадающим время от времени шансом сыграть несколько партий.

Markus: И играете, судя по всему, за Хаос?

Adrian: О, да! Они — брутальны!

Markus: Каковы Ваши предпочтения в кино, музыке и литературе?

Adrian: У меня очень много любимых фильмов! Но я все же хотел бы выделить те из них, которые произвели на меня наибольшее впечатление. Полагаю, это "Конан Варвар", "13-ый воин", "Восставшие из Ада" и "Властелин Колец".

Среди книг это были Толкиен (J.R.R. Tolkien), Майкл Муркок (Michael Moorcock) и Йен М. Бэнкс (Iain M. Banks), автор небольших рассказов в жанре НФ. Из музыки я предпочитаю death metal и гранж. Godflesh, Celtic Frost и особенно

Napalm Death.

Markus: Кроме WARHAMMER, Вы участвовали во многих проектах. Расскажите об этом.

Adrian: Например, "Dark Legacies". Работа над ним была достаточно интересной, но, к сожалению, очень непродолжительной.

В похожем стиле были сделаны иллюстрации для РПГ-книг от "White Wolf Publishing" и "Wizards of the Coast".

Так же я работал над концепт-артом для "Chronopia". Это дало мне шанс поучаствовать в создании рас, их внешним видом и характеристиками. Оглядываясь на проделанную работу, я осознаю, что у меня, к сожалению, получилось далеко не все.

"Fantasy Forge" также был для меня важным проектом. Снова мне представилась возможность поработать над концепт-артом, помимо этого я рисовал для них некоторые обложки. Моя работа над этим проектом началась с "Kryomek", замечательной небольшой игры в жанре НФ.

В настоящее время я работаю с Ubisoft над их серией "Might and Magic".

Также "Rackham" обращались ко мне за помощью: я нарисовал достаточно много концепт-арта и иллюстрация для их относительно новой игры "AT-43".



Markus: Каковы Ваши творческие планы на будущее?

Adrian: У меня очень много планов! Среди них - комплект книг для французского издательства. Над этим проектом я работаю вместе с другим бывшим художником GW, Карлом Копински (Karl Kopinski).

Также я намереваюсь выпустить обширный арт-бук. Помимо этого, в ближайшее время меня ожидает несколько интересных проектов по работе над комиксами.

Markus: Эдриан, кто Ваши любимые художники?

Adrian: Есть очень много художников, чьими работами я восхищаюсь. Художники, с которыми мне посчастливилось поработать. Я очень горжусь тем, что работал вместе с Полом Боннером, Карлом Копински и Полом Дейтоном (Paul Dainton). Стоит еще упомянуть Кевина Истмена и Саймона Бисли (Kevin Eastman, Simon Bisley)

Markus: Эдриан, простите за немного некорректный вопрос... Какую свою работу Вы считаете лучшей?

Adrian: Хм... Действительно, непростой вопрос. Есть несколько работ, которые я считаю наиболее удачными. Например, иллюстрации для "Армагеддона", "Ереси Хоруса" или "Всадников Смерти" Дэна Абнетта. Сказать что-то более конкретное я не могу.

Markus: Большое спасибо за наше небольшое интервью. Что бы Вы хотели сказать российским поклонникам Вашего творчества?

Adrian: Я надеюсь, что мои ответы были достаточно интересны для Вас. Для меня это большая честь, отвечать на Ваши вопросы. Я был очень удивлен, что у меня есть поклонники в Вашей замечательной стране. Еще раз спасибо за Ваши вопросы. Берегите себя, мой друг.

Markus: Спасибо, Эдриан. Удачи Вам, и творческих успехов.

Интервью брал Горчев Антон
(aka Markus Richter)
darkpaladin@yandex.ru



Последние новости по Lost Planet: Extreme Condition

Сотрудники компании Capcom рассказали, что уже 15-го мая появится демо-версия экшена Lost Planet для PC. Какие именно уровни будут доступны — не сообщается. Однако была объявлена весьма важная информация - игра будет поддерживать как DX9, так и DX10. Разработчики решили пойти на встречу тем игрокам, которые по каким-либо причинам еще не установил Windows Vista. Само собой, версия для DX10 будет отличаться в лучшую сторону. Так, уже подтверждена поддержка shader model 4.0. Фанаты активно обсуждали возможность кросс-платформенной игры для пользователей Xbox 360 и PC-игроков, но разработчики отказались от данной возможности по нескольким причинам. Тем не менее, мультиплеер обещает множество различных режимов и некоторые обновления в сравнении с версией для Xbox 360.

Напомним, что выход Lost Planet на PC состоится в июне сего года.



Ragnarok Online 2??? Миф или реальность?

В Корее полным ходом идет бета-тестирование одной из самых ярких MMORPG. Благодаря российскому отделению Gravity CIS нам удалось познакомиться с проектом. К сожалению, мы пока не можем посвятить вас во все подробности, ведь сейчас игра существует лишь на корейском языке. Но поделимся выводами и умозаключениями, к которым пришли во время освоения нового мира.

За графику в игре отвечает доработанная версия популярного движка Unreal 2. Присутствуют неплохие спецэффекты, смена времени суток, погоды (дождь, снег, туман). И все же в графическом плане игра более чем скромна. На дворе как-никак 2007 год, и устаревшими технологиями Unreal 2 никого не удивишь. Единственное, на чем "выезжает" проект, это анимация персонажей и окружающего их мира.

В RO2 замечательное звуковое сопровождение. Прекрасные мелодии и приятные звуки. Музыкальную дорожку к игре написала популярный композитор Ёко Канно (Yoko Kanno). Послушать вступительную мелодию RO2 можно на официальном сайте проекта.

В Ragnarok Online 2 три расы: Norman, Elir и Dimago. Разработчики обещают, что каждая раса будет обладать особой системой развития персонажа. В бета-версии доступна лишь Norman, которая развивается по стандартной схеме, представленной во многих MMORPG.

Мы начинаем с создания героя. Gravity продолжает идти прежним курсом в отношении выбора пола персонажа. При регистрации вы обязаны указать ваш пол, от выбора зависит, кем вы предстанете в мире RO2. Настройки создания героя довольно обширны. Множество причёсок, форм бровей, глазки разнообразных цветов и разрезов (например "кошачьи"). При желании можно воплотить все свои фантазии, "нарисовать" уникального героя.

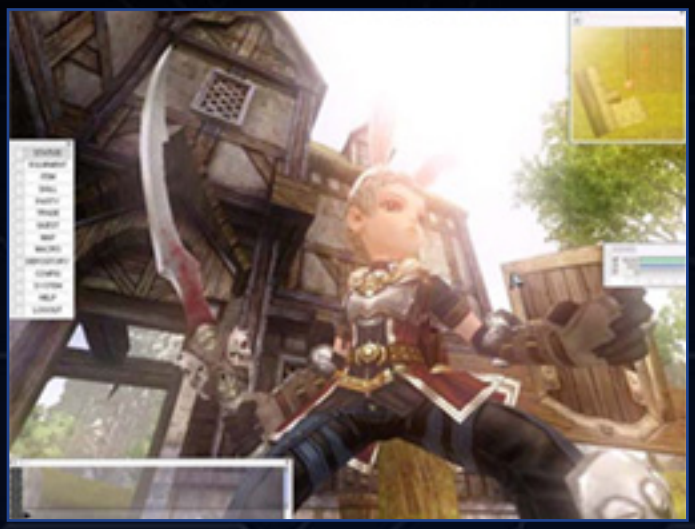
Первое нововведение, с которым мы столкнулись создавая персонажа, — именное оружие. Нам предложили выбрать один из клинков (начиная от обычного меча и заканчивая кухонными ножами) и присвоить ему имя. В боях оружие будет накапливать единицы опыта, и при достижении очередного уровня его характеристики (например, физический урон) будут улучшены.

Оружие имеет показатель прочности и после продолжительного использования может сломаться. В этом случае необходимо найти кузнеца и починить клинок.

В игре задействована двойная система управления персонажем. Игроки, привыкшие к первому RO, могут, как и раньше, кликать мышкой по территории, перемещаясь на указанную клетку. Те, кому подобная система не нравится, могут воспользоваться более удобной WASD-раскладкой. Клавиши управления разрешено поменять в соответствующем меню.

Пока мы путешествовали по первому уровню, сменившему "Тренировочный Замок", игра заботливо рассказывала нам об основных нюансах управления и навигации по миру. Теперь персонаж умеет не только сидеть (в этом положении здоровье и мана восстанавливаются быстрее), но также прыгать и плавать.

Система прокачки Norman'ов построена следующим образом: доступно шесть основных характеристик. Предположительно это Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Сноровка и Удача. Вне зависимости от того, какого



персонажа вы качаете (если вы играли в RO, то знаете, что в игре очень много внимания уделялось "билду" персонажа, т.е. чтобы комфортно играть волшебником, вы должны были совершенствовать строго определенный набор навыков), при достижении уровня вам будут автоматически начисляться очки характеристик. Другую часть очков вы можете распределить сами.

Персонаж может надеть тринадцать предметов экипировки. Причем пять из них на голову. Как только герой облачится в обновку, это отразится на его внешности. Пока неизвестно, останутся ли в игре так называемые "слотовые" предметы (эти аксессуары знакомы игрокам RO), в которые можно было вставлять особые карты, дающие дополнительные характеристики или специфические навыки.

Вероятно, в игре будет довольно обширный набор предметов, защищающих от элементальных атак (восемь разновидностей). Некоторые вещи дозволяется надеть лишь при достижении определенного уровня, другие рассчитаны на определенную профессию или пол. Мальчику юбку надеть не дадут, будь он хоть десять раз шотландец. Герой может носить с собой два набора оружия и менять его прямо во время схватки. Чтобы начать битву, персонаж должен смотреть на монстра. Если вы начали битву (обмен простыми ударами происходит автоматически) и развернулись, персонаж перестанет атаковать, хотя монстр продолжит вас бить. Во время схватки можно и нужно использовать различные боевые навыки. Разумеется, у каждой профессии они свои. Новичкам доступна только разновидность мощного удара.

Новые навыки становятся доступны из книг с умениями или вместе с получением новой профессии. Еще одно отличие от первой части Ragnarok Online — восстановление жизней. Если раньше можно было несколько раз подряд выпить целебное зелье, то теперь после распития очередной склянки придется некоторое время подождать.

Напоследок о приятных мелочах. Фанаты RO будут в восторге — герои отныне смогут выразить более 50 эмоций. А чтобы вы быстро их "проявили", в игре предусмотрено аж восемь полосок быстрого доступа, по двенадцать слотов каждая.

Без сомнений, Ragnarok Online 2 станет хитом, который поддержит многочисленная армия поклонников по всему миру. Но сумеет ли он на равных сразиться со сверхпопулярными MMORPG-проектами и побороться с новыми конкурентами — покажет время. Открытый европейский бета-тест начнется осенью сего года. Дави порингов!



STARCRAFT 2

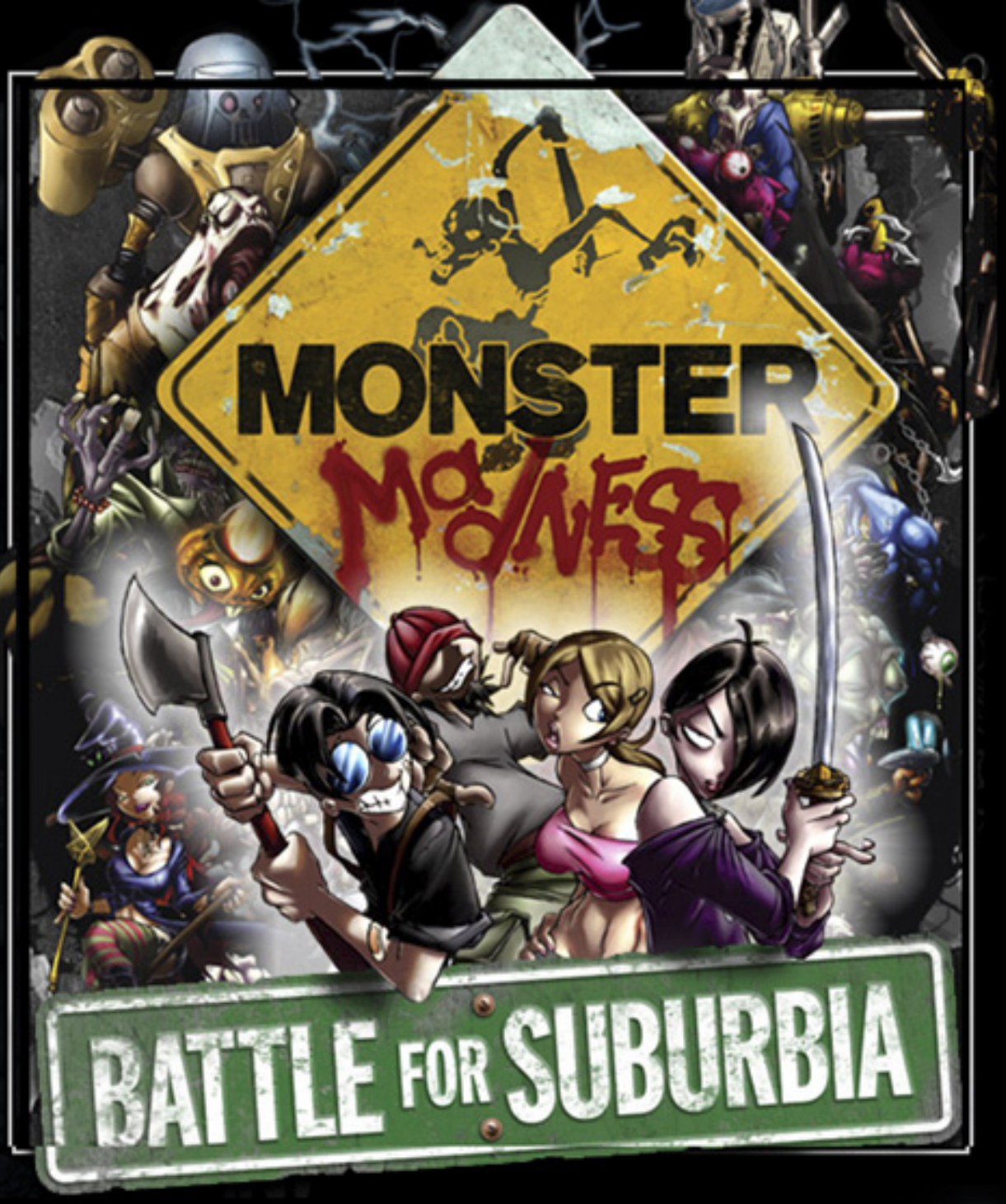
StarCraft 2. Это не шутка. Blizzard действительно анонсировали вторую часть легендарного StarCraft. Игра сделана на модернизированном движке WarCraftIII. Графика довольно красивая, но без шейдеров. Blizzard как обычно не гонятся за технологиями. Всем поклонникам первой части - www.starcraft2.com



Penumbra: Overture уже на золоте

Состоялся мировой релиз ужастика Penumbra: Overture. В России игру выпускает "Новый Диск" по дназванием "Пенумбра: Тёмный мир". Одна только демоверсия игры получила высочайшие рейтинги среди игроков. Отличие этой horror survival от собратьев по жанру в высокой интерактивности игрового мира, и тщательной проработке AI монстров. Монстры тёмного мира умеют действовать сообща, устраивая коллективную охоту на героя, и даже устраивать ему ловушки. Неординарность игры так же состоит и в том, что в ней не ставится задача тотальной зачистки территории. Герой — обычный человек, без суперменской спецподготовки, и высокотехнологичных гаджетов. В качестве оружия приходится использовать только то, что он найдёт сам. Поэтому в данном случае чтобы выжить нужно проявлять не чудеса реакции, а выдержку и сообразительность.

Новости предоставлены сайтом
www.igroforum.net
Автор новостей: Hypereon



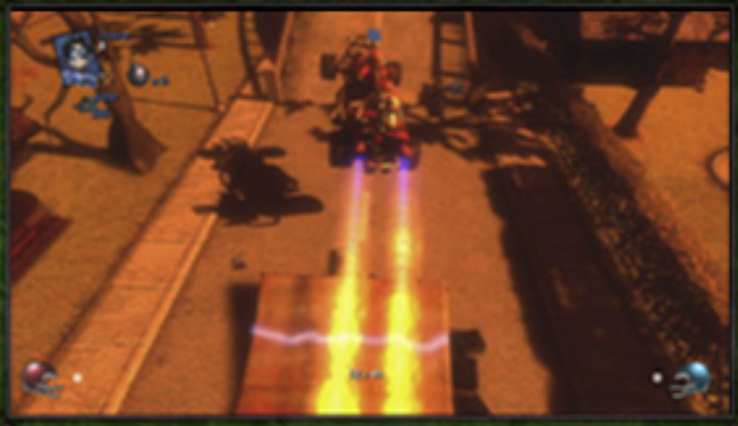
Разработчик: Artificial Studios
Издатель: SouthPeak Interactive
Издатель в России: Акелла
Модель распространения: розничная продажа
Статус: в продаже
Российский статус: локализуется, выход планируется на 2007 год
Жанры: Arcade / 3D
Multiplayer: (4) hot seat, LAN, Internet

Вступление:

Эх-эх-эх, заскучали по зомби? Ночью вам снится будто бы вы смотрите на себя сверху и умело геноцидничаете зомбяков, пауков и всякую нечисть? При этом хочется позвать друзей и развесело приступить к погружению свинца во всякую ересь? Вы скажите мол, подобные игры не отличаются высококачественной графикой и 2D квадраты уже просто изнасиловали глаза, а по количеству прохождения, раз вы обгоняете нынешней год от рождения Христа? Теперь мы сможем-таки насладиться хорошей графикой, принципом геймплея Кримсонлэнда, мультиплеерным мясовыворачиваеием Алиен Шутеров + нормальный (наконец-то) транспорт и конечно горой агрегатов, с помощью которых вы с друзьями будете заталкивать свинец в тушки всяких вражин.

О проекте:

Компания Акелла уже позаботилась о представлении в России, странах СНГ и Балтии игру Monster Madness: Battle for Suburbia. Договор на издание нового релиза был









заключён с западным правообладателем ZUXXEZ. Русская версия ожидаемого мясо-проекта выйдет под названием "Monster Madness: Свирепая мертвечина". Так что у нас на полках магазинов (и в сетях) название будет звучать немного по-другому. Думаю, следует расшифровать заморское название игры для тех кто не осведомлён, "Субурбия" - это обобщенное название американских пригородов, где уютные частные домики выросли посреди просторных цветущих лужаек, а толстые дяди и тёти паркуют там свои феррари и бентли, но это уже не из этой серии.

Графика и физика:

Мы так любим Crimsonland и Alien Shooter'ы, но и любим хорошую графику, верно? Тогда почему бы это действо не запустить под самым мощным и многообещающем на сегодняшний день движком? Именно эту миссию возложил на себя красавец Unreal 3 Engine, чем обеспечил высочайшую детализацию уровней и 3D-моделей, и чем будет массажировать наши глазные яблоки, покуда игра будет запущенна. (Для тех кто в танке напоминаю что сей чудо движок с ещё не вышедшего многообещающего шутера Unreal 3). То есть о графической части уже можно практически не переживать (как это вы не видели ролики Monster Madness?!). А какже "Разнести всё к ..." спросите вы, ну какое же сумасшествие без total destroy? А этим дорогие мои займётся платформа Ageia NovodeX Physics, которая собственно и будет удовлетворять ваши желания по разносу все и вся. Что, уже представляете феерические спецэффекты, тотальное разрушение, возведение преград и реалистичные полёты крупных объектов? То-то же.

Геймплей, Сюжет:

Как вы уже поняли, игра представляет собой динамичный action с мощным акцентом на боевую часть. Несколько главных персонажей бьются против полчищ разнообразных исчадий ада: зомби, ведьм, оборотней и самых жутких монстров прямиком из преисподней. Сюжет повествует о четверых подростках Заке, Кэрри, Энди и Дженнифере. Надо сказать, что каждый обладает уникальными характеристиками.





Зак и Энди, принадлежащие к мужской половине коллектива, естественно лучше развиты физически и умело используют подвернувшиеся под руку тяжелые предметы. Кэрри, к которой безуспешно "клеится" Зак, хладнокровно обращается с оружием ниндзя. Наконец, смазливая блондинка Дженнифер при всем своем шарме запросто посадит на "перо" любого, кто посмеет подойти слишком близко. Не то чтобы они очень сильно дружат между собой, но частенько проводят время вместе и всячески отрываются в отсутствие родителей, как и все нормальное подростки. В один из таких вечеров, когда тусовка в полном составе собралась дома у Зака и приготовилась к хорошему отрыву, за порогом жилища начались странные события: толпы мертвецов повылезали из земли и стали приступом брать один особняк за другим. После недолгих раздумий храбрые тинэйджеры понимают, что отрыв сегодня как никогда будет по-настоящему яйцедробительным мясом.

И так храбрая четвёрка подростков-мясников, где собрались ботаник, красавица-отличница, неформалка и хулиган, должна выяснить, куда делись остальные жители некогда тихого пригорода. Чтобы выполнить такую задачу, надо выжить, а в этом поможет богатый арсенал из 15 средств армора. У местного байкера (ещё один чудом выживший любитель брутальностей) найдётся около 80 видов запчастей для улучшения любого мяс-оружия. Поэтому не придётся удивляться, если к концу игры фен для волос превратиться в базуку с ядерными ракетами! Ах да, я говорил про машины, оружие без труда монтируется и на транспорт: в результате безобидный карт становится настоящей машиной уничтожения. Также доступны: танк, шагающий робот, автомобиль.

Игроки смогут пройти все пять локаций сообща, в кооперативном режиме. Мультиплеер поддерживает сетевую игру по Internet, LAN и даже Hotseat.

Уже представляете, как толкаетесь за одной клавиатурой со случайно зашедшим другом, пытаясь убить по больше всяческой ереси? Также хочу обрадовать, что всего в игре будет более 50 видов противников, каждый из которых будет баловать нас характерными атаками и стратегией.

Интерактивность окружающего мира настолько велика, что любой плохо приколоченный предмет при желании становится оружием, а покинутые жителями города транспортные средства после небольшого "тюнинга" превращаются в бескомпромиссные орудия расправы. Помимо этого на поле боя разбросаны два с половиной десятка запчастей, из которых можно собрать шестнадцать различных "стволов", имеющих три стадии усовершенствования и поразному проявляющих себя в руках различных владельцев.

Вывод:

Думаю, выводы вы для себя сделали и всё же рядышком с ярлыками Кримсонлэнда и Алиен Шутеров вскоре у вас поселится и Свирепая Мертвечина. Ах да, не забываем откладывать деньги на апгрейд вашего компьютера!

С уважинием к Вам — DisVit.

Автор статьи
Сергей Есиков (aka DisVit)
spiritguard@rambler.ru



Особенности и второе дыхание игры Арканум.

Первый дирижабль Арканума — «Зефир» совершал свой первый пассажирский рейс по маршруту Каладон — Тарант. Пассажиры, как им и положено, бездельничали в своих каютах, попивая вино или же просто глазея в иллюминаторы. А посмотреть было на что — «Зефир» как раз пролетал величественную горную цепь Каменная Стена... Тишь, красота, приглушенный шорох пропеллеров, звуки скрипки в салоне — все это навевало умиротворение и восхищение технологическому гению.

Речь идет об игре Arcanum: Of Streamworks and Magick Obscura. Сама игра довольно древняя (вышла примерно в 2001 году) однако дух ее по-прежнему в сердцах многих поклонников игры. Графика игры уже вряд ли впечатлит любителя компьютерных RPG . По этой же причине не захочется вникать в игровой процесс. А зря, поскольку игра — одна из тех немногих «интеллектуальных» ролевых игр. Разработчик Troika Games. А издатель (та самая) Sierra Online, на счету которой были по настоящему Оригинальные Игры.

На момент выхода игра была дико популярна среди ролевого комьюнити, откровенно



заждавшегося третьего Фоллаута. Тем не мене игра имела ограниченный успех (230 000 экземпляров, выручка 8, 8 млн.). Арканум, к сожалению, не вытянул Troika Games из финансового кризиса, и, просуществовав еще четыре года, «Тройка» в 2005 году окончательно умерла.

...Вдруг к привычному шуму за бортом прибавились непривычные ноты — похоже, кто-то еще летит рядом с дирижаблем. Но... это невозможно! Ведь — «Зефир» пока единственная летательная машина в Аркануме. А эти необычные машины еще и летели с огромной скоростью, держа курс на дирижабль...

История выбранного персонажа (будь то человек, карлик, гном, полурослик, эльф, полуэльф, полуорк, или полуогр) начинается с крушения вышеупомянутого дирижабля.

Ваш путь в Аркануме — решаете только вы. Хотите ли вы стать благородным героем, или же будете безжалостным бандитом? Каков ваш выбор — магия или технология, а может и то и другое? В любом случае, ваше решение в корне изменит Ваш Путь в игре.

В Аркануме вы можете по настоящему ЖИТЬ. Хотите, например, отдохнуть после выматывающих приключений — никто не мешает вам зайти в таверну и там напиться. Или же — навестите Бордель Мадам Лил в Таранте. Уверен — для вас найдется что-то по душе.

...Везде обломки. Трупы. Смерть. Внезапно рядом раздался шорох, и из тьмы показалась темная фигура в плаще...

Конечно, приятнее путешествовать в компании. В Аркануме находятся немало существ, готовых сопровождать вас в ваших странствованиях. Будь то маг, или же гном-технолог. А может вы захотите собрать свою группировку, готовую броситься за вас в огонь и в воду?

Тогда будьте готовы к междоусобицам между вашими спутниками. Ведь каждый из них индивидуален, и согласиться с вами идти на своих условиях.

... Маг поднял руку и с его пальцев сорвался огромный огненный шар, летящий в

высокого мужчину с револьвером в руке. Один выстрел, второй и...

Арканум — игра из той редкой категории игр, жанра стимпанк. В этом жанре живут «под одной крышей» и магия и технология. К этому жанру относятся такие игры как Rise of Nations: Rise of Legends, Не время для драконов, Wizardry и др.

Вечное противостояние Магии и Технологии — суть Арканума и основа его Вселенной. В Аркануме существуют такие техногенные вещи как метро, поезда, дирижабли, телеграфы, электричество, паровые машины и многое другое. В то же время в самых технологично развитых городах как Тарант или Каладон рядом с метро находится магический магазин с магическими свитками и посохами. Это порождает массу драк, и распрей перерождающихся в целые войны, такие как Таранто — Камбрийская Война, вследствие которой Камбрия практически перестала существовать. Или же — то ужасное уничтожение и уродование Мерцающего Леса, жилища эльфов, гномами.

Будучи технологом, вы можете научиться стандартным технологическим схемам, а можете найти и какую то новую. Как вам, например, сделать Заряженный Топор из большого конденсатора и Топора-весом-с-перышко? А, будучи магом, вы можете стать Мастером, одной из школ магии, усилив свои заклинания.

У многих рас существуют предрасположенности к магии или технологии. Не думайте, что выросший под шум паровых машин, гном будет, с успехом обучатся магии. Ну и естественно остроухий эльф, навряд ли соорудит гранату.

...Я бежал. Бежал, как только мог. Осталось несколько поворотов. Канализация скоро закончится. Вынув меч, я снес головы нескольких зомби, стоящих на Моем пути. Выход... Я распахнул люк и выскочил наружу, сжимая в руке объемистую коробку. Вот нужная улица. Девятый дом.... Распахнув дверь, я





влетел в дом.

— Ваша пицца, сэр!..

В Арканууме находятся масса существ, коим нужна ваша помощь. Начиная от банального «отнеси-принеси» и, заканчивая расследованием загадочного убийства. Причем ваша репутация напрямую влияет на доступность некоторых заданий. Некоторые квесты могут выполнить только «злые» персонажи, некоторые только «добрые» и, выбрав одно, вы уже не сможете выполнить другое. Впрочем, четкого распределения на добрых-злых нету. Вы вполне можете оставаться нейтральным.

Маленький, уродливый человечек склонился над Алтарем, положив что-то туда. Алтарь засветился, и вспышка яркого света пронзила человечка. Когда свет рассеялся, перед Алтарем на коленях стоял мужчина прекрасного сложения, и с удивительно красивыми чертами лица...

В Арканууме, как и во многих вселенных, существуют Боги. Им можно поклонятся в Алтарях, того или иного Бога, и если вы сделаете все правильно, Бог смилостивится, и вы получите Благословение, которое может повысить ваши характеристики и умения. Но

будьте осторожны, поскольку некоторые Боги враждуют между собой, и, принеся жертву враждующим Богам, вы рискуете навлечь на себя проклятье.

В лесу не было никого. Однажды пришел туда один герой — и умер. Пришел второй и тоже умер. Пришел третий герой. И спокойно собрал все грибы, и ягоды, коих было много в этом лесу...

В игре присутствует ряд умений, какие можно развивать, тем самым, делая более безопасным и комфортным свою жизнь в Аркануме. Например — те же ловушки. В лесу, в подземелье — ловушки могут портить вам жизнь все время, если вы не обучитесь навыку Обнаружение Ловушек. Впрочем, у технологов и магов, есть свои «финты» с ловушками, которые можно выучить, только глубоко погрузившись в ту или иную область.

Если вы любите огнестрельное оружие — прокачайте этот навык, чтобы стрелять еще точнее и сильнее. Если же вас всю жизнь тянуло к воровству или взлому — попробуйте научиться этим навыкам, и вы не пожалеете. А если вы прирожденный торговец выучитесь этому ремеслу, и перед вами раскроются все хитрости торговли. Существует еще масса других полезных умений, которые немало вам помогут.

...Открыв долгожданный сундук, я дрожащими руками натянул красивый шлем.

— БАБАХ!

А госпиталь был тоже красивый...

Поскольку, в Аркануме, есть масса всяких вещей, некоторые из них могут быть опасны. Например, некоторые проклятые вещи могут оказывать негативное влияние. От слабости до сильнейшего отравления. Последствия также могут быть самыми непредсказуемыми.

Я вошел, после долгих странствований в мой город. Но... Стоп! Этого дома здесь раньше не было, и почему-то тут стоит охрана.... В булочной поменялась вывеска, а этой статуи ранее не было.... О, господи! Магическая лавка! Какая мерзость! Ого.... Тут появился технологический супермаркет...

На данный момент, Арканум все еще живет благодаря моддингу. «Кузнецы» все время совершенствуют и добавляют что-то новое, и сейчас мы можем лицезреть такие шедевры как Arcanum1.5 — Expansion и самый популярный патч Арканума Grand_Fix (на этой странице — в основном скриншоты из вышеназванного Мода).

Кроме того — Арканум живет и в других областях — Литературе, Изобразительном Искусстве... Все это доказывает — что Арканум действительно Великая Игра.



Авторы статьи: Сэр Gimli при содействии гражданина aRUSt с форума Арканум-Клуба. Статья предоставлена сайтом www.arcanumclub.ru ***специально*** *для журнала The Iron Fort.*









Заповедник Железного форта

Гоблины

Со спины ты всегда нападаешь,
Грабишь тех, кто ночами в пути,
Одного лишь все время так сильно желаешь,
Чтобы эльфы скорей захлебнулись в крови!

(The Hobbit Shire, "Марш Гоблинов")

В Нормандии матери до сих пор пугают непослушных детей, говоря: "le goubelin vous empotera", что означает, "Гоблин вас заберёт..."

Чтобы понять, о чём я сейчас буду говорить, мозги особо напрячь не потребуется. Раз уж ты зашёл в заповедник нашего замка, ты видимо готов ко всему уже... Гоблины - вот существа, о которых сейчас пойдёт речь.

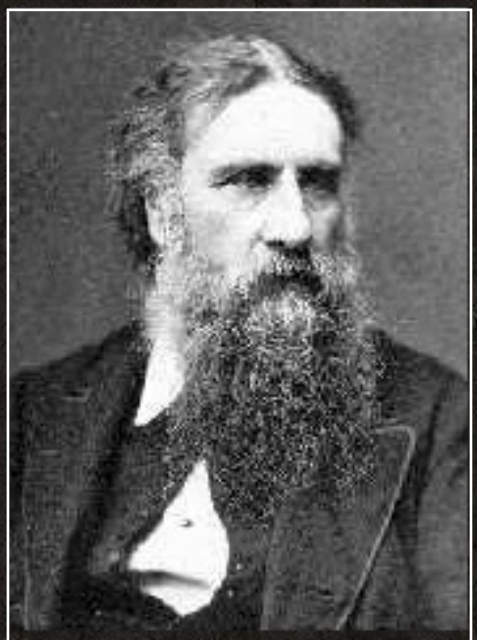
Гоблины в мифологии и сказках.

Сперва разберём назначение гоблинов в истории, в фольклоре, былинах и сказках наших предков. Согласно Оксфордскому словарю английского языка в низшей мифологии Западной Европы термин "Гоблины" (Goblins) обозначает озорных уродливых демонов и ведет свое происхождение от слова Gobelinus, зафиксированного еще в XII в. и именовавшего духа, который обитал в окрестностях Эвре.

В английской народной мифологии, гоблинам явно досталось "не лучшее место". Уродливые и внешне, и внутренне, ими пугали маленьких детей. "Даже ведьмы их остерегаются" — порой такие фразы говорили родители перед сном своим чадам. Эта фраза, кстати, отчасти являлась правдой. По приданиям, ведьмы и чародейки опасались общества этих "проказных демонов", считая их самыми подлыми злыми существами, которые при первой возможности придадут. Для людей гоблин был просто "Карой Господней"! Любимые дела гоблинов особо по существу друг от друга не различались. Нагнать проклятие в виде ночных кошмаров, учинять шум, когда в домах царит спокойствие, а так же портить амбарную еду, разбивать яйца в курятнике и переворачивать крынки с молоком — вся их "работа". Одно из самых "злых" его шалостей было направить стаю ос, шершней или комаров на какого-либо человека или кампанию.

Следует так же обратить внимание на ещё один источник появления этих "демонов":

на писателя сказочника Джорджа Макдональда (1824-1905), англо-шотландца. "Принцесса и гоблин" (1872) и "Принцесса и Курди" (1883), (которые, кстати, Толкин хорошо знал и очень любил в детстве) — в этих произведениях Макдональд подробно описал удивительный народ, живущий в горных пещерах. Люди именовали их гоблинами, но некоторые называли их гномами или даже кобольдами.



Джордж Макдональд (1824-1905)

Об этом народе Макдональд говорит следующее. Когда-то гоблины были очень похожи на людей и жили вместе с ними на поверхности земли. Однако по какой-то причине владыка этих земель, король, обходился с существами с излишней жестокостью. Есть несколько вариантов, как он измывался над ними. Есть мнения, что он мог обложить их слишком невыносимыми налогами, или потребовал, чтобы гоблины выполняли ряд ритуалов, которые им были не приятны... Во всяком случае это привело к тому, что гоблины исчезли с этих земель. Они не попросили убежища у других государей, не попросили кров. Они нашли себе убежище в подземельях, в пещерах, откуда выходили изредка, и то, только по ночам, чтобы не попадаться на глаза людям.

Вся эта жизнь, нехватка солнечных лучей, существование в холодных, тёмных и сырых пещерах в течение нескольких поколений, — это не могло не привести к изменению. Они оставались антропоморфными, но изменились внешне по другим параметрам. Они были невысоки, сгорблены и непропорционально сложены, ростом не выше 122 см (4 фута), а в ширину - 3,5 фута. На ногах почти у всех не было пальцев, а на руках пальцы были короткие и толстые, без ногтей. Те гоблины, что имели на ногах пальцы, очень тщательно скрывали это. Как — неизвестно, ведь они обуви не носили, потому что считали это не модным в своей среде. Ступни их были очень мягкие, нежные и уязвимые при этом. Как они передвигались безболезненно — непонятно. Гоблины были весьма выносливыми тварями, они могли целую неделю обходиться без пищи и при этом не терять сил. Их умения развились, они стали хитрыми и изобретательными. Они стали изготавливать такие вещи, которые бы человек сделать не смог.

У гоблинов так же, как и у людей, были "большие шишки". Королева — единственная, кто могла носить обувь, тяжёлые гранитные башмаки. Однако это было тоже конспирацией — у королевы было уродство, а именно шесть пальцев на ногах.

Как и тела, лица гоблинов Макдональда так же уродливы. Одно описание королевы говорит само за себя: утолщенный на конце нос, глаза расположены ассиметрично, рот маленький, но когда она улыбается, растягивается от уха до уха, а уши расположены возле щек.

Не смотря на такую трансформацию из-за такой жизни, свет они всё-таки видели. Но не солнечный. Факела и разожженные костры освещали их места обетованные, когда гоблины занимались своими делами: рыли и бурили тоннели и добывали драгоценные камни и металлы. Зачем им нужны были камни — тоже непонятно, потому что у Макдональда они торговлей вообще не занимались. Работали они тоже по ночам, потому что не хотели случайно столкнуться с людьми. Спали днём.

В пещерах они были не одиноки и держали у себя разных животных, предками которых были не только обычные домашние животные, но и лисы, волки и даже медведи. Время тоже на них повлияло, и животные стали антропоморфными, как и гоблины. Только овцы остались похожими на себя, которых гоблины выводили по ночам пастись на открытом воздухе, но только в наименее посещаемых и самых труднодоступных участках гор. Питались они, как уже понятно, мясом, но изредка им удавалось поживиться сливками и сыром, которых они воровали с ферм людей.

Гоблины жили отдельными общинами под покровительством одного короля и королевы. Эти общины жили в отдельных пещерах с несколькими помещениями. Общественное устройство их было простым - всё это можно прочесть в книге. Основа общества гоблинов Макдональда — свободные гоблины, так как понятие "рабство" у них отсутствовало. Во главе государства стоял король, власть которого передавалась по наследству. В решении государственных вопросов ему помогал канцлер и другие члены правительства. В обсуждении же государственных вопросов принимали участие и простые гоблины.

Многие ошибались, считая гоблинов очень злыми созданиями. Они были привязаны



Слева направо: Иб Хафхарт, Тактик гоблинов; Гоблин Лакей; Король Гоблинов. ККИ Magic: The Gathering классически представляет себе этих персонажей. Все гоблины в этой игре относятся только к красной стихии.

друг к другу, поэтому не проявляли особой жестокости. Однако они ненавидели тех, кто занял их прежние владения, особенно к потомкам короля, который стал причиной их изгнания. Именно из-за этого зачастую гоблины старались досадить людям и делали разные пакости различными методами. К остальным людям они относились презрительно и считали их невыносливыми слабаками. Собственно, как люди к гоблинам, так и гоблины к людям. Людей ко всему прочему считали очень уродливыми, хотя бы пальцы на ногах указывали на причину их презрения.

Но! При всей этой вражде бывали случаи браков между гоблинами и людьми. К примеру, первой женой короля гоблинов была женщина из людей, которую король любил и почитал. После рождения сына женщина умерла, оставив в наследство принцу три пальца на ногах (один на одной ноге и два на другой), а последующим королевам — традицию носить обувь. Обычный гоблинский народ считал этот брак очень глупым, и, несмотря на это, родившийся принц в зрелом возрасте решил тоже женится на людской женщине. И не на простой, а на принцессе! Гоблины попытались её похитить, однако это не увенчалось успехом.

После трагического случая, наводнения в горах, огромное количество гоблинов погибло. Те, кто выжили, покинули страну. Осталось на родной земле очень мало их, такие приобрели мягкий характер, и они стали более положительно относится к людям и в особенности к рудокопам.

Появление гоблинов в фэнтези произведениях. Описание классических гоблинов.

Как многие знают, первое фэнтези произведение, где "засветились" эти демоны, было одно из самых первых книг в жанре классического фэнтези. "Властелин Колец" Толкина.

В отличие от мифологии, в подобных книгах гоблин имеет несколько иную форму. А что изменилось? Изменился внешний вид и происхождение.

По профессору Джону, гоблины и орки, то одни и те же, то разные существа (в основном в "Путешествии туда и обратно"), то орки - одни и те же существа. Однако, один раз Толкин прояснил ситуацию, всего один раз, что гоблинами именуют крупных северных орков. Из этого ясно, что орки и гоблины суть один и тот же биологический вид, который, с научной точки зрения, было бы правильно именовать "разумным зеленокожим гуманоидом".

Но, время идёт, жанр формируется всё сильнее... Прошло время, и в разных произведениях авторы стали их показывать совершенно по-разному. Раймонд Фэйст их видит, как классических троллей, Питер Дэвид - мелкими жалкими созданиями, не понимающих ничего, кроме "языка войны". Давайте рассмотрим последний случай, потому что именно он и характеризует "классику" обличия среднестатистического гоблина.

Итак. Средний рост гоблина — от 70 до 150 сантиметров. Немного сгорбленные, гобли-

ны имеют худощавое телосложение и зелёную кожу. Огромные несоразмерные длинные носы, уши и подбородок дали бы ему более нелепый вид, если бы не безумный взгляд, грозный оскал и дубина в руке.

У Толкина гоблины были тесно связанны с эльфами. Давным-давно, в Первую Эпоху, некоторые эльфы были взяты в плен Тёмным Властелином, измучены и изуродованы в его подземельях. В результате из самых красивых и благородных существ они превратились в отвратительную расу, орков или гоблинов. А ведь действительно можно наблюдать некоторое сходство - хотя бы заострённые уши. Факт, что жизнь гоблина неизмеримо короче эльфийской, ещё не может опровергнуть такую связь.

Гоблины очень легковерны, когда заходит речь о религии и их легко затянуть в темные культы.

О характерном цвете кожи существует гипотеза, по которой её цвет обусловлен наличием хлорофилла. И из-за него гоблин, попавший под лучи солнца, проявлял все признаки опьянения и повышенной жестокости, подвергаясь усиленному (по сравнению с обычной нормой) поступлению в кровь кислорода. Легендарный белый маг Саруман якобы проводил работы по избавлению гоблинов от этой напасти, которые увенчались успехом, но его благотворительная деятельность была прервана как внезапно случившейся войной.

От гоблинов в мифологии, в "нынешних" гоблинах осталось одно — трусливость и подлость, самые основные каноны "настоящих гоблинов".

Собираясь в группы, как, например, у Андрея Белянина в произведении "Свирепый Ландграф" из цикла "Меч без имени", чаще они нападают на путников, когда последние находятся на привале и спят. Взяв в заложники команду из главных персонажей, они обычно делают это из одного побуждения: жажда наживы! Обычно гоблинов нанимают какие-либо маги или волшебники, чтобы те сделали за них всю грязную работу. За плату, конечно же!

Гоблины — людоеды. Как правило, конечно. Никто не запрещает их сделать вегетарианцами и дать в руки самурайские мечи с призывом: "Север будет наш!". Нередко в их логовах можно было бы обнаружить склады из человеческих костей.

Оружие гоблина такое же, как оружие пролетариата — булыжник и дубина. Опять же, не всегда. Луки, копья — тоже легко ложатся в их сухие и худые ладони.

"Ударный отряд" гоблинов зависит от степени силы и количество тех, кто будет защищаться. Чаще всего на одного воина-человека приходится по трём гоблинам. Всю эту заварушку поддерживает гоблин, без которого отряды будут терпеть крушения. Гоблин-шаман. Примитивный, по сравнению с остальными персонажами фэнтези-миров, маг, ничего не умеющий, кроме, скажем вызова других гоблинов. Так же устраиваемые им ритуалы поддерживают боевой дух в этих трусливых и при этом кровожадных созданиях.

Лексикон гоблинов не велик — чем-то всем вышеописанным гоблины похожи на каких-нибудь неандертальцев или троглодитов. Племя, шаман, булыжник. "ЫБУЭЫ" по-гоблински, или по-человечьи "Гуманоидный Организм с Биомеханическим Локатором для Интенсивного Нападения". Грубо говоря, конечно, но всё равно разница велика.

Сейчас практически в каждом произведе-

Слева: *Disciples II: Канун Рагнарёка. Обыкновенный гоблин-пехотинец.*
Справа: *Ragnarok Online, Goblin Forest. Чем-то напомнил моба из игры Mario.*







Слева: *Sacred. Компания гоблинов во главе с двумя шаманами усиленно пытаются убить персонажа. Порой им даже это удаётся.* ***Справа:*** *Warhammer Online. Развивая уровни и навыки, гоблин сможет приручить более опасные виды монстров, дабы использовать их в бою.*

нии в жанре классического фэнтези попадается раса гоблинов, однако всё же, порой, в разных формах.

Моя тебе дубина, твоя мне золото!

Проще говоря, поговорим о культуре гоблинов, о политике и обществе более обширно.

Гоблинское общество можно грубо разделить на пять основных класса: торгующие гоблины, городские гоблины, гоблины-воины, гоблины-цыгане и гоблины-разбойники. Да, не удивляйтесь, среди гоблинов тоже есть нормальные люди! То есть я хотел сказать, личности. Я имею в виду торговцев и городских, а не двух последних.

Торговцы ходят в одиночку или группами с караванами, на кораблях или пешком и появляются в самых отдаленных и захудалых районах мира.

Городские гоблины живут в собственных поселениях или городах других рас. Практически в любом человеческом или "общерасовом" городе есть гоблинский район. Самые уважаемые гоблины — торговцы в городе, или моряки. Высоких постов они очень редко добиваются — не особо их любит народ из-за стереотипа, сложившегося у них от гоблинов разбойников. Но всё равно, статуса городских гоблинов достаточно, чтобы даже главы городских общин и цыганские бароны обращались за советом к торговцам. Остаток гоблинской общины — простые рабочие и продавцы.



Гоблины-воины — совсем другое дело. Имеется в виду статус воина, то бишь работника на город или на государство. Проще говоря, по сути они никакие и не войны, хоть и могут быть обвешаны доспехами и рядом оружия. Таких обычно пускают "на мясо". Вспомним родной WarCraft: обычно подрывники с динамитом ничего другого и не умели кроме того, как убивать себя "во имя Альянса!".

Гоблины цыгане и разбойники — разные вещи. Цыгане такие же гоблины, как и городские, чаще миролюбивые и первыми не нападают, в отличие от разбойников. Цыгане просто живут не в городах, а ведут кочевой образ жизни. Разбойники имеют, как правило, отдельное логово, где могут сожительствовать с орками или даже троллями, и это не исключения. Не смотря на сравнение, гоблины-цыгане зарабатывают на жизнь не только торговлей и попрошайничеством, но и иногда и воровством.

Огромное количество гоблинов живут в городах, где наследуют новые языки и моду. Однако, конечно же, не со всеми они могут соседствовать.

Дварфы тому пример. Они считают гоблинов изменчивыми, и знают что любовь к магическим предметам и технике, что делает

гоблинов потенциальными ворами. Поскольку гоблины очень хорошие торговцы, они прикладывают все силы, чтобы надуть дварфов. Но при всём при этом, гоблины уважают их технику и магию. Дварф приветствует гоблина-торговца, но никогда не подпустит его даже близко к себе. И они иногда позволяют одному или паре гоблинов работать в своих рудниках.

Эльфы очень удивляют гоблинов. Обмануть их нелегко, они довольно-таки мудры. Некоторые эльфы ведут себя очень высокомерно, что очень раздражает гоблинов, и из-за этого порой часто бывают драки. Торговля между двумя расами случается редко, сделки некрупны, и производятся они так быстро, как только возможно.

С хоббитами у гоблинов проблемы. Ненавидящие друг-друга, порой часто бывают стычки. Хотя в некоторых компьютерных и настольных игр не исключена возможность крепкого союза, собственно, как и с другими расами.



Слева:*Человек-Паук. Один из главных врагов: человек-гоблин, которого вы видите на картинке.*
Справа: *Лабиринт. Кампания, предводитель которой был Дэвид Боуи. Они, правда, больше похожи на фейри с недружелюбным взглядом и кривой улыбкой.*

Поскольку, как уже было написано выше, гоблины могут сосуществовать с орками или даже троллями, логично предположить, что отношения между ними хорошие, однако при всём при том орки недолюбливают гоблинов, считая их "ничтожными пародиями" на них.

Гоблины в представлении творцов

Объяснив, что из себя есть гоблины в литературе, стоит обратить внимание на их образы в других сферах фэнтези: настольных и компьютерных играх, а так же фильмах.

Начнём с компьютерной индустрии — изображении гоблинов в играх. Во многих играх, чаще всего в RPG или MMORPG гоблины встречаются чаще всего, и обычно как слабые монстры. Примером тому может послужить хотя бы такие игры, как WarCarft; Disciples II; Герои меча и магии; Sacred и иже с ними.

Объяснять, каким образом гоблины появились в этих играх, с точки зрения истории не имеет смысла, иначе бы статья превратилась в книгу.

Однако стоит отметить некоторые факты, на которые просто невозможно не обратить внимания!

Сюжет игры Sacred, если вы играли и помните, начинается с неудачи одного мага, когда в ответственный момент один из его подручных гоблинов сбил рисунок пентаграммы, что привело к губительным действиям.

В остальных играх почти гоблин не играет особо высокой роли. Ну да, бывали одиночные миссии в Disciples II, где гоблины наполняли всю карту и их надо было изничтожить. Так же и в серии игр "Герои меча и магии", где гоблины сами по себе существа, не имеющие огромную силу. За исключением тех моментов, когда сам герой, у которого войска, гоблин по расе.

Так же и в MMORPG — обычно такие монстры особо не досаждают, на высоких уровнях, и существуют лишь "для прокачки" персонажа на старте игры.

В коллекционных карточных играх по фэнтези есть немало видов гоблинов. Пример тому всем известная игра Magic: The Gathering. Намного сильнее расписанные характеристики и составы армий, порой даже собирались колоды, где основная ударная и магическая сила - гоблины. И все гоблины имели разные свойства, начиная от самых ничтожных и ущербных способностей, до сильных персонажей в игре.

В игре "Берсерк" гоблинов будет



Гоблины в представлении авторов ККИ: Берсерк. Художники весьма разносторонне показали их внешний облик.

поменьше в разы, однако это не меняет дела. Отечественная игра старается охватить весь фэнтези мир и не оставить без внимания различных существ, тем более такого "веса".

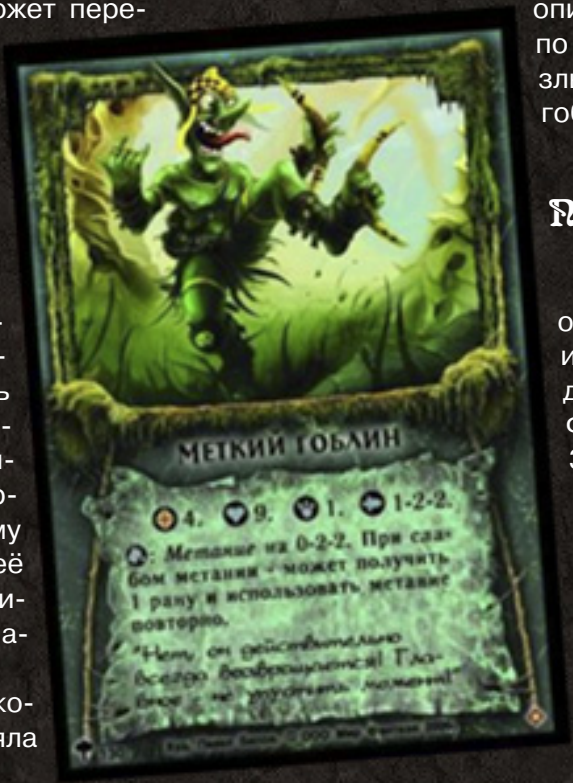
Фильм "Лабиринт" 1986 года в роли с известным актёром и певцом Дэвидом Боуи тоже даёт нам информацию о существах, которых мы говорим. Сюжет фильма очень странен до невозможности, казалось бы это смесь фэнтези и психодела с элементами мюзикла в одном лице.

Досконально весь сюжет перебирать не буду, но основная фишка в том, что главная героиня, девочка Сара в сердцах сказала несносному младшему брату Тоби: "Чтоб тебя гоблины унесли!". Король гоблинов Джарет (Дэвид Боуи) похитил ребёнка, вследствие чего у девушки было очень мало времени, чтобы вернуть брата назад. Огромное количество гоблинов в собственном городе, которые потерпели поражение ничтожному отряду в лице девочки и её друзей — подобный факт убивает некоторых зрителей наповал.

Команда, которая покорила всех гоблинов, состояла из монстра, похожего на Чуббаку из Звёздных Воин, кота в сапогах из известной сказки на собаке и гоблина хранителя врат, который полюбил девочку.

В фильме гоблинов показывают очень простодушными и тупыми ребятами, которые даже приказы не умеют нормально выполнять.

Создатели комиксов, а в следствии мультсериала и киноленты "Человек-Паук" очевидно, опирались на описание злого персонажа Гоблина из Толкина. Однако, только описанием внешне, потому что, по сути, персонаж являлся хоть и злым, но не особо похожим на гоблина как существо.



Послесловие

Заповедник наполняют огромное количество существ, и ты видишь их почти каждый день в крепости Железный Форт, когда они работают. Злые ли они здесь, в нашем волшебном месте? Да или нет, но твоё мнение о них у тебя очень сильно упало...

Автор статьи Ефремов Олег
(aka Wizard Manfred)
wizard-manfred@mail.ru
Редактор ThorSerpent



Штрихи Истории

Возникновение Рима



Статуэтка в виде волчицы, вскормившей Ромула и Рема на италийских холмах.

Древнеримские легенды связывали основание Рима с Троянской войной. Они рассказывали, что, когда погибла Троя, некоторым троянцам удалось спастись. Во главе их стоял Эней. Корабли беглецов долго носились по морским волнам. Наконец они прибыли в Италию и основали г. Альбу-Лонгу в Лации. Прошло много времени. Один из потомков Энея, царь Нумитор, был свергнут своим братом Амулием. Боясь мести со стороны детей или внуков Нумитора, Амулий принудил его дочь Рею Сильвию стать весталкой. Весталки, жрицы богини Весты, покровительницы домашнего очага, не имели права вступать в брак. Однако у Сильвии от бога Марса родились два сына-близнеца, Ромул и Рем. Чтобы избавиться от них, Амулий приказал бросить их в Тибр. Но младенцы были чудом спасены: волна выбросила младенцев на берег, где их вскормила волчица. Затем воспитателем детей стал пастух. В конце концов, братья узнали о своем происхождении, убили Амулия, восстановили в правах своего деда, а сами основали новый город — Рим. При основании города между братьями возникла ссора, во время которой Ромул убил Рема. Ромул стал первым римским царем, и город получил название от его имени: Рим но-латыни Roma. В соответствии с этой легендой римляне воздвигли позже на Капитолии бронзовую статую волчицы.

Римские ученые пытались определить на основании легенд дату основания Рима. Варрон в I в. до н.э. предложил считать днем основания Рима 21 апреля 753 г. до н.э. (по нашему летосчислению). День 21 апреля был у древних латинян пастушеским праздником. В настоящее время ученые смотрят на дату, предложенную Варроном, лишь как на традиционную, легендарную. К тому же установлено, что первые жители Рима - латиняне и сабиняне

были италиками, а не выходцами из Малой Азии, италики же если и мигрировали сюда, то из Центральной Европы.

Однако ученые признают, что в римских легендах наряду с вымыслом отразились и воспоминания о реальных исторических событиях: о приблизительном времени возникновения Рима, о связи первых римских поселенцев с Альбоп-Лонгой и других фактах. Так, легенда о похищении римлянами сабинянок возникла после слияния латинской и сабинской общин в Риме. Она рассказывает, что первыми жителями Рима были только юноши — спутники Ромула, его дружина.

Соседние общины отнеслись к новым поселенцам недоверчиво и не хотели выдавать за них своих дочерей.

Тогда Ромул устроил праздник, на который пригласил сабинян. Во время пира римляне похитили девушек-сабинянок. Сабиняне пошли войной на Рим, но сабинянки сумели помирить своих отцов и мужей.

Обратимся к археологическим данным о древнейшем населении Рима и Лация. Ланий - область на западе Средней Италии. Это холмистая равнина площадью около 2 тыс. кв. км. Она ограничена морем, р. Тибром и горами.

На рубеже II и I тысячелетий до н. э. эту область заселили латиняне, давшие ей свое имя. Селились они преимущественно на холмах, где был более сухой и здоровый климат; в заболоченных низинах люди страдали от малярии. Жили латиняне в укрепленных поселках-городках, первоначально состоявших из примитивных хижин.

Каждый город являлся центром окружающей территории. Традиция насчитывала в Лации 30 таких поселений во главе с Альбой-Лонгой.

По-видимому, это была федерация латинских городов, созданная в целях защиты от внешних врагов. Вулканическая почва Лация была плодородна и годилась для земледелия, хотя низины и были заболочены. Большую роль в хозяйстве латинян играло скотоводство. Они разводили коров, овец, свиней. Лошадей было мало, и применялись они исключительно в военном деле. Предполагают, что заселение Лация шло из Альбы-Лонги и Рим появился позднее её.

Рим возник на левом берегу Тибра, в 23 км от его устья, на холмах. Географическое положение Рима было выгодным во многих отношениях: он стоял на судоходной реке, вблизи моря. По левому берегу Тибра, у самого подножия холмов, на которых зародился город, проходила древняя "соляная дорога", по которой в глубь страны везли соль, добываемую в устье Тибра. Холмы, особенно Капитолий и Палатин, имевшие обрывистые склоны, были удобны для обороны от врагов.



Колизей (лат. Colosseum) — самый большой из древнеримских амфитеатров. Находится в Риме и по сей день.

Первое поселение на месте будущего Рима возникло в X в. до н.э. на Палатинском холме. Жители этого поселка сжигали покойников так же, как это делали обитатели Альбы-Лонги. Очевидно, то были латиняне. В IX в. до н.э. были заселены некоторые соседние холмы. Обосновавшиеся на них люди не сжигали умерших, а хоронили в могилах. По-видимому, это была другая ветвь италийских племен — сабиняне.

В VIII или VII в. до н.э., вероятно, произошло объединение латинской и сабинской общин.

Не исключено, что в VII в. до н.э. в это объединение вошла еще этрусская община, поселившаяся на одном из холмов. Предполагают, что само слово "Рим" (по-этрусски Ruma) этрусского происхождения. Таким образом, Рим возник как территориальная община, как союз, основанный не на племенной общности, а на соседской. Воспоминание об объединении трех общин при образовании Римского государства сохранилось, в частности, в том, что и в более позднюю эпоху полноправное население Рима делилось на три трибы (племени): Рамнов (латинян), Тициев (сабинян) и Луцеров (этрусков?). В конце VIII в. до н.э. Рим начал подчинять города Лация. По преданию, римляне захватили и разрушили Альбу-Лонгу.

Царский период в Риме

В VII-VI вв. до н.э. этруски установили свое господство в Северной и Средней Италии. Рим тоже попал в сферу их влияния. Неизвестно, был ли Рим завоеван этрусками; скорее в VII в. до н. э. происходило мирное взаимодействие между ними и латино-сабинекой общиной. В VI



Пика своего могущества Древний Рим достиг во II веке н. э., когда под его контролем оказалось пространство от современной Шотландии на севере до Эфиопии на юге и от Армении на востоке до Португалии на западе.

в. до н.э.

Рим сложился как город-государство. По преданию, в Риме правили семь царей; последние трое были этруски. Ученые считают этих трех царей - Тарквиния Древнего, Сервия Туллия и Тарквиния Гордого — реальными историческими личностями.

При этрусских правителях Рим стал значительным центром ремесла и торговли. В это время в нем поселилось много этрусских ремесленников, возникла Этрусская улица. Рим был обнесен каменной стеной, в городе была устроена канализация; сооруженная при Тарквинии Древнем так называемая Большая клоака — облицованный камнем широкий подземный сточный канал — действует в Риме и поныне. При Тарквинии Древнем в Риме был построен первый цирк для гладиаторских игр, еще деревянный. На Капитолии этрусские мастера воздвигли храм Юпитера, который стал главной святыней римлян. От этрусков римляне унаследовали более совершенный вид плуга, ремесленную и строительную технику, медную монету — асс. У этрусков было заимствовано и одеяние римлян — тога, форма дома с атрием (внутренним помещением с очагом и отверстием в крыше над ним), письменность, так называемые римские цифры, способы гадания по полету птиц, по внутренностям жертвенных животных.

Общественный строй древнейшего Рима.

Царский период в истории Рима (VIII-VI вв. до н.э.) был эпохой разложения первобытных отношений и возникновения классов и государства в Риме. "Римский народ" (populus Romanus) в начале своей истории являлся родоплеменным объединением. Согласно традиции, в Риме было 300 родов, которые составляли 30 курий (по 10 родов каждая) и 3 трибы (по 10 курий). Правда, эту традицию нельзя считать вполне надежной. Римская триба, в известной степени соответствующая греческой филе, — это Римская курия представляла собой объеди-



Оттон I Император Священной Римской империи

нение близкородственных-редов. Каждый род якобы состоял из десяти семей. Строгая правильность римской родоплеменной структуры носит на себе печать позднейшего искусственного переосмысления или следы вмешательства государства в первоначальный строй древнейшего Рима. Однако, как подчеркивал Ф. Энгельс, "при этом не исключено, что ядром каждого из трех племен могло служить подлинное старое племя"(Ф. Энгельс. Происхождение семьи, частной собственности и государства.- К. Маркс и Ф. Энгельс. Сочинения. Изд. 2-е Т. 21, с. 120.). Возможно, древняя родоплеменная организация римского общества была преобразована путем численного уравнивания родов и курий в каждой трибе с целью упорядочения войска и государственного управления.

Согласно теориям некоторых современных ученых, родоплеменное деление римского народа уже очень рано стало дополняться, а впоследствии вытесняться территориальными общинами — пагами; в результате объединения этих пагов и возник Рим. Древние авторы считают паг основной единицей, во главе которой стоял какой-нибудь магистрат, наблюдавший за тем, чтобы жители пага хорошо обрабатывали землю и не уходили из своей общины.

В царский период в Риме родичи были связаны обычаями кровной мести и взаимопомощи. Члены рода вели свое происхождение от общего предка и носили общее родовое имя (например, Юлии, Клавдии).

В пределах родов существовали семейные общины. Римская патриархальная семья называлась "фамилией" (familia). В царский период она обычно являлась большесемейной домашней общиной, сходной с древневосточным "домом" и включавшей детей, внуков, жен сыновей и внуков, а также рабов. Глава патриархальной (агнатической) семейной общины назывался pater familias — "отец семьи" или dominus — "господин, хозяин" (от слова domus — "дом, хозяйство"). Женщины, выходя замуж, утрачивали связь со своей семейной общиной и вступали в патриархальную семью мужа, но не в его род и поэтому сохраняли свое добрачное родовое имя(Личных имен (если не считать прозвищ) женщины в архаический период вообще не имели; старшая дочь в семье носила только родовое имя, последующие —номера ("Вторая", "Третья", и т. д., изредка — "Старшая", "Младшая").). У каждой семейной общины был свой культ домашних божеств, в том числе культ семейных предков. Фамильные культы переплетались с культами, отправлявшимися пагами. Наиболее характерным для семейной и территориальной общин был культ ларов.

Во владении патриархальной семьи находились дом, скот, оружие, домашние вещи, украшения и небольшой приусадебный участок земли. Пахотная земля делилась между семейными общинами по жребию. Время от времени производились земельные переделы. Пастбища использовались членами соседской (территориальной) общины коллективно. Пустующая земля оставалась всенародной — ager publicus.

В римском обществе верховным собственником всей земли являлась община-государство.

Землевладение же (за исключением коллективного использования общинных угодий — лесов, пастбищ и т. п.) было частным. Общественное производство существовало в виде частных хозяйств патриархальных семей. Право участия в общинной собственности на землю было неразрывно связано с гражданством в общине: только римские граждане могли владеть землей и арендовать участки ager publicus в Римском государстве. Общинный, государственный характер земельной



Карта Древнего Рима. На ней отчётливо видны границы государства в то время. Действительно-таки настоящая Империя!

собственности обусловил и коллективный характер государственного управления. Политическими органами гражданской общины в Риме были царь, сенат и народное собрание.

Старейшие римские роды объединялись под названием патрициев Из них выделилась родовая аристократия, состоявшая из глав наиболее знатных фамилий. Эта знать впоследствии чаще всего и называется патрициями в узком смысле слова. Они захватывали в свои руки значительную долю имущества распадавшейся родовой общины, прежде всего землю, а также большую долю военной добычи.

Пришельцы и лица, утерявшие родовые связи, попадают в положение клиентов, зависимых от патрициев. Они втягиваются в патрицианские фамилии в качестве патриархально-зависимых лиц. Здесь наблюдается аналогия с древневосточными патриархально-зависимыми работниками, втянутыми в хозяйства богатых и знатных "домов". Как в Передней Азии, так и в Риме патриархально-зависимыми могли стать не только обедневшие сородичи, но и чужаки, включая вольноотпущенников. Клиенты носили

родовые имена своих покровителей — патронов, участвовали в общих праздниках фамилии своего патрона; хоронили клиентов на фамильном кладбище.

Земельный надел клиент получал из рук патрона.

Клиент обязан был прислуживать в доме патрона, сопровождать его в военных походах, а также во время торжественных выходов, обеспечивать некоторые платежи например при выкупе патрона из плена. Патрон оказывал покровительство клиенту, защищал его на суде. И патриции, и клиенты участвовали в народном собрании, где клиенты, конечно, голосовали по указке своих патронов. Голосование в Риме в этот период было открытым. Кроме клиентов в раннем Риме существовал еще один неполноправный общественный слой - плебс, несколько похожий на афинских метеков или спартанских периеков. Плебеи были лично свободными людьми, но стояли вне родо-племенной организации римского народа, считались чужаками в римской общине, а поэтому не обладали правами общинников.

Предполагается, что плебеи — потомки древнейшего покоренного римлянами населения Лация; впоследствии масса плебеев, вероятно, пополнялась пришельцами, оторвавшимися от своих общин, которые по собственной инициативе или по принуждению переселялись в Рим и получали там землю. Современные ученые высказывают предположения, что эти люди получали наделы или из царской земли, о существовании которой упоминают источники, или из ager publicus, поскольку общественный земельный фонд ещё далеко не весь был занят(Из такого предположения следовало бы, что земельные наделы плебеев не являлись их частной собственностью, но есть и другое мнение; юридическое основание приобретения земельных участков плебеями остается для раннего периода истории Рима неясным.). Есть основания предполагать, что в древнейшем Риме часть ager publicus была закреплена за определенными пагами, а часть оставалась в общей собственности всех объединившихся пагов. Из такого фонда могли предоставляться наделы переселенцам, из которых и пополнялся плебс.

Некоторые плебеи занимались ремеслами и торговлей, а часть отдавала себя под покровительство патрициев, становясь их клиентами.

Плебеи привлекались к несению военной службы, но не участвовали в дележе военной добычи; не допускались они и к разделу земель из общественного фонда, увеличивавшегося в результате завоеваний. В следующую, республиканскую эпоху аграрный вопрос стал основным в борьбе между патрициями и плебеями.

Низшую социальную категорию составляли рабы. Рабами являлись преимущественно чужаки (купленные, пленные), но в рабство попадали путем долговой кабалы и люди из свободного местного населения. Итак, в древнейшем Риме существовало четыре основных сословия: патриции, плебеи, клиенты и рабы. На противоположных полюсах римского общества уже в царский период начали зарождаться классы рабов и рабовладельцев.



Фреска. Мозаика. Вот такие вот произведения искусства дошли до нас из Древнего Рима

Рабовладельцами становились не только богатые патриции, но и богатые плебеи.

Политический строй Рима в царский период

Система управления в древнейшем Риме внешне сохраняла форму военной демократии, но ее административные органы все в большей степени выполняли уже классовые, государственные функции. Царь (rex) был прежде всего военачальником, а также верховным судьей и жрецом. Он выбирался всем римским народом.

По преданию, цари правили Римом с его основания до 510 г. до н.э. Рядом с царем стоял сенат - совет старейшин (от лат. senex - "старик"). Сенаторов было 300, по одному от каждого рода. Сенат вместе с царем утверждал или отвергал решения народного собрания. Оно существовало в форме куриатных комиций, что значит сходки членов курий. Народ группировался для голосования по куриям. После голосования внутри курии она подавала



Храм святого Петра в Ватикане. Единственное, что изменилось с тех лет, это, пожалуй, один лишь асфальт.

на комициях один голос. Плебеи к политическому управлению не допускались.

Важным событием общественно-политической жизни Рима явились ресформы предпоследнего этрусского царя — Сервия Туллия, жившего, согласно традиции, VI в. до н.э. По преданию, он установил деление римских граждан по территориальному и имущественному признакам. Начиная с этого времени в Риме стала производиться через каждые четыре года перепись всех граждан и их имуществ. На основании переписи все население, включая патрициев и плебеев, делилось на шесть имущественных разрядов.

По - видимому, критерием имущественного положения гражданина считался размер его земельного надела. Люди, обрабатывающие полный надел (20 югеров, т.е. 5 га) относились к I классу; 3/4 надела - ко II классу; 1/2 надела - к III классу; 1/4 надела - к IV классу; обрабатывающие надел еще меньших размеров - к V классу; совсем безземельные к VI классу. Безземельных граждан римляне называли пролетариями. Позже имущественный ценз был установлен в денежной форме. Вместо прежних трех племенных триб Сервий Туллий разделил Римское государство на четыре территориальные трибы.

Деление граждан по имущественному признаку использовалось лось прежде всего для распределения воинской повинности. Все свободное население, включая патрициев и плебеев, было обязано служить в ополчении. Первый класс выставлял 98 центурий(сотен), в том числе 80 центурий тяжеловооруженной пехоты и18 центурий конницы; все остальные классы, вместе взятые, выставляли 95 центурий легкой пехоты и вспомогательных отрядов(Если эти цифры достоверны, то это значит, что в городе-государстве Риме уже тогда было свыше 100 тыс. жителей, не считая рабов. Но скорее всего эти традиционные данные нельзя считать точными.). Вооружение и содержание воинов ложилось на самих граждан, а не на государство.

Традиция приписывает Сервию Туллию создание нового народного собрания — цунтциатных комиций. Голосование в этом собрании происходило по центуриям, а при общем подсчёте голосов каждая центурия имела один голос. Первому классу было обеспечено большинство голосов: 98 против 95 голосов всех остальных классов, вместе взятых. В центуриатных комициях патриции и плебеи участвовали без различия их сословного положения, а с учетом только имущественного ценза и обусловленной им военной службы. Причина реформ Сервия Туллия коренилась в борьбе между плебеями и патрициями. Эти реформы нанесли первый удар по первоначальному сословному строю Рима и способствовали дальнейшему формированию классового, рабовладельческого общества.

В качестве приблизительного хронологического рубежа между царским и республиканским периодами римской истории современная наука признает традиционную дату - 510 г. до н.э. Согласно преданиям, этрусское господство и в то же время царский период в Риме кончились в связи с восстанием римлян против этрусского царя Тарквиния Гордого. По римской легенде, толчком к восстанию послужило то, что царский сын Секст Тарквиний обесчестил женщину патрицианского рода Лукрецию, и та покончила жизнь самоубийством. Движение против царя возглавили патриции, стремившиеся захватить власть в свои руки. Вспыхнувшее восстание заставило Тарквиния Гордого бежать вместе с семьей в Этрурию, где он нашел приют у царя города Клузия Порсены.

Этруски сделали попытку восстановить свое господство в Риме. Порсена осадил Рим. По преданию, юноша Муций отправился в лагерь этрусков с целью убить Порсену. Будучи схвачен, он сжег на огне свою правую руку, чтобы показать презрение к пыткам и смерти. Изумленный стойкостью римского воина, Порсена не только отпустил Муция, но и снял осаду с Рима. Муций получил прозвище "Сцевола", что значит "Левша", которое стало передаваться по наследству. Имя Муция Сцеволы стало нарицательным: оно обозначает бесстрашного героя, жертвующего всем для отечества.

Автор статьи Георг Алексеев
(aka Thelperion)
thelperion@theironfort.ru

The Hobbit Shire

С днём рождения!



"Не выпускай из рук меча!" — именно под таким лозунгом фолк-рок группа "The Hobbit Shire" отметила свое пятилетие в конце мая, устроив в клубе "Tabula Rasa" корпоративную вечеринку "для своих".

"Хоббит Шир" — группа во всех смыслах приятная и необычная. На нашей российской сцене они только набирают обороты, меняя стиль, записывая альбом, попутно выступая на "фолк-безумиях".

На этом небольшом фестивале у музыкантов была особенная программа. Во-первых, это было выступление только для друзей, коих у группы не мало: их фан-клуб, многочисленные реконструкторы и ролевики, Варвар, который продавал атрибутику в светлом уголке и, конечно, дружественные музыканты, искренне желавшие группе творческих успехов...

Пока именинники готовились ко Дню Рождению, их пришли поздравить "Дорога Водана" и "Цвет Севера". Эти коллективы очень отличаются друг от друга: первый — это фолк с роковыми нотками, с характерными мужскими вокалами. Почему во множественном числе? Да потому, что в группе поют, кажется, все ее участники. Тематика — мифы и легенды Скандинавии и застольные песни. То, что нужно для разогрева пришедших гостей.

Что касается второй группы, то тут женский вокал, флейты и... ощущение цыганского табора. Нет, я не спорю, вокалистка прекрасно держится на сцене, но мне показалось не очень в тему песни на разных наречиях (то ли кельтских, то ли еще каких), спетых так разухабисто и пискляво, даже пошло, что совершенно не соответствует настроению и манере "Хоббит Шир".

Выступление разогрева несколько затянулось, наверное, из-за "Дороги Водана", поэтому сами хоббиты появились на сцене часам к девяти-десяти, хотя концерт начинался в семь. Но было радостно, что мы их дождались, не растанцевав все настроение.

Слушателям группы был сделан большой сюрприз: "Хоббит Шир" начали с более тяжелой, а главное — новой части своего творчества. Это и были песни с "Эскизов легенд", которые вышли совсем недавно (репортаж с концерта презентации альбома читайте в 8 номере журнала The Iron Fort). Их исполняли совместно с друзьями-музыкантами: вокалистами и участниками групп "Дом Ветров", "Оргия праведников" и "Тинтал". Дэн Назгул, вокалист "Nazgul Band", "друг, товарищ и брат" хоббитов исполнил с ними свою песню о дороге. Были спеты такие песни, "Варвары", "Баллада о вольных стрелках" и другие новинки.



Показательные реконструкторские бои перед сценой проводились, как всегда, “с душой!” Техника боя привлекала, хотя и был ряд ошибок



Вокалист группы “Оргия праведников”, как видно на фотографии, вкладывал всю душу в песню.



Ну какой же концерт Хоббитов без исполнения “Колыбельной Орков”?

Несмотря на мелкие неурядицы с текстами (бумажки и забывание слов, ну что ж так!), это было абсолютно новое и необычное решение, очень органично вплетающееся в концерт.

Кстати, о концерте. Где, интересно, ребята взяли столь пафосного и даже, не побоюсь этого слова, гламурного ведущего мини-фестиваля?

Поздравление Фан-клуба, друзей-дружинников, выступление национального танцевального ансамбля "Shaddy Glen" — таковыми были основные подарки на День Рождения фолк-рокеров.

Но на этом сюрпризы не закончились —нас ждал кантри-сет из старых песен, которые уже давно не исполнялись группой: "День Рождения дяди Бильбо", "Хоббиты из Шира", "Как хоббит носки искал", "Гэндальф Серый", "Одной крови", "Не выпускай из рук меча" и другие. Самое главное, что, сменив одежду из рокерски — средневекового на кантри стиль, музыканты дали также совсем новый звук своим известным песням. То, что в записи могло казаться немного детским, как говорили сами участники группы, стало более зрелым в лайв-версии.

Народу только этого и надо было —фанаты устроили пляски, змейки и танцы.

Единственное, что пугало некоторых бедных девушек, это были реконструкторы, выступавшие в перерывах. Это здоровые парни, которые так размахивали руками и ногами, что некоторые боялись за свои конечности.

Выступление было долгим. Многие не дождались конца из-за ужасной жары. В клубе с кондиционированием тоже было не очень. И когда "Хоббит Шир" почти отыграли третью часть сета, состоявшую из более-менее обычной программы, Сэм поблагодарил всех, кто смог выстоять и убаюкал нас колыбельной "Сказка", снабдив прощальным словом удачи своих друзей, пришедших на праздник.

Музыканты в этот раз действительно были на высоте! Всегда удивляет, как это Лена может так высоко тянуть ноты? Это просто потрясающе!

Мне же остается лишь пожелать группе долгих лет плодотворного творчества, чтобы больше радовали нас своими сюрпризами, альбомами и замечательными песнями.

Автор статьи Евгения Косолапова (aka Ignissa); Фотографии Ефремова Олега (aka Wizard Manfred



Первые аккорды...

Проверенный коммерческий ход или дань уважения творчеству Толкиена? Пожалуй, в наших отношениях должна остаться некоторая недосказанность. В самом деле, какая разница, чему мы обязаны появлению группы BattleLore и ее музыкальному стилю?

Ролевики из Страны Тысячи Озер

Группа Battlelore была основана в 1999 Jyri Vahvanen и Miika Kokkola. В том же году был выпущен их первый promo CD "Warrior's Tale". Не смотря на то, что этот диск не принес группе известности, музыканты не прекратили работать. И уже после записи второго демо "Dark Fantasy", вышедшего в 2000, группа обратила на себя внимание серьезной звукозаписывающей компании Napalm Records . Помимо этого "Dark Fantasy" представил новых участников группы: Kaisa Jouhki , Henri Vahvanen и Maria в качестве вокалистки, барабанщика и клавишницы соответственно.

В ноябре 2001 года музыканты записали свой дебютный полноформатный альбом "...Where the Shadows Lie", который был издан зимой 2002 (11 февраля). Тогда же у группы появился продюсер, Miitri Aaltonen. Через некоторое время после этого, по личным причинам, гитарист Tommi Havo оставил Battlelore и был заменен J. Rautio. "...Where the Shadows Lie" вызвал неподдельный интерес у любителей тяжелой музыки и принес группе популярность.

Второй альбом "Sword's Song" был выпущен весной 2003 (12 мая). Он вывел Battlelore на качественно новой уровень в их музыке. Как и предыдущий альбом, "Sword's Song " был записан под руководством Miitri Aaltonen. Отклик оказался настолько впечатляющим, что вскоре Battlelore отправились в свой первый тур по Европе.

Первый DVD группы " The Journey " — запись потрясающего живого выступления в клубе Tavastia — вышел в свет в начале 2004 и помог Battlelore расширить свою и без того внушительную армию поклонников.

В августе 2004 группа пережила очеред-







Барабаны войны над полями Средиземья

ное изменение состава: Patrik Mennander покинул Battlelore, чтобы продолжить карьеру в другой группе (Ruoska, практически неизвестна за пределами Финляндии). Его последнее выступление вместе с группой состоялось на РингКоне, официальном ежегодном фестивале любителей трилогии "Властелин Колец", проходившем в Бонне, Германия.

После успешного тура по Европе, в котором вместе с группой выступили два приглашенных музыканта (вокалист Tomi Mykk?nen и басист Timo Honkanen, который заменил временно отсутствующего Miika Kokkola), Battlelore начали искать замену Патрику. Кроме того, Миика объявил, что он также, по личным причинам, оставляет группу. К счастью, Тимо и Томи за время, проведенной в туре, убедили остальных участников группы, что они - лучшая замена ушедшим музыкантам.

Третий альбом Battlelore "Third Age of the Sun" был записан весной 2005. На тот момент, у группы появился новый продюсер, которым стал Terje Refsnes. Музыканты решили отойти от компьютерного программирования музыки, которое неумолимо приводило к неорганическому звучанию. "Third Age of the Sun" был наполнен живой игрой инструментов. Успех нового альбома превзошел все ожидания: он попал в 40 лучших альбомов в Финляндии сразу после выпуска.

Четвертый альбом Battlelore "Evernight", был записан осенью 2006. Как и для создания первых двух альбомов, группа решила воспользоваться помощью Миитри Аальтонена. Результат этого сотрудничества становится сразу заметен по более тяжелому, эпическому звуковому ряду и лирике, которая стала глубже и осмысленнее. "Evernight" получился самым мрачным и самым сильным альбомом Battlelore. По тематике он остается лояльным к наследию Толкиена, но в плане музыкального звучания демонстрирует развитие группы.

Отдельно хочется поговорить про стиль, в котором играет Battlelore. Сами музыканты определяют его, как true arctic fantasy metal. Финляндия — страна, подарившая миру огромное количество групп, играющих почти во всех направлениях тяжелой музыки и ставших культовыми.

Естественно, опыт соотечественников не может остаться без внимания молодых музыкантов. Не может остаться без внимания, и не может не повлиять. И Battlelore не стала исключением. Их музыку сложно ограничить рамками какого-то жанра — звучание варьируется от фолка и power-метала до готики и индастриала. У группы шикарный выбор вокалистов — чистые мужской и женский вокалы и мужской growling.







Главное - антураж!

Без сомнения, важнейшей частью деятельности любой музыкальной группы являются концерты. Для создания гармоничного восприятия и адекватного отождествления музыки и исполнителя применяются различные приемы: пиротехника, спецэффекты, грим, сценические костюмы, тематический реквизит и декорации. Некоторые группы приглашают на свои выступления для проведения показательных боев клубы исторической реконструкции, превращая свое выступление в настоящую театральную постановку. Сейчас это считается если не нормой, то, совершенно точно, признаком хорошего тона. Таковы тенденции развития концертной индустрии тяжелой музыки.

Выступая на концертах, ребята из Battlelore охотно облачаются в доспехи. Гример делает Кайсе Юхки ушки, из-за чего та становится похожа на очаровательную эльфийку.

Будучи ярыми ролевиками-толкиенистами, до того, как Battlelore стал полноценным проектом, музыканты часто принимали участие в полевых ролевых играх. Теперь, когда репетиции, концерты, записи альбомов и работа в студии стали забирать все свободное время, участники группы увлекаются, в основном, настольными играми, вооружаясь кубиками, бумагой и ручкой. Ушли в прошлое времена активного участия в полевых играх, зато остались короткие квенты.

Имя: **Thrangull**; Раса: Человек; Класс: Fighter; Оружие: Ручной топор, щит. Отважный сенешаль роханцев на просторах восточных полей, один из лучших охотников на орков короля Теодена.

Имя: **Lalaith**; Раса: Лесная эльфийка; Класс: Ranger/Scout; Оружие: Меч, охотничий лук. Эльф рейнджер из северного Мирквуда. Сейчас живет в Серых Гаванях, но каждую весну оставляет город и путешествует по Эриадору.

Имя: **Uglur**; Раса: Полуорк; Класс: Thief /Assassin; Оружие: Кинжал, метательные ножи. Шпион и ассассин на службе у Короля Ангмара. Никогда не промахивается своими ножами и не знает милосердия.

Имя: **Scaurum**; Раса: Человек; Класс: Magician; Оружие: Заклинания, посох. Дунаданский архимаг, предатель своего народа. Один из самых сильных и таинственных магов в Дол-Гулдуре. Один из ближайших слуг Кхамула.

Имя: **Halltar**; Раса: Полуэльф; Класс: Sorceress; Оружие: Заклинания. Хорошо известная и гордая чародейка из Минас-Тиритской Академии Волшебства. Близкая подруга принцессы Еовин.

Имя: **Azog**; Раса: Урук-Хай; Класс: Warrior; Оружие: Боевой топор, булава. Жестокий король орков из Мории. Правит силой и страхом ордами орков в пещерах древнего королевства гномов.

Имя: **Gwaeron**; Раса: Высший эльф; Класс: Паладин; Оружие: Два широких меча. Личный советник королевы Галадриель, Капитан элитной гвардии Лориена. Мудрый, недолюбливающий людей, великолепный мечник.

Финальные аккорды

Что же мы имеем в итоге? Относительно молодая группа, прогрессирующая из альбома в альбом. Группа, стремящаяся завоевывать новых поклонников, а не существовать за счет старых. Определенно, все это вызывает уважение и наводит на мысль, что у Battlelore - большое будущее.

Автор статьи Горчев Антон
(aka Markus Richter) darkpaladin@yandex.ru

CAGE

РЕЦЕНЗИЯ НА АЛЬБОМ HELL DESTROYER





Автор рецензии Олег Ефремов
(aka Wizard Manfred)
wizard-manfred@theironfort.ru

Состав группы:

Sean Peck — вокал
Dave Garcia — гитара
Anthony Wayne McGinnis — гитара
Mike Giordano — бас гитара
Mike Nielsen — ударные

Треклист:

01. Ascension
02. Hell Destroyer
03. I Am the King
04. The Circle of Light
05. Christhammer
06. Born in Blood
07. Abomination
08. Inauguration
09. Rise of the Beast
10. Cremation of Care
11. Bohemian Grove
12. Final Proclamation
13. From Death to Legend
14. Legion of Demons
15. Betrayal
16. Fall of the Angels
17. Fire and Metal
18. Beyond the Apocalypse
19. The Lords of Chaos
20. Metal Devil
21. King Diamond

Как и всегда, мы расскажем кратко о новом детище какой-либо группы, имеющее отношение к фэнтези.

На этот раз мы рассмотрим Калифорнийскую группу Cage, играющая в стиле heavy-power metal, которая в этом, 2007 году выпустила на свет (хотя скорее не на Свет, а в полнейший Хаос) свой новый альбом со звучным названием Hell Destroyer. Этот альбом весьма концептуален, поскольку целиком и полностью основан на Библии.

Диск вышел в мае на лейбле Destroy All Records Entertainment. Обложку, как и для предыдущего альбома "Darker Than Black" (2003), нарисовал художник Marc Sasso (HALFORD, DIO, MORBID ANGEL, ROB ROCK и др.)

Композиций много, аж целых 21 штука. Музыка и вокал очень ложиться под тематику альбома, поскольку текст и аранжировка оставляет на слушателе очень позитивные эмоции (при условии, что если человек любитель такого стиля). Однако при всём при том некоторые песни на альбоме очень похожие, пример тому одноимённая песня Hell Destroyer и следующая за ней I Am the King, которые сперва даже различить нельзя.

Не обошлось и без спокойных песен, таких как Final Proclamation и Betrayal, которые являются переходящим моментом от одной части альбома к другой.

Итог: альбом сильный, но ожидали большего.

Это мой путь ниндзя



Наруто можно смело назвать одним из лучших аниме сериалов. В Японии он обладает просто бешеной популярностью. Первые серии вышли около пяти лет назад, новые серии выходят и сейчас (каждую неделю по пятницам) и, судя по всему, будут и дальше выходить ближайшие несколько лет. Несмотря на столь затянутый сюжет, обезумевшие фанаты с пеной у рта ждут выхода каждой новой серии. И хотя ваш покорный слуга в этом плане более сдержан, однако, признаюсь, я сам с трудом сдерживаю дрожь в коленках перед просмотром нового эпизода. На данный момент первый сезон уже закончен, в нем вышло 220 серий, 136 из которых — сюжетные, а также три полнометражки и 16 серий нового сезона. В 90 процентах случаев любой, кто посмотрит хотя бы первые 5-10 серий, влюбляется в эту эпопею намертво. Так в чем же заключается секрет такого потрясающего успеха? Это очень интересный и оригинальный сюжет, детально проработанные персонажи (у каждого свой уникальный характер и биография), хорошо подобранная музыка и, конечно же, безумно красивая атмосфера. Но, пожалуй, самое главное то, что практически каждый может найти в "Наруто" себя, нечто очень близкое себе по духу.

Мир Шиноби

Действие разворачивается в фэнтезийном (не классическом) мире. Судя по тому, что в этом мире существуют телевизоры, рация, есть водопровод, моторные лодки, однако воины ведутся с помощью мечей и кинжалов, а передвигаются люди в основном на лошадях, то это нечто вроде альтернативной современности. В мире существуют пять крупных стран: страны Огня, Воды, Грома, Ветра и Земли. Они процветают и делят между собой власть над миром. Разумеется периодически возникают конфликты, начиная от мелких стычек и заканчивая полномасштабными войнами. Также в этих странах существуют деревни Шиноби (ниндзя): деревни скрытого листа, облака, тумана, песка и камня. Так как ниндзя являются основной военной мощью, эти деревни защищают интересы своих стран. Но делают это не бесплатно. Основной сюжет сериала крутится вокруг скрытой деревни листа, откуда родом главный герой — Узумаки Наруто.

История маленького лисеныша

В первой серии Наруто с трудом заканчивает обучение в "Академии Ниндзя" и начинает выполнять различные миссии в команде с двумя бывшими одноклассниками Учихой Сазке, Харуто Сакурой, и новым учителем (сэнсэем) Хатакэ Какаши, постепенно совершенствуясь. Поначалу отношения в команде строятся неважно. Так как Наруто был отстающим в группе и никогда не проявлял задатков хорошего ниндзя. А его товарищ из клана Учиха, напротив всегда был лучшим в академии. К тому же Наруто влюблен в Сакуру, а та влюблена в Сазке. На почве этого разворачивается очень забаный мини-сюжет. Спустя некоторое время им приходится начать доверять друг другу, ведь от этого зависит выживание всей команды. Несмотря на то, что им всем по 12-13 лет, задания, которые им дают, вполне боевые, и зачастую им приходится рисковать своей жизнью. Через полгода приходит время очередного экзамена, прохождение которого позволит стать чуунином (следующий ранг после низшего — геннина). Но закончить его благополучно не удаётся из-за внезапного нападения на их родную деревню. На экзамене появляется новый враг — Орочимару, бывший шиноби листа, а ныне предводитель скрытой деревни листа. Завязывается схватка между ним и отрядом Наруто. Юные ниндзя терпят поражение. Перед уходом Орочимару поставил Сазке проклятую печать. Смысл этой печати в том, что она может дать владельцу большую силу, но при этом подавляет волю проклятого и ментально связывает с Орочимару.

Он пришел на экзамен ради уничтожения родной деревни Наруто. Для этого он хитростью вступает в тайный союз с деревней песка. Их план — нападение на деревню во время экзамена, когда деревня наиболее уязвима. Главные герои отважно борются за спасение деревни. Тем временем разворачивается одна из самых значимых схваток — бой Третьего Хокаге и Орочимару, которая заканчивается смертью Хокаге. А Орочимару лишился рук. Атаку удаётся отбить, но ценой многих жизней. Необходимо выбрать нового Хокаге. Тут появляется новый персонаж — развратный отшельник Джирайя.

Он становится учителем Наруто. Также ему предлагают стать новым главой деревни, ведь он является одним из трех легендарных саннинов — учеников Третьего (вторым был Орочимару). Однако он отказывается и предлагает на эту должность другого саннина — бывшую боевую соратницу Тцунаде. В этом месте отряду Наруто приходится разделиться. Он вместе с отшельником отправляется на поиски "бабушки Тцунаде" (ей 50, но благодаря магии выглядит на 25). А остальные остаются, дабы помочь восстанавливать деревню и присматривать за Сазке, который был тяжело ранен во время экзамена. Во время своего путешествия Наруто с Джирайей вновь встречают Орочимару. Он тоже ищет Тцунаде. Ведь Тцунаде, пожалуй лучший целитель среди ниндзя и только она способна вылечить руки Орочимару от проклятья, насланного на них Третьим хокаге. А взамен он предложил ей воскресить самых близких ей людей: ее возлюбленного и младшего брата. Перед Тцунаде встает нелегкий выбор между личными интересами и деревни, в которой она выросла. Но Наруто помогает ей принять верное решение и смириться с тем, что прошлого не вернуть. Ведь подчинившись эгоистичным помыслам, она бы повредила жизни многих и даже воскрешенные и едва ли одобрили подобный поступок.

После возвращения Наруто, друзей постигла новая беда. Пока Сазке лежал в больнице, он мучился от осознания собственного бессилия, ведь даже Наруто —худший ученик в классе — смог превзойти его. Целью жизни Сазке является месть своему брату, который вырезал весь клан Учиха, в том числе и родителей Сазке. А для этого он стремится стать сильнейшим ниндзя. Он вспоминает, что Орочимару посулил ему большую силу, если Сазке присоединится к нему. К тому же так он научится пользоваться силой проклятой печати в полной мере. Выбор представший перед ним не менее труден, чем у Тцунаде. Что важнее месть брату или друзья? И тем не менее он решает идти по дороге мести, которую выбрал для себя



Воля к победе и вера в собственные силы — жизненное кредо Наруто

много лет назад. Но теперь он до конца не уверен в правильности своего выбора, ведь теперь, когда у него появились друзья, которые показали, что он не одинок на своем жизненном пути. И все же он уходит. Узнав об этом, Наруто с друзьями пытается его остановить. Однако путь им преграждают подручные Орочимару, которые владеют силой проклятых печатей. Череда кровопролитных боев завершается финальной схваткой Наруто и Сазке.

Главные герои

Узумаки Наруто — главный герой сериала и манги. Хвастун, горлопан и непоседа. Он заслужил свое прозвище самого непредсказуемого ниндзя в деревне за то, что постоянно влипал в какие-то неприятные ситуации и каким-то образом всегда выходил сухим. Наруто никогда не обладал какими-либо талантами, и учился из рук вон плохо. Однако всегда побеждал за счет своей непоколебимой воли и потрясающей выносливости. Во время его рождения (за 12 лет до описываемых событий) на деревню напал девятихвостый демон-лис. Половина селения была уничтожена, многие ниндзя погибли, в том числе и родители Наруто. Положение спас Четвертый Хокаге, он заточил демона ценой своей жизни в теле младенца. Угадайте кто был тем ребенком? Правильно! Лис стал одновременно проклятием и даром Наруто. Пока он рос, все в деревне видели в нем только демона. Другие дети, как и взрослые его ненавидели. Он пребывал в постоянном одиночестве и сильно страдал от этого. Но это не сломило его дух, а только придало решимости. У него родилась мечта — стать новым Хокаге (глава деревни листа), чтобы все в мире признали его и поняли, что он — не демон-лис. На пути к цели постоянно встают препятствия и он, потом и кровью преодолевает их. Другой особенностью Наруто является его удача. Ему всегда везет, даже когда судьба подкидывает ему злые шутки. Когда ему угрожает смерть, в нем просыпается сила девятихвостого и спасает его. Единственный, кто все это время поддерживал Наруто — Умино Ирука, его учитель из академии. Он смог понять Нару-

Наруто:
Возраст: 12
Рост: 147
Вес: 40
Группа крови III
Дата рождения: 10 октября
Особенности: моментально заживают раны, очень выносливый
Звание - Геннин

то, потому что раньше он был, точно также, всеми отвергнут и очень одинок.

Учиха Сазке — единственный, кто выжил во время резни в клане Учиха, устроенной его братом Итачи. Итачи —- настоящий гений в использовании техник ниндзя и лучше всех остальных шиноби умеет пользоваться Шарингана, выйдя в 7 лет из Академиии с максимальным балом, он стал Чуунином уже в 10 лет и лидером Команды Особого Назначения Анбу в 13 лет. Из-за этих его безграничных потенциалов весь клан сосредоточил своё внимание на Итачи, принимая его за лучшего шиноби клана. В особенности отец Сазке, Фугаку Учиха, опытный ниндзя, возлагал все свои надежды на первенца. Итачи был единственным человеком, кто признал возможности младшего брата, но он отказался помогать ему в тренировках, потому что видел в нём очень большую силу. Даже после поступления в Академию ниндзя, Сазке не смог освободиться от тени брата.

Спустя некоторое время после смерти всех родных и близких, шестилетний Сазке задался целью во что бы то ни стало отомстить. Благодаря своей решимости и ненависти Сазке стал лучшим ниндзя в своем возрасте. На тренировках он выкладывался на все сто и окончил академию с отличием, а Наруто, который сдал экзамены только с третьей попытки. В отличие от Наруто, ему не требовалось признание. Быстрый взлет сделал его весьма высокомерным по отношению к сверстникам и равнодушным к уже состоявшимся шиноби.

Сазке:
Возраст: 12
Рост: 153
Вес:43
Группа крови: IV
Особенности:
врожденный
Шаринган
Звание:Геннин

Его клан был одним из сильнейших кланов Конохи (деревня листа), потому что все его члены обладали особой способностью — Шаринган, которая передавалась по крови из поколения в поколение. Шаринган позволяет лучше видеть и копировать техники и движения оппонентов. Даже если врагу потребовались годы на изучение новой техники, то владельцу Шарингана достаточно просто увидеть ее. Сазке также обладает этой способностью и довольно успешно развивает ее.

Сложно представить, чтобы такой мрачный и замкнутый персонаж смог сойтись с импульсивным и жизнерадостным главным героем. Однако его определили в команду Наруто, и им пришлось работать вместе. А в последствии Сазке даже признал его лучшим другом.



Умение прятаться в кустах — одна из важнейших способностей ниндзя



С виду очень милая девочка, а на самом деле агрессивный шизофреник

Харука Сакура — талантами шиноби не обладает, происходит из обычной семьи, ее родители даже не ниндзя. В принципе вообще не понятно зачем она сунулась в академию. Зато там она смогла отличиться своим интеллектом. Ее признали самой умной выпускницей года. Рукопашным боем владеет слабо, обладает только базовым набором техник-ниндзя (ниндзюцу). Но благодаря своим потрясающим способностям к концентрации и контролю чакры* даже своим набором базовых техник она способна уложить даже более сильного противника. В боевых операциях она мало чем могла помочь, поэтому потом решила стать медиком и добилась очень хороших результатов в этом ремесле.

Отношения в отряде складывались довольно интересно. Еще в раннем детстве она влюбилась в Сазке, хотя еще толком не осознавала значимости этого чувства. А тот даже видеть ее не желал, что не могло не расстраивать. Аналогичная ситуация была у Наруто, влюбленного в Сакуру. На лицо классический любовный треугольник. Но если чувства Наруто были не более чем баловством, то любовь Сакуры к Сазке во время их совместных странствий и невзгод только окрепла. Кстати так как Сазке был красавчиком, за ним гонялись все девочки академии в том числе и Ино — бывшая лучшая подруга и главная соперница Сакуры.

Отличительной чертой Сакуры является... раздвоение личности. Помимо доброй и милой Сакуры, в ней живет еще агрессивный и властолюбивый монстр, который просыпается всякий раз, когда Наруто делает очередную глупость. Обычно это очень плохо для него кончается.

Сакура:
Возраст: 12
Рост:150
Вес: 35
Группа крови: I
Особенности: раздвоение личности
Звание: Геннин

Хатаке Какаши — джоунин Конохи. Пожалуй, одна из самых загадочных личностей в сериале. Начиная хотя бы с того, что он НИКОГДА не снимает маску, даже когда спит. Его отцом был легендарный ниндзя, известный как "Белый клык". Какаши был очень похож на своего отца, по этому ему приносило немало страданий каждый день видеть в зеркале своего отца, и терпеть взгляды и шептание других людей. Какаши человек добрый, но к ученикам очень строг, а к врагам безжалостен. Создает впечатление невозмутимого флегматика. Единственная его страсть — это эротические романы Джирайи, от которых он просто не отрывается (иногда даже во время боя). Какаши также известен как "Копирующий ниндзя Какаши". Дело в том, что он тоже обладает техникой Шаринган, ранее принадлежавшей лишь клану





Слева: *Есть несколько скрытых извращенцев, и Какаши — один из них. Угадайте, что он постоянно читает?* ***Справа:*** *Этим глазом он может копировать все движения того, кого видит перед собой.*

Учиха. Секрет этой техники у него заключается в левом глазу, который всегда закрыт повязкой. Он снимает ее только во время самых опасных схваток. Ходят слухи, что он скопировал более тысячи техник, за что его боятся другие шиноби по всему миру.

В 13 лет, в возрасте Наруто, Какаши уже стал Джоунином, главным образом из-за того что Третья Мировая Война Ниндзя требовала большое количество ниндзя. Как подарок в честь повышения, его определили лидером команды, в которой состояли Учиха Обито и Рин. Многие друзья Какаши погибли выполняя свой долг, одним из них был Обито. Во время миссии-саботажа в Стране Скалы Рин была схвачена противниками. Пытаясь ее спасти, Какаши потерял глаз, а Обито погиб. Но перед смертью он отдал Какаши свой глаз со свойством Шаринган. В деревне листа он довольно часто приходит к мемориалу павших героев, где высечены имена всех его друзей...

Это интересно: Аниме-сериал был снят по манге Масаси Кисимото, которая публикуется с 1999 года в журнале "Shonen Jump" компании "Shueisha", и на данный момент в Японии выпущены 343 главы, объединённые в 37 томов. Снятый по манге сериал о гиперактивном ниндзя-подростке Узумаки Наруто появился на японских телеэкранах 3 октября 2002 года и до сих пор продолжает выходить.

Техники ниндзя

Почти все ниндзя используют различные техники, которые являются своего рода магией этого мира. Существуют множество тысяч различных техник, которые передаются из поколения в поколения и усовершенствуются. А более талантливые шиноби даже способны создавать свои техники. Существует несколько типов техник: ниндзюцу - непосредственно боевые техники, гэндзюцу - иллюзорные техники. Ниндзяцу могут делиться по стихиям в соответствии с эффектом: огонь, вода, песок и т.д. Есть некоторые виды техник, которые могут передаваться исключительно по крови, как например Шаринган. Для создания техник необходима чакра — ментальная энергия, циркулирующая по всему телу. Для шиноби очень важными навыками являются умение концентрировать и контролировать свою чакру. Это позволяет более экономно ее расходовать, лучше и дольше контролировать техники длительного действия. Даже без знания техник можно концентрировать чакру в определенном участке тела, что позволяет ходить по воде, проламывать стенки, бегать по вертикальным поверхностям и очень высоко прыгать. Очень важным аспектом является объем чакры, и у каждого он свой.

Существует некий определенный набор базовых техник, которые ниндзя изучают в академиях:

Клонирование — позволяет создавать своих клонов, которые сами атаковать не могут, но зато отвлекают внимание противника

Перевоплощение — позволяет принять облик другого человека, животного или даже предмета

Техника обмена — позволяет быстро переместиться в другую точку, поменяв свое тело на выбранный объект

Развязывание — позволяет быстро развязаться, если ниндзя оказывается связан.

Автор статьи Георг Алексеев
(aka Thelperion)
thelperion@theironfort.ru



Название:	Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
Год:	2007
Страна:	США, Германия
Режиссер:	Тим Стори
Оператор:	Ларри Блэнфорд
Сценарий:	Дон Пэйн, Марк Фрост, Джон Турман
Композитор:	Джон Оттман
Жанр:	Фантастика, городское фэнтези, боевик
Время:	96 мин
Бюджет:	$130 000 000
Мировая премьера	13 июня 2007
Премьера в России	14 июня 2007

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА 2: ВТОРЖЕНИЕ СЕРЕБРЯНОГО СЕРФЕРА

Великий у могучий Серебряный Сёрфер — новый враг главных героев этой части Фантастической Четвёрки. Он — таинственный межгалактический вестник, который прилетает на Землю, чтобы подготовить ее к полному... правильно, разрушению! Пока Серебряный Серфер носится по всему земному шару, разрушая все на своём пути, Рид, Сью, Джонни и Бен должны разгадать его тайну и найти способ противостоять внезапному появлению их смертельного врага - доктора Дума.

Рейтинг Железного Форта: IIIII



Название:	Transformers
Год:	2007
Страна:	США
Режиссер:	Майкл Бэй
Сценарий:	Роберто Орчи, Алекс Куртцман, Джон Роджерс
Оператор:	Митчел Амундсен
Композитор:	Стив Яблонски
Жанр:	Фантастика, боевик, приключения
Время:	130 мин
Бюджет:	$150 000 000
Мировая премьера	28 июня 2007
Премьера в России	4 июля 2007

ТРАНСФОРМЕРЫ

Две внеземные цивилизации — Автоботов и Десептиконов — ведут многовековую войну за гегемонию во Вселенной. Полем боя неожиданно становится Земля, и будущее нашей цивилизации зависит от исхода этой вилкой битвы! Многим зрителям давно хотелось увидеть это, потому что ни фильм: инопланетяне атакуют Землю... А кто нам помогал, кроме нас самих?.. Теперь в родных просторах можно будет увидеть, как две Великие Расы воюют между собой... Ведь люди, всё равно, что муравьи для всемогущих инопланетян. Фильм снят по одноименному мультсериалу.

Рейтинг Железного Форта: IIIII







Название:	Harry Potter and the Order of the Phoenix
Год:	2007
Страна:	США, Великобритания
Режиссер:	Дэвид Йэтс
Сценарий:	Майкл Голденберг, Дж.К. Роулинг
Оператор:	Славомир Идзяк
Композитор:	Николас Хупер
Жанр:	Фэнтези, драма, приключения, семейный
Время:	142 мин
Бюджет:	$150 000 000
Мировая премьера	11 июля 2007
Премьера в России	19 июля 2007

ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА

Пятый год обучения в магической школе Хогвартс для Гарри наполнен приключениями, впрочем, как и все остальные. Он обнаруживает, что многие из членов волшебного сообщества отрицают сам факт недавнего состязания юного волшебника с воплощением вселенского зла Волдемортом, делая вид, что не имеют ни малейшего представления о том, что злодей вернулся.

Корнелиус назначает нового профессора защиты от темных искусств, который должен будет пристально следить за Дамблдором и студентами Хогвартса. Корнелиус опасается, что почтенный глава Хогвартса Альбус Дамблдор распространяет лживые слухи о возвращении Волдеморта, стремясь подорвать авторитет Министра Магии Корнелиуса Фаджа.

Курс лекций по защитной магии профессора Долорес Амбридж оказывается на практике абсолютно бесполезным — юные волшебники просто неспособны противостоять действию темных сил, угрожающих им и всему волшебному сообществу.

Гарри берёт инициативу в свои руки вместе со своими друзьями Роном и Гермионой.

Организовывается “Отряд Дамблдора” из небольшой группки студентов, которых Гарри обучает самозащите от тёмных сил, готовя собратьев к великой схватке, которая их ждёт...

Рейтинг Железного Форта: 





Название:	Surf's Up
Год:	2007
Страна:	США
Режиссер:	Эш Браннон, Крис Бак
Оператор:	Андрес Мартинез
Сценарий:	Кристиан Даррен, Дон Раймер
Композитор:	Михаэль Данна
Жанр:	Боевик, комедия, семейный, мультфильм
Время:	85 мин
Бюджет:	$130 000 000
Мировая премьера	8 июня 2007
Премьера в России	7 июня 2007

ЛОВИ ВОЛНУ!

Сюжет этого мультипликационного фильма вновь закручивается вокруг пингвинов. Почему вновь? Да потому что первое сравнение, приходящее в голову - "Делай Ноги" (читайте 6 номер журнала The Iron Fort).

Ежегодный Пингвиний чемпионат мира по серфингу, вот на что нас зазывают красочные плакаты перед кинотеатрами. Главный герой пингвин и его друг петух, с которым он знакомится при странных обстоятельствах, переворачивают умы зрителей, делая мультфильм не только смешным, но и драматичным. Не смотря на всё это, кинокартина очень похожа на подобные ей.

Рейтинг Железного Форта:





Название:	Transformers
Год:	2007
Страна:	США
Режиссер:	Брэд Бёрд
Сценарий:	Брэд Бёрд, Эмили Кук
Композитор:	Майкл Джаччино
Жанр:	Комедия, семейный, мультфильм
Бюджет:	$150 000 000
Мировая премьера	28 июня 2007
Премьера в России	28 июня 2007

РАТАТУЙ

В подвале шикарного парижского ресторана живёт крыс по имени Реми. Он каждый день рискует своей жизнью, добывая крошки и остатки еды из кухни, которые остались от шедевральных блюд шеф-повара.

В семье и в жизни вообще у крысёнка не очень хорошо: братья и сёстры корят его за предательство традиций своего крысиного племени, а в ресторане на него уже давно открыта охота...

Но только новый работник ресторана, поварёнок Лингвини разделяет склонность Реми к несбыточном мечтам...

Мультфильм в немногом отличается от своих современников и его неплохо будет посмотреть перед экраном.

Рейтинг Железного Форта:





Король-Огр или сказочная пародия

Известие о выходе третьего Шрэка с довольно-таки двусмысленным лозунгом "Да придет царствие его" поразило наши умы. Будет ли это милая сказка или попсоватая коллизия, какими были Первая и Вторая часть соответственно?

На самом деле, не то и не другое. Третий Шрэк, скорее, явил собой сказочную пародию на пафос средневековых мифов и легенд.

Король-лягушка, отец огрихи, а в прошлом принцессы Фионы, находится при смерти. Наследником выбирают Шрэка. Но главный герой уже успел испытать все "прелести" дворцовой жизни. Они в прямом смысле этого слова загнали бедного великана в жесткие рамки, которые его свободолюбивая душа не смогла вынести. Шрэк решает отыскать еще одного претендента на престол — племянника короля, юного Артура.

Огр отправляется в путешествие со своими верными друзьями: Ослом и Котом в Сапогах. Но перед началом круиза он узнает неожиданную новость: Фиона беременна.

Пока незадачливого папашу мучают сомнения о том, насколько хороший ли отец получится из него, законченный неудачник в актерском искусстве, принц Чарминг не дремлет. Он подговаривает всех местных злодеев атако-

вать Очень Далекое Королевство и захватить его. Злобный принц подвергает цветущую столицу мечу и огню, а также ловит красавиц — Фиону, ее мать, Золушку, Белоснежку, Спящую Красавицу и барменшу (бармена?), влюбленного в принца... Все это происходит не без помощи предательницы Рапунцель.

У Шрэка тоже проблем навалом: отпрыск королевской семьи — “законченный лузер” в своей школе. Над ним издеваются абсолютно все. И даже прелести королевской жизни ненадолго отуманивают мозг юному Арти — он свободолюбив, как и Шрэк. Тем не менее, друзьям удается убедить Артура лететь с ними. Лететь - потому что разбив вдребезги корабль, на котором герои намеревались вернуться, им пришлось заручиться поддержкой чудаковатого Мерлина, который некогда был преподавателем в школе Артура. Потом волшебник получил нервный срыв и был отправлен на природу, чтобы обретать свою нирвану.

Из-за какого-то магического сбоя во время телепортации Осел и Кот поменялись телами, что вызвало массу неудовольствия обоих.

Но дома герои оказываются схваченными превосходящими вражескими силами. Шрэк "спасает" Арти говоря, что тот лузер и настоящим королем должен быть именно он, Шрэк, а не какой-то мальчишка. Упрямый Пендрагон уходит угрюмее некуда.

В это время "отряд" королевских женщин не дремелет — им удается выбраться из темницы и освободить трех поросят, волка и пряничного человечка.

Чарминг задумывает устроить шоу, где он побеждает Шрэка, пусть на подмостках (раньше, участвовав в спектаклях подобного рода, красавчика всегда освистывали). Боевой отряд дамочек, под предводительством Фионы, под соответствующий (кстати, действительно классный) саундтрек громит мечты золотоволосого узурпатора. Более того, Артур в который раз демонстрирует свою артистичность и дипломатию и убеждает компанию злодеев реализовать свои мирные мечты.

В результате, все кончается заслуженным хэппи-эндом: Шрэк удаляется воспитывать на своем болоте тройню, Кот и Осел возвращаются в свои шкуры, Артур понимает, что из него король хоть куда. Чарминг и Рапунцель (которая оказалась с накладными волосами) оказываются освистанными толпой, а злодеи обретают доброе сердце.

Мультик хорош многим: расслабиться, посмеяться — вот его задачи. Я уже упоминала о хорошем саундтреке — отличительная черта всех Шрэков от таких же анимационных фильмов. Нет, правда, оригинальности первой части, но и скудность сюжета второй истории тоже не наблюдается. Лучше прорисованы характеры принцесс — подружек Фионы, а также отлично выстебали западную (американскую?) школу: средневековые болельщицы с помпонами, мажор (капитан команды) Ланселот, гламурная Гвени, — все это на пять баллов.

Жаль, что все это делается ради коммерции: через пару лет, а именно, в 2009 году, планируется выпустить Четвертую часть мульта, уже ставшего эпопеей не хуже Властелина Колец. Пятая же выйдет в 2015 году. О чем будет повествовать дальше комедийная сага, остается только гадать.

Автор статьи Евгения Косолапова (aka Ignissa)
ignissa@theironfort.ru





Анекдоты по World of WarCraft

Бредёт стадо овец по Барренсам, одна из них говорит

— Слышь, пацаны, может в рейд на Даркшир сгоняем?

— Иди на фиг, вчера уже в Стормвинд сходили!

Идёт толпа хордовцев в рейд на Айрон. Тут из кустов выскакивает гном-рога, всаживает лидеру бекстаб и сматывается. Лидер в ярости посылает группу в погоню. Через полчаса выскакивает тот же самый гном, впиндюривает новый бекстаб и испаряется. Лидер в бешенстве посылает две группы. Через час то же самое. Офигевший лидер посылает весь рейд – наказать зарвавшегося гнома. Через час прибегает еле живой прист и орёт:

— Бежим! Это засада!! Их там ДВОЕ!!!

Почему эльфы не любят солёные огурцы?

У них уши в банку не пролезают!

Джайна очень хотела объяснить отцу, что орки милые и миролюбивые существа, но не успела - они "объяснили" ему первыми

Анубарак тащит Джайну в лапках и приговаривает:
"Ну чё ты орёшь?! Да, я Человек-Паук! Выходи за меня замуж, Мэри Джайна"!

Сорка, друид, некр, барб и пал зашли в таверну. Каждый заказал себе по пиву. Когда хозяин трактира принёс заказ, оказалось, что в каждом стакане плавала муха (от зомби наверно сбежали...).

— Сорка вылила пиво в лицо хозяину;

— Друид вежливо попросил хозяина налить ему новое пиво;

— Некр выкинул муху, выпил пиво;

— Барб вылил пиво и съел муху.

— Пал предложил барбу купить у него муху

Утро. Злая как собака Сильвана созывает всех мертвяков.

— Так, признавайтесь, какая сволочь вчера спёрла из дворцовых подвалов трофейную бочку дварфийского пива?
Народ молчит.

— А кто вчера споил бэтмастера и угнал со стоянки мою личную летучую мышку?
Тишина.

— И наконец, какая тварь всю ночь летала над Андерсити с криком «Я ужас, летящий на чем попало!"

— Вкусненькая рыбка, – подумал нубик забираясь в речку.

— Вкусненький нубик, - подумали мурлоки, натачивая копья.

Рейд на Телдрасил. Толпа ордынцев вваливается в город и сходу сносит гвардов. Тут откуда не возьмись выскакивает перед ними полуголая эльфийка с луком. Хордовцы остолбенели в ауте.

Э: Ну что вылупились, грязные свиньи!? Эльфиек никогда не видели???

Х: Не, видели. Нам просто интересно, откуда ты стрелы доставать будешь?

И проснулись эльфы, и увидели звезды,



ибо лежали на спине, и полюбили звезды и ночь.

И проснулись люди, и увидели восходящее солнце, ибо лежали на боку, и полюбили солнце и день.

И проснулись дварфы, и не увидели ничего, ибо лежали носом в землю, и подумали: зачем же надо было вчера так нажираться?

Орочьи народные музыкальные инструменты — гнусли и барарайки.

— Орки, стой, раз-два! По поляне рассыпаться, цветочки нюхать!

Эх, ну чем мы не эльфы...

Встречаются в лесу эльф и троль охотники оба без петов.

Нацеливают друг на друга луки....

Эльф: Ты чего без пета?

Тролль: Да я с другом-танком в партии, а ты?

Эльф: Я тоже.....*несколько секунд паузы* ... ну и где же твой танк?

Таурен-Воин: *ломая подлесок* А вот ща кто-то по ушам получит!

Эльф: *мечтательно* Э-э-эх, мне бы такого танка.....

Гном-Воин: *тыкая эльфы в коленку* Я ВСЕ СЛЫШАЛ!!!!!!

Плывут дварф и орк на корабле в Танарис на ярмарку.Дварф везёт с собой в дорогу хлеб,а орк сало.Хлеб без сала неочень вкусный,да и сало без хлеба некатит.Вот дварф и предложил:

Дварф:"Давай играть в карты хлебом и салом?"

Орк:"Давай"

Нарезали они хлеб и сало и начали играть.Первым ходит орк.

Орк:"Сало"

Дварф:"Козырный хлеб"(берёт кусок сала и ест его с хлебом)

Орку тоже сала с хлебом хочетса,он снова ходит:

Орк:"Козырное сало"

Дварф:"Беру"

Заходит орк в таверну, а у него утка на наплечнике сидит.

— Где ты это взял? - интересуется трактирщик.

— В Дуратаре, - отвечает утка. - Там такого дерьма навалом.

Тралл и Каирн летят на дирижабле. Тралл спрашивает:

— Каирн, а как, по-твоему, если

дирижабль разобьётся, кто будет больше переживать: орки или таурены?

— По-моему, больше всех будет переживать нежить, что с нами вместе Сильванас не было.

Приходит орк в магазин. Смотрит-мозги альянсеров продаются.

Священник-40золотых /кг.

Воин-60золотых/кг.

Паладин-850/кг.

Он спрашивает-а что это паладинские такие дорогие?

— Так их сколько надо нужно порубать, чтобы хоть кило набралось!

Идут ночью по Бути Бея два орка, а навстречу им паладин. Первый орк говорит второму:

— Вишь, пал идет, давай его подколем!

— Давай, а как?

— Ну знач, подходим к нему, я начинаю: "Привет, а чего у тебя роба голубая?". Он там, чего нить промямлит. А ты продолжаешь: "Наверное нетрадиционная сексуальная ориентация!"

Ну поравнялись с палом, 1-ый орк:

— Привет, а че у тя роба голубая?

Пал сходу:

— Привет, а вы чего тут среди ночи парочкой ходите?

2-ой орк:

— Ну дык эта... Нетрадиционная сексуальная ориентация!

Интервью с принцем Артесом

Сенсация!!! Принц Артес дал интервью!!! Газета **"Lordaeron Times"** любезно предоставила материалы

Условные сокращения: И - Интервьюер, А - Артес

И - Приветствую короля Артеса... Простите, как вас по батюшке?

А - * краснеет от злости и бормочет что-то о проклятье до 13-го колена *

И - Ладно! Обойдёмся без отчества...

И - Говорят, что характер человека формируется ещё в детстве. Какое оно было у Вас?

А - Трудное... Подъём в 6:00, упражнение с молотом, урок фехтования... У меня были отличные учителя... Позже я воплотил в жизнь мечту каждого 2-го ученика...

И - И на кого вы учились и чем теперь занимаетесь?

А - Учился я на паладина... на военного лекаря короче. Даже практику прошёл! Был направлен в одну деревушку - больше там никто не болеет. А работаю теперь не по специальности - Королём Лордерона и , по совместительству, Князем Тьмы.

И - А как обстоят дела на личном фронте?

А - Ну с Джайной мы расстались... а Сильвана оказалась настоящей ведьмой!

И - О, этот вопрос до сих пор мучает наших читателей: почему же вы расстались с Джайной Дэйлиновной Праудмур?

А - Просто у нас были разные взгляды на



заботу о родителях: я считаю, что дети сами должны заботится о них, а Джайна предпочитает спихнуть их в чужие руки.

И - Как Вы относитесь к домашним животным? Есть ли у Вас любимец?

А - Когда-то я держал жука, но вокруг него постоянно летали мухи! Пришлось избавиться.

И - Вы достигли почти всего. Есть ли у Вас неисполненные желания?

А - Ну... всегда хотел порулить... ночными эльфами.

Ну и на последок мы приготовили для короля Артеса сюрприз! Песенку! Исполняет хор мальчиков-вурдалачиков!

Седовласый, с синей мордой

Если мальчик мёртв и зол —
Подарил Нер-Зул Фростморн,
И не надо Артеса звать гадом!
Но, однако, с малых лет
Пареньку прохода нет,
И кричат людишки и орчата:
"Седовласый, с синей мордой,
Зарубил отца Фростморном!"
— А он батю не рубил,
Очень батю он любил!

Он к отцу — ну а отец
перепуганный в конец:
"Я, сынок, ведь тоже седовлас.
Если выйду я во двор,
Орки, гады, до сих пор,
Вслед кричат обидное про нас:
"Седовласый, с синей мордой,
Зарубил отца Фростморном!"
- А я батю не рубил,
Очень батю я любил!

В Ледяной Короне демон спит.
Дух Нер-Зула с "трона" говорит:
"Я ведь тоже мёртвым уродился.
Я ведь, если захочу,
То на всех нашлю чуму.
Ну-ка, посмотри, что получилось!"
"Седовласый, с синей мордой,
Зарубил отца Фростморном!"
Мёртвый папа, мёртвый дед,
Мёртвым стал весь белый свет!
Ну а если каждый мёртвый,
Где набрать на всех Фростморнов?









Анекдоты и картинки взяты из независимых интернет источников и свободно распространяются по рунету. Все права за авторами, мы ни на что не претендуем.

Творчество читателей



Галерея читательницы Мириме






12.06.07





Рассказ читателя D. Гудвина "Подари мне ветер"

Часть первая: Пролог

Говорят, что наш город — странное место. Некоторые жители даже утверждают, что его вовсе не существует. Но как может не быть того места, где живет столько людей?

Может быть, нас всех придумал один человек, и забыл? Да, забыл, потому что город перестал расти еще очень давно. Дедушка Грин говорил мне, что в его молодость построили последний дом, в него въехала счастливая молодая семья, и на этом все остановилось. Больше не строили домов, дети рождались очень редко, и постепенно, город вымирал. Но, никто не знал, как из него уехать. Не знал, или не хотел. Правда, очень редко, раз в несколько лет в город приезжают люди, по пять-шесть человек, не больше. Первое время они что-то ищут, но, потом просто все забывают, и остаются в городе. Навсегда. Если их спросить, как они попали сюда, то в ответ можно услышать удивленные вопросы: "а разве мы не были здесь с самого начала?"

Не знаю почему, но это место, оно не для меня. Я хочу уехать, но я не знаю как. Это может прозвучать глупо, но, не смотря на то, что в городе есть железные дороги, автомобили, и причал, билетов в другие места у них нету. Я уже пробовала уйти из города пешком, но все оказалось напрасно, чем дальше шла, тем ближе оказывалась к городу. Но, дедушка Грин рассказывал мне, что есть один способ покинуть столь ненавистное мною место. Нужно найти ветер. Я не очень понимала, что он под этим имел в виду, да и не старалась вникнуть. Но дедушка умер, и теперь единственная петелька, державшая меня в этом мертвом месте исчезла. Мне нужно найти ветер. Может это звучит безумно, но что человек не сделает, ради "билета" из ада...

Запись из дневника Марии Улер.
13 сентября 2001г.

За окном проносились деревья, маленькие камни, большие камни, и фонарные столбы, по одному на сто метров. Водитель включил дальний свет, но все равно видно было плохо. В салоне уже никого нет, я остался один. Не вставая, я потянулся, доставая руками до потолка. Старое кожаное сидение совсем износилось, пружины так и норовили уколоть тебя в тело. Но встать было лень, слишком лень.

— Конечная. - раздалось в шипящем динамике.

Автобус резко затормозил, мой ранец упал с полки, хорошо еще, что моя физиономия не впечаталась в переднее кресло. Я поднял ранец, проверяя, все ли в нем уцелело. Нет, я не из тех людей, которые постоянно носят с собой что-то хрупкое, просто в моей работе есть парочка предметов, которые очень легко сломать, но они выдержали прямое падение с полки, и это хорошо.

Надевая ранец на одно плечо, я пошел к выходу. Мельком бросив взгляд на стекло заднего вида водителя, я заметил, что-то не то в его глазах, они будто мертвые. Без эмоций. Наверное, сказывается усталость от работы, или порча. Спустившись со ступенек, я достал пачку сигарет, закурил, обернулся. Автобус уже почти скрылся в той стороне, с которой я ехал. Пожав плечами, глубоко вздохнув (воздух здесь какой-то спертый, хоть и лес. Возможно злые духи), я пошел по обочине. Вдалеке мелькал свет огней среднего города. Теперь мой путь лежит туда.

С одной стороны, зачем я сюда приехал? Хотя, этот вопрос я могу задавать себе всю жизнь. Куда бы я не приехал, я не понимал, что я там забыл. Хотя при моей работе вести оседлый образ жизни невозможно. Сами попробуйте усидеть на одном месте, будучи чародеем и волшебником, это невозможно. Рано или поздно все демоны и бесы изгоняются, порча убирается, болезни излечиваются, амулеты расставлены по местам, и вот, у вас уже нет работы. Приходится ехать в следующий город, и искать клиентов.

Хотя, в моей работе есть много плюсов. Например... Ну... Частая смена обстановки? Или... Много времени на свежем воздухе... Да... Зато у меня хотя бы нет шумных соседей, сволочи-начальника, назойливой девушки, и родителей, которые следят за каждым моим шагом. Да, ничего, строго говоря, у меня нет. Ничего, кроме моих талантов.

Странно все это, вроде бы рядом город, а за все время, что я иду по обочине, мимо не проехало не одной машины. Такое чувство, что это город призрак...

Глава первая

Ветра все нет. Может быть, дедушка соврал мне, что бы дать ложную надежду, а может быть, я плохо ищу. Силы на исходе, еще чуть-чуть, и я сломаюсь. За эти годы горожан стало значительно меньше, многие ни с того ни с сего умерли. Мои друзья… мне их не хватает. Иногда я прихожу на могилу дедушки, что бы спросить совета, но, похоже, что даже он забыл меня. Да, я осталась совсем одна.

С каждым днем воздух становится все тяжелее, часто болит голова. Думаю, что это какое-то проклятие. Может быть, ключ к нему кроется в тех сказках, что дедушка читал мне на ночь. Они были очень страшными, но дедушка все время успокаивал меня, и говорил, что в них нет ничего страшного, наоборот, только грусть.
Сегодня я собираюсь пойти на пристань, может быть, там мне удастся поймать ветер.

Запись из дневника Марии
Улер.
28 июля 2007г.



— Эй, кто-нибудь! - кричал я. - Есть кто живой? Отзовитесь!

Улицы, пустые улицы. На пути мне попадались разбитые машины, заброшенные дома, закрытые магазины, школы, детские сады, парки, но ни одного живого человека я так и не встретил. Может и правда, это город призрак?

— Не стоит меня боятся, я пришел избавить всех от бед! Свожу порчу, накладываю защитные заклинания на дом, машины, имущество, отведу сглаз… - уже менее активно кричал я.

Да, что-то с этим местом не так. Я обошел несколько кварталов, но мои поиски не увенчались успехом. Найдя скамеечку, я решил посидеть, покурить, подумать. Сигареты были глубоко в ранце, мне пришлось аккуратно искать их рукой, что бы не повредить оборудование. Наконец, заветная пачка была у меня в руках. Поднеся зажигалку, я нажал на кнопку, но огня не было, видимо, газ кончился.

— Отлично… - закинув руки за спинку скамейки, пробормотал я. - Хотя…

Я поднес большой палец к сигарете, из него вырвалась маленькая струйка огня. Надеюсь, никто этого не видел.

На пачке была надпись "курение вредит вашему здоровью", хотя, на мой взгляд, это единственный доступный способ расслабиться. Доступный и дешевый. После третей затяжки мое тело и дух приобрели тот самый покой, которого я не испытывал с прошлой сигареты.

— Да приятель, сколько ехал, и все зря… - выпуская клубы дыма, сказал я сам себе. - Ладно, посижу, докурю, и пойду на автобусную остановку. Кстати, слишком много ты с собой говоришь последнее время. Хотя чего ты хочешь от себя, если тебе даже поговорить не с кем?

Выпустив очередную струйку дыма, я вдруг заметил странную вещь, дым не рассеивался в воздухе, он шел к небесам. Ветер, его нет. Это очень странно…

Вдали раздался шум трубы парохода. Я отчетливо его слышал. Если тут есть пароход, да который в придачу издает характерные звуки, значит, должны быть люди, которые им управляют.

Встав со скамейки, я побежал на звук шума. Бежать пришлось долго, в итоге я попал на пирс, на котором не было ни людей, ни пароходов. Не могло же мне это показаться? Нет, стоп, я отчетливо слышу звук гудка. Внимательно осмотрев всю набережную, я подумал, а нет ли у меня галлюцинаций? Быстренько просканировав свое тело на наличие ядов и сглазов, я понял, что нет, мне не кажется.

— Ау! Люди, отзовитесь!

Гудок. Кажется, теперь он ближе.

— Люди, вы где!

Еще гудок, теперь ближе. Я побежал на деревянные платформы пирса. Слева вдалеке стоял человек, он смотрел на воду. Мысленно я улыбнулся, ноги сами несли меня к нему. При более детальном рассмотрении, это оказался совсем молодой парень, с длинными волосами, в кожанке (некоторые субкультуры еще называют ее косуха), потертых синих джинсах, и характерной обуви, которую кажется, называют казаки.

— Здравствуйте! - сказал я, - у вас проблемы? Грустите? Может быть, вам пригодиться моя помощь? Почти за бесплатно, цены не кусаются. Могу предложить вам лекарства практически от любой болезни…

— Подари мне ветер. - ответила девушка… да, девушка, видно мне нужно сходить к окулисту… но слух то меня не обманывает.

— Ветер? Так, секунду, - я рефлекторно снял ранец, засунул туда руку.

Девушка смотрела на меня, в ее глазах было то самое отражение, которое бывает у людей, которым больше нечего терять.

— Стоп… - до меня наконец дошло, что она

попросила, - ветер?

— Да, ветер. Это единственное лекарство, которое нужно этому месту. - снова устремив свой взгляд на воду сказала девушка.

А ее голос приятный, я уж думал, что он будет хриплым из-за криков на концертах тяжелых групп… Да и лицо ничего, красивое. Серые глаза, шатенка.

— Я заметил, у вас тут проблемы с вентиляции, но ничего, все исправим, главное, что бы денег хватило.

— Что? - спросила девушка. - Так ты можешь дать мне ветер?

Черт, она что, умалишенная? Надо бы проверить ее на одержимость, да времени нет.

— Кто знает, - улыбаясь, сказал я. - Как давно у вас эта проблема?

— С тех самых пор, как был построен этот город. - холодно ответила она.

— И как же давно был построен город?

— Не знаю. - сказала она.

— Тэк-с, девушка, можно узнать у вас, а где все люди? - если я е могу продать ей свои товары и услуги, то значит, продам другим.

— Большинство лежат в земле, остальные работают.

— Очень заметно, особенно если брать в расчет то, что половина домов здесь заброшенные. Скажите, а есть ли тут неподалеку работающий бар, столовая, что угодно?

— Да, есть один бар, если пойдешь от пристани два квартала на юг, и потом свернешь в переулок, то сразу его найдешь.

— Спасибо! - я развернулся, помахал девушке рукой из-за спины.

— Если найдешь ветер, то пожалуйста, поделись со мной. - вдогонку крикнула она.

— Разумеется!

Черт, да тут даже проверять не надо, сошла с ума. Хотя, кто бы не сошел, живя в таком мрачном месте?

Следуя инструкциям девушки, я прошел два квартала, зашел в переулок, и о чудо! Перед моими глазами красовались неоновые подсветки с надписью "У Луи". Да, бар! То, что надо, здесь получу информацию, здесь же отдохну.

Открыв дверь, я выпустил целую тучу табачного дыма на "свежий воздух". Но войдя во внутрь, я понял, что городской воздух ничем не отличается от воздуха в баре.

Помещение было не очень большого размера. Барная стойка, за которой скучал бармен, и пять людей за разными столиками. Все какие-то тихие, сидят с мертвыми глазами, смотрят в пустоту. Я тихо прошел к барной стойки, и начал изучать цены на алкоголь. Обычно бармены сразу подбегают к тебе, и спрашивают: "Что будем пить"? Но этот бармен просто стоял, протирая и без того чистый стакан. Ладно, можно пока выбрать пиво, а вернее посмотреть свои финансы. В который уже раз за день я залез в свой ранец, достал из него целую горсть мелочи, и бумажку достоинством в тысячу рублей. Это все, что осталось от предыдущего города, не густо, но и не пусто.

— Скажите, - обратился я к бармену, - написано, что у вас подают фирменное пиво, сколько стоит?

— Пятьдесят за стакан. - холодно ответил бармен.

— Давайте два стакана, и еще сухариков, они надеюсь бесплатные? - спросил я.

— Двадцать за порцию.

— Ну что ж, раз пиво дешевое, я согласен. - кладя деньги на стол, сказал я.

Да, пиво оказалось ничего, но вот сухарики… Если это порция, то она предназначена для лабораторных крыс. Извините, но этим я даже не смогу заесть 0,33 пива. Эх…

— Скажите, а что интересного происходит в городе? - спросил я, в надежде получить хоть кроху информации.

— Ничего. - в очередной раз холодно ответил бармен.

— Как, совсем ничего? - переспросил я.

— Совсем.

В жизни мне встречалось всего два неразговорчивых бармена, не буду уточнять где, все равно вы таких городов даже не знаете, но этот превзошел двух предыдущих, причем вместе взятых.
Я успел выпить один стакан, съесть "порцию" сухариков, и приступил ко второму стакану. Только я поднес его к своим губам, как дверь в бар распахнулась. Поставив стакан, я слегка повернул голову, что бы рассмотреть нового клиента. Парень, лет двадцать-двадцать два, высокий, худощавый, бледный, похоже? слегка подвыпивший, и еще… в его глазах был тот самый блеск, который я искал. Блеск жизни.

Глава вторая

Сегодня я встретила нового человека. Он не назвал своего имени, да и я не успела сказать свое. На вид ему не больше двадцати пяти лет, волосы средней длины, глаза карего цвета, одет в майку, на которой нарисованы странные иероглифы, джинсы слегка ободраны, на ногах сапоги, которым на вид больше пяти лет.

Наверное, он попал в город совсем недавно, раз что-то ищет. Интересно, сколько он продержится? Хотя, когда я попросила его подарить мне ветер, он полез в свой ранец, на мгновение мое сердце забилось чаще обычного, но нет, это



Фотография Valve corp. ©

был жестокий розыгрыш. От злости мне захотелось скинуть его в воду, но передумала. Странно, но от той же злости у меня появилось желание бороться дальше. Может, стоит сказать этому человеку спасибо?

Он чем-то напоминает мне Макса, только Макс остался нормальным из-за своего безумия...

Запись из дневника Марии Улер.
28 июля 2007г.

— ЕХУ! Чуваки, давно не виделись! - крикнул человек, который только что вошел в бар.

Его кожа была смуглая, рост где-то 180 сантиметров, короткие волосы, длинные волосы, заплетенные в дреды, широкие штаны, майка ярко-оранжевого цвета, порванные кроссовки. Он почти на бегу приземлился рядом со мной, покрутился на стуле, затем мгновенно остановился, положил на стол сто рублей.

— Две командир! - сказал парень.

Бармен посмотрел на деньги, посмотрел на парня, медленно налил пиво, лениво взял деньги, и вернулся к своему декоративному занятию - чистки стакана.

— Да, да, да чуваки, сегодня хороший день, прямо как свежее выращенный хвост у ящерицы! - парень залпом выпил свой стакан. - Просто супер! Слух, чувак, - парень похлопал меня по плечу, - правда, классный день?

— Да, просто ахренеть какой классный, - с сарказмом сказал я, - ни одного клиента за день.

— Чувак, а че ты далешь? - спросил парень.

— ью пиво...

— Да не, я имею в виду, кем работаешь?

— Я - маг и волшебник. Чародей. Специалист по изгнанию злых духов, зачаровываю амулеты, ставлю защитные заклинания на имущество, свожу порчу, сглаз, приворотные зелья могу делать, болезни лечу... - этот заученный текс я произнес как скороговорку.

— Крута чувак! Давно я магов не видел, слух, покажи фокус! - с настоящим восторгом воскликнул парень.

— Я маг, не фокусник. А черт с ним... бесплатно не работаю.

— Волшебник, Макс не дурак, Макс таксу знает.

Положив сто рублей на стол, Макс заказал еще два пива. Бармен произвел нехитрые движения, повернул рычаг, налил две кружки.

— Бери маг, покажи фокус! - попросил Макс.

— Эх, ладно... Выкладывай всю мелочь из карманов.

— Не волшебник, фокус с исчезанием мелочи знает каждый дурак... - разочаровано сказал Макс.

— Просто выложи мелочь. - спокойно сказал я.

Макс начал рыться в карманах, заняло это где-то секунд тридцать, затем, на стойке появилась маленькая горка мелочи. То, что надо. Я провел над ней рукой, монетки начали подниматься в воздух. Совсем скоро, из монеток сформировались человечки. 5 рублевые монеты служили как головы, пять копеек — конечности, копейки — пальцы рук, рубли — торс. Из этого материала у меня получилось создать всего три человечка, но этого хватило, что бы Макс удивился.

Человечки взялись за "руки", начали водить хоровод. Я сделал несколько движениями пальцем, и вот, человечки уже играют в чехарду. Сие выступление длилось минуты две, затем, я снова провел рукой над ними, и вот, они уже разбирались. Каждая монетка подлетала, и аккуратно опускалась, в итоге появились стопки монет. Копейка лежала на копей-

ке, рубль на рубле.

— Чувак, да ты просто ахрененный волшебник! - воскликнул Макс, одновременно выпивая второй стакан.

— Спасибо. - ответил я.

Странно, похоже, мой "фокус" заинтриговал только Макса, все остальные как сидели, смотря в никуда, так и сидят.

— Скажи Макс, а у вас в городе случаем никому не требуются мои услуги?

— Не знаю чувак, я мало с кем общаюсь, в основном работаю.

— И кем же ты работаешь?

— Я собираю хвосты ящериц. - гордо ответил Макс.

— Тоже зелья варишь? - спросил я.

- Неа, я их коллекционирую, мне просто нравится.

— А как же ты зарабатываешь на жизнь?

— Ну, когда я охочусь на ящериц, то мне иногда попадаются деньги. Знаешь, совмещаю приятное с полезным, ха-ха-ха-ха! - Макс начал крутиться на стуле.

Да, мужик кажется того... Я быстро просканировал его на сумасшествие и безумие, и удивился. В его разуме действительно была крупица того самого безумия, которое не превышает норму, но все же... Нет, не могу же я прямо так сказать: "Эй, Макс, хочешь, я тебе голову вправлю?", тут нужно, что бы родственники просили.

— Макс, скажи, - обратился я к нему, - а у тебя есть родственники в городе?

— Кто?

— Родственники.

— Эм... а это что? - с настоящей искренностью спросил Макс.

— Ну... Мать, отец, сестра, брат, тетя, дядя, дедушка, бабушка...

— У меня никогда такого не было. - сказал Макс.

— Ты что, сирота? - спросил я.

— Сирота? А это что такое? - снова спросил Макс.

— Э черт, ладно, проехали... Слушай, хочешь я еще фокус покажу?

— Да, давай! - с восторгом воскликнул Макс, и положил на стол еще сотню.

Надеюсь, это не ударит по его бюджету... Хотя, какая разница? Мне деньги тоже нужны.

Сколько фокусов я показал и сколько я выпил, давно вылетело из памяти. Макс смеялся как ребенок, ему очень нравилось то, что я умею. Особенно ему понравился фокус с сигаретным дымом, я превращал его во все, что он пожелает. С помощью дыма я смог разыграть целые сцены, драки, погони, комедии. Макс аплодировал, а вот все вокруг сидели, как неживые.

Я посмотрел на часы, уже почти полночь. Потягиваясь, я встал со стула.

— Макс... это... тут гостиница есть, переночевать надо. - почти по слогам выговорил я.

— М? Гостиницы нет, все закрыты. А что, уже поздно? - спросил он.

— Почти полночь.

Макс вскочил со стула, тот упал. В глазах моего новоиспеченного друга был ужас, веки дергались, мышцы на руках начали набухать.

— Что с тобой? - спросил я.

— Надо бежать, быстрее! - закричал он.

— Что, бар закрывается? - с издевкой спросил я.

— Чувак, если мы не успеем добраться до укрытия, до того, как часы пробьют полночь, нам хана! - Макс схватил меня за руку.

На улице раздался грохот. Били часы, очень громко. Каждый удар заставлял мою голову трещать, не стоило столько пить... Внезапно, все люди, кроме Макса и меня упали. Бармен выронил стакан, тот разбился на тысячу кусочков, те, что сидели за столами схватились за головы, и начали биться об столы. Что здесь происходит.

— Все чувак, опоздали. - Макс начал отходить к выходу. - Медленно, постарайся не кричать...

— Черт, может у них сердечный приступ! - закричал я.

Пьяное состояние мгновенно исчезло, я вырвался из рук Макса, побежал к ближайшему человеку. Быстро вынув фонарик из ранца, я поднял веки человека, посветил. Не реагировали. Странно, мне кажется, или они начинают чернеть? Черт, не кажется! Все тело моего пациента начинает чернеть, что это за болезнь?

— Волшебник, включай свои ноги, и валим! - вопил Макс.

Звук часов заглушал его крик, но я понял, что он хотел. Мысленно послав Макса на три буквы, я подбежал к следующему человеку. У него те же симптомы... Достав из ранца зеркало волшебника (обычное круглое зеркальце, которое позволяет смотреть сквозь тело, прямо как рентген.). Быстро осмотрев все важные органы, я не увидел ничего опасного или необычного. Так, а если... Я быстро достал волшебный нож (на вид, как простой перочинный ножик, но когда им пускаешь кровь, то он показывает более глубокое состояние). Аккуратно, но быстро уколов палец, я начал смотреть на результат. Кровь черная, полностью. Кончиком ножа я перенес каплю на зеркало, и начал ждать результат (зеркальце так же работает, как лаборатория).

Матерь богов, такого я еще не видел. Кровь просто кишит злыми духами! Я достал листья огары (очень редкое растение, которое буквально восстанавливает кровь на глазах), уколол себя в палец ножом, вытер капельку крови об лист. Кровь начала

"расти", размножаться, делиться. Сделав маленький надрез на руке человека, я приложил к нему листик, это почти как переливание крови. Моя кровь вливалась в его тело, а плохая выходила с другой стороны листа, причем в таких количествах, что я немного удивился. Она капала на пол, образовывая лужицу черной жидкости.

Пока моя кровь переливалась, я подбежал к следующему человеку, повторил то же самое. Надеюсь, у них есть деньги, ведь листья огары мало того, что дорого стоят, так их еще достать можно только зимой. Растут они при температуре минимум в минус тридцать градусов, и всегда в труднодоступных местах.

Через три минуты (медленно, все из-за того, что я был немного пьян), я поставил "капельницы" все людям.

— Чувак… это не поможет. - сказал Макс.

— Молчи, кто из нас медик, ты или я?

— Ладно чувак… Но уже поздно, мы не успеем добраться до убежища. Так что, готовься… Хотя, я надеюсь, что смерть будет быстрая.

Я не обращал внимания на его слова, только следил за состоянием пациентов. С другой стороны листа лилась все та же черная кровь. По логике, она давно должна была сменить цвет на красную, но нет… Похоже, духи оказались сильнее моих лекарств. Надо придумать, какие методы я еще могу использовать в данном случае.

Так, на часах ровно двенадцать часов, десять минут. Так, так, так… ждем еще пять, и попытаемся …

— Эй, маг, - сказал Макс. - может пивка перед смертью попьем?

— Иди нахрен со своим пивом, не видишь, я работаю! - закричал я.

Дон…Дон…Дон… Часы снова зазвонили. Что за черт? Ведь полночь давно настала. Так, раз, два, три…шесть…десять…пятнадцать… Сломались что ли…

— Чувак, смотри, - Макс лениво показал пальцем на одного из людей.

Я повернулся, и остолбенел. Из его тела выбирался дух. Да, самый настоящий злой дух! Этот напоминал огромную собаку, с шипами на спине, тройной обоймой зубов, когтями, поднятыми вверх, и хвост с шипами по всей длине. И еще, все "тело" духа было полностью черным.

— ТЫ ПРО ЭТО ГОВОРИЛ?! - закричал я.

— Ну да. - спокойно ответил Макс. - Смотри, вон еще лезут.

Из всех людей медленно вылезали духи. Будто тело было липкой бумагой, а дух пытался разорвать ее, и выбраться на свободу. Я уже не помню, сколько злых духов изгнал за жизнь, но таких я



Фотография Valve corp. ©

точно не видел! Это как минимум боевые духи…

Одна "собака" наконец выбралась, и бросилась в мою сторону. Не знаю как, но я смог увернуться. Собака не успела остановиться, и летела прямо в стену, я уже надеялся, что она врежется в нее, и вырубится, но нет, она просто пролетела сквозь нее, и с злобным визгом вернулась назад.

— Мумио Маркай! - закричал я, направляя ладонь на противника.

Из ладони вырвался фиолетовый луч света, он попал собаке в пасть. Дух начал шататься, затем упал. Его тело теперь напоминало решето, появлялись дыры, из которых вырывались фиолетовые лучи. Через несколько секунд духа разорвало на части, но маленькая призрачная часть вернулась в своего "человека-носителя". Кожа человека начала приобретать более-менее нормальный цвет, похоже, что дух ослабел, и пока не будет тревожить ни его, ни меня. Но тут еще пять злых псин, которые хотят разорвать меня на части.

— МАКС! БЕГИ! - кричал я.

— Бесполезно чувак, на улице их еще больше, чем здесь. Если выбирать свое место смерти между холодной улицей, и светлым баром, то я выбираю второе. Кстати, я на секунду…

Макс перелез через стойку, присосался к крану с пиво, и начал вливать в себя весь запас, которых оставался в бочках.

— Мумио Маркай!

Минус один дух. Минус два, три… четыре…

— А…. - я немного согнулся от боли, последний дух успел задеть меня своим хвостом, разорвав часть моих джинсов. Выстрелив в него лучом, я избавился от последнего противника. Кажется, теперь можно передохнуть…

Внимание, конкурс!

Благодарим издательство Альфа-Книга
за предоставленные призы.

Конкурсы продолжаются! И на этот раз призов стало больше! Не будем водить вокруг, да около, и сразу приступим.

Условия конкурса:

На этот раз условия конкурса такие: придумать и написать мини-рассказик на 1 страничку, опираясь на основной сюжет в журнале. Этот рассказик должен содержать маленький детективный поворот событий. Мы ждём от Вас только самые **оригинальные работы**. Условия просты, до приза рукой подать!

Сами призы:

1-ое место

Четыре книги: Алекс Кош “Если бы я был вампиром” и “Вечеринка в стиле Вамп”, Сергей Мусаниф “Имперские танцы” и Сергей Малицкий “Муравьиный мёд”.

2-ое место

Три книги: Владислав Выставной “Волшебный полигон Москва”, Светлана Багдерина “Иван-Царевич и С.Волк. Жар-Птица” и Виталий Бодров “Кровь Титанов. Неизведанные пути”.

3-ье место:

Две книги: Ирина Сербжинская “Вечный странник” и Вероника Иванова “Право учить. Работа над ошибками”.

Свои конкурсные работы присылайте по нашему e-mail адресу: contest@theironfort.ru до 10 августа 2007 года!

1-ое место



2-ое место



3-ье место



Тирада полиморфиста

или умное слово редактора



Всё в мире покроется пылью забвенья,
Лишь двое не знают ни смерти, ни тленья:
Лишь дело героя да речь мудреца
Проходят столетья, не зная конца

Фирдоуси

И снова приветствую тебя, мой дорогой читатель! Вот уже прошло более двух месяцев, как ты видел нас в последний раз. Для тех, кто только что подключился к нам и стал нашим читателем, приветствие отдельное.

Этот номер, впрочем как я и всегда говорю, выдался отличным. Над ним наша работа выдалась удивительно лёгкой. Из наших рядов ушёл один из рядовых авторов, но появился новый, не менее креативный! С такими людьми, как наш состав, вы будете получать от журнала с каждым разом всё больше и больше полезной, и, если можно так выразиться, "вкусной" информации.

Помимо качественного материала наш дизайн тоже меняется, и по сравнению с ранними номерами мы значительно поднялись!

Авось пройдут месяцы или года (лучше конечно месяцы ;-)), и ты будешь читать новый номер журнала The Iron Fort, который будет в бумажном варианте у тебя на руках. Всё возможно.

Кстати говоря, раз уж я заговорил о новом авторе, то не могу его не поприветствовать лично. Markus Richter, он же Горчев Антон появился у нас этого номера, и мы надеемся, что он останется у нас на долго. Всех тебе благ, дорогой коллега!

За последние два месяца, пока мы собирали материал и подбирали к каждой статье индивидуальный дизайн, случилось много чего интересного не только в вашей жизни, но и у нас. Новые сотрудничества с популярными изданиями, появление-таки автора, который пишет и будет писать про аниме (подобная тема очень долго будоражила умы читателей и вызывала не мало споров, будет всё-таки она или нет), появление дружественных сайтов, которые с большим удовольствием предоставили лично для нам написанный ими материал (ребята из ArcanumClub'a, мы Вас уважаем!)... Всё с каждым месяцем становиться лучше. Нам уже больше года и мы не собираемся останавливаться на достигнутом.

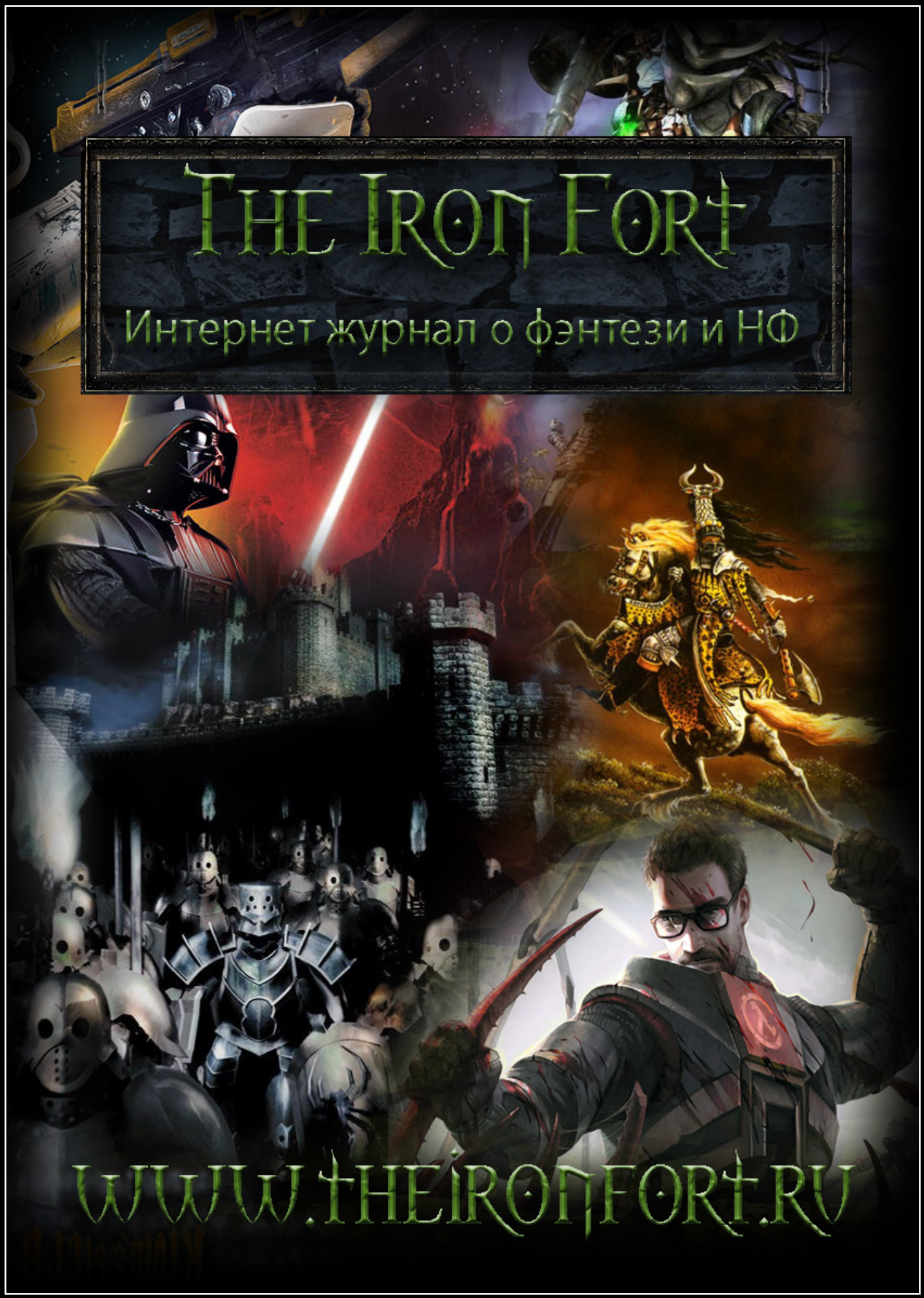
Так же у меня осталось обращение специально к одному из читателей, который выиграл конкурс. Человек (или кто-то ещё) с загадочным именем Smeeth's, который выиграл в 9-ом номере журнала книги, заняв первое место, отзовись, жив ты или нет! Электронная почта молчит, уж даже не знаю, доходят ли до неё письма... Но попробуй связаться с нами именно через тот e-mail, с которого присылал свою конкурсную работу. Мы не хотим, чтобы ты остался без приза!

С уважением, главный редактор и ведущий дизайнер журнала The Iron Fort,
всегда ваш Ефремов Олег Александрович, он же Wizard Manfred

Распечатай и повесь у себя в городе!

Распечатай и повесь у себя в городе!

Распечатай и повесь у себя в городе!



Распечатай и повесь у себя в городе!

Распечатай и повесь у себя в городе!

Распечатай и повесь у себя в городе!



The Iron Fort
Железный форт

The Iron Fort: интернет-журнал о Фэнтези и НФ.

Читайте в следующих номерах:

- Минотавры: ветераны лабиринта
- Структура города будующего в теории современников
- Антиутопии
- PlaneShift: графика или геймплэй?
- Интервью с группой Маврик
- Рим — крах Империи
- Grave Digger

... а так же многое другое

Несогласованое использование материала из журнала "The Iron Fort" рассматривается как нарушения законов о Праве Конституцией РФ.



Благодарим сайт "Хроники Арды"
http://www.chronarda.ru
за сотрудничество

Создатели журнала и авторы:

Wizard Manfred (Главный Редактор, Руководитель отдела дизайна и верстки, Автор статей, Фотограф), он же Олег Ефремов
Игнисса (Заместитель Главного Редактора, Автор статей, Журналист), она же Евгения Косолапова

Thelperion (Автор статей), он же Георгий Алексеев
DisVit (Автор статей), он же Сергей Есиков
Markus Richter (Автор статей) он же Горчев Антон

Автор рассказа: **D.Гудвин**
Авторы галереи читателей: **Мириме**

Внимание! Личное мнение авторов статей может не совпадать с мнением редакции и мнениями читателей журнала.
Все права за авторами статей. ©

По вопросам о приёме коллектива в журнал или о сотрудничестве, а так же о размещении рекламы или спонсорстве, пишите по адресу: **wizard-manfred@theironfort.ru**
В письме обязательно указать название **темы**, с какой целью вы пишите.

Свои конкурсные работы посылайте по адресу:
contest@theironfort.ru

Сайт: www.theironfort.ru
Форум: www.theironfort.ru/forum

Copyright ©2006-2007, The Iron Fort. All rights reserved