МИР ФАНТАСТИКИ
МАРТ 2004

О БЕССМЕРТНОМ НАРОДЕ И УЧЕНЫХ МАГАХ

Здравствуйте, **дорогой читатель**!

В ожидании первых весенних лучей солнца, капели и подснежников мы провели всю суровую зиму. И вот весна наконец-то вступает в свои права. По крайней мере, если верить календарю. В любом случае, февральские дни, проведенные в теплых и уютных редакционных помещениях, не были потрачены впустую. Первый весенний номер "Мира фантастики" — в ваших руках!

Исразу к теме номера — "Магия как наука". Обязательная составляющая любого фэнтезийного мира — **магия** — рассматривается нами с научно-исследовательских позиций. В стремлении упорядочить и систематизировать все известные варианты и разновидности магического искусства Антон Курин написал мини-трактат "Сумма волшебства", который мы и представляем вам в рубрике "Врата миров". Изучайте этот труд, возможно, он пригодится вам, когда вы будете разрабатывать систему магии для своих игр или художественных произведений.

Научно-популярный подход к историческим магам продемонстрировал Михаил Попов в материале, посвященном известным чародеям, кудесникам и мастерам иллюзий. Была их деятельность обманом, ловкостью рук или проявлением сверхъестественного? Об этом — в рубрике "Вперед в прошлое".

Тема научной магии не исчерпывается двумя упомянутыми работами. Она поднимается в долгожданном интервью, которое наш корреспондент взял у одного из главных специалистов по фэнтезийной магии — у самого **Ника Перумова**. Кроме того, из беседы с известным писателем вы узнаете о том, когда закончатся похождения Фесса, как автор относится к своим недоброжелателям, сложно ли издать русское фэнтези за границей и почему Ник не любит компьютерные игры. Все, что вы хотели узнать о самом популярном отечественном фэнтези-писателе — на страницах "МФ"!

Другой важнейший материал марта — подробная статья о происхождении эльфов, одного из любимейших народов в среде поклонников фэнтези. От скандинавских альвов и героев Толкина до персонажей D&D и современного аниме — таким путем зовет за собой Михаил Бугаков, автор "Введения в эльфоведение". Обычаи, повадки, культура и даже анатомия эльфов у разных писателей и разработчиков игр — все это нашло отражение в этом номере журнала. А прекрасная эльфийская девушка (даром, что падший паладин) Леди Арибет де Тильмаранд попала на постер "МФ".

Не стану особо выделять другие материалы мартовского номера (хотя многие из них, безусловно, заслуживают того), а заострю свое внимание на ряде вопросов, которые нам часто задают читатели.

Во-первых, это проблема с поиском свежего номера "МФ" в газетных киосках. Заявляем со всей определенностью: данная трудность будет ликвидирована в ближайшее время, так как со второго полугодия 2004 года можно будет ***подписаться*** на наш журнал в ближайшем к вам почтовом отделении. Подписка откроется в апреле, и в следующем месяце мы опубликуем все необходимые реквизиты.

Во-вторых, мы не забыли о конкурсах, анонсированных в прошлом году. И в этом номере подводим их итоги и награждаем победителей — читайте последнюю страницу журнала.

В-третьих, наконец-то в полной мере осуществлено намерение публиковать на компакт-диске "Мира фантастики" произведения наших читателей. Большое количество качественной и интересной прозы вы найдете на CD-приложении к журналу. Спасибо нашим читателям, которые представили свое творчество тысячам поклонникам "Мира фантастики". Мы надеемся, что публикация первых рассказов на электронном носителе "МФ" поможет авторам в развитии писательского таланта и, возможно, вызовет волну полезной и конструктивной критики. Присылайте нам свои произведения, а также отзывы на рассказы, помещенные на CD. Эти тексты могут появиться на компакте следующих номеров журнала.

В-четвертых, но не в-последних, мы впервые публикуем статью о живых ролевых играх. Поклонники "полевых" игр давно просили нас уделить внимание их хобби, и вот мы открыли специальную подрубрику в "Игровом клубе". Если вам неизвестно, что значит сокращение LRPG — вы узнаете об этом из работы Оксаны Романовой.

◆◆◆

О других изменениях и новшествах "Мира фантастики" вы прочтете в "Почтовой станции" нашего журнала. Увидимся там еще раз!

Николай Пегасов
Главный редактор

Рассказы и рисунки в "Мире фантастики"

"Мир фантастики" рассматривает все приходящие рассказы и рисунки, но мы не можем публиковать все произведения на журнальных страницах. Зато на компакт-диске выкладываются рассказы и рисунки читателей. Если, посылая нам рассказ или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку "Можно публиковать на компакте", мы опубликуем произведение на CD, и с ним смогут ознакомиться тысячи читателей. Посылая произведение в "МФ", пожалуйста, следуйте требованиям:

- Отсылайте произведения по электронной почте **story@igromania.ru**.
- Текст сохраняйте в формате .RTF, а рисунок — в .JPG.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и свои контакты (минимум — email) в начале текста произведения.
- Рассказ или рисунки, если они особенно понравятся редакции, могут быть опубликованы на страницах журнала (с выплатой гонорара).

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Николай Пегасов
Редакторы
Алексей Ларичкин, Петр Тюленев, Вадим Филиппов
Дизайнерская группа
Роман Грыныха (арт-директор), Денис Ганночка (технолог-верстальщик), Сергей Ковалев (дизайнер), Денис Недыпич (дизайнер), Павел Васин (дизайнер)
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Бильд-редактор
Светлана Попова
Корректор
Татьяна Луговская
Технический координатор
Изабелла Шахова

ИЗДАТЕЛЬ
ООО "ТехноМир"
Генеральный директор
Азам Данияров
Руководитель издательства
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
игроМедиа
Тел./факс (095) 231-2365, (095) 231-2364, (095) 730-4014
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Анна Глотова (anna@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
Тел./факс (095) 912-4408, 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Серьян Смакаев

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел./факс (095) 231-2365, (095) 231-2364, (095) 730-4014
e-mail журнала: **mf@igromania.ru**
сайт: **WWW.MIRF.RU**

Последние номера журналов "**Мир фантастики**", "**Игромания**" и "**Лучшие компьютерные игры**" можно приобрести в онлайне: **www.igromania.ru/newshop/**

В создании "Мира фантастики" принимает участие авторский коллектив интернет-портала "Ролемансер" — крупнейшего отечественного сетевого ресурса, посвященного настольным, а также компьютерным играм: ролевым, стратегическим и коллекционно-карточным.
www.rolemancer.ru ◆ www.crpg.ru
www.wargames.ru ◆ www.ccg.ru
www.gameforums.ru ◆
www.gametop.ru

Редакция будет рада сотрудничеству с талантливыми авторами статей. Обращайтесь: MF@IGROMANIA.RU.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года) и является приложением к журналу **"Игромания"**, зарегистрированному Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 г.

"Игромания" — крупнейший российский компьютерно-игровой журнал. Сайт: **www.igromania.ru**.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Мир фантастики" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Цена свободная. Тираж 25.000. Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс", тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548
(c) "Мир фантастики", 2003-2004 год.

МАРТ 2004

ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Леонид Алехин
"Сказка на ночь" 10

Дмитрий Тарабанов
"Кастинг по Мэрфи" 67

КОНТАКТ

Ник Перумов
Разговор с мастером фэнтези 6

КНИЖНЫЙ РЯД

Книжные новинки начала 2004 года 22
Рейтинги книжных магазинов 29
Книги номера 30

ВИДЕОДРОМ

На съемочной площадке 34
Скоро на экранах 35

Мусорная корзина кинофантастики
Культовые фильмы категории трэш 36

Властелин Колец
Незаконченное окончание 40

В ЦЕНТРЕ ВСЕЛЕННЫХ

Третий эпизод: Ключевой поединок 44
Новый Орден джедаев 50

ВРАТА МИРОВ

Магия как наука
Классификация магических систем 52

Миры Спрэга де Кампа 56
Слово фора
Вселенная Лоис М. Буджолд 58

БЕСТИАРИЙ

Эльфы Высшая раса фэнтези 62

ИГРОВОЙ КЛУБ

Новости компьютерных игр 72

Лучшие компьютерные игры 74

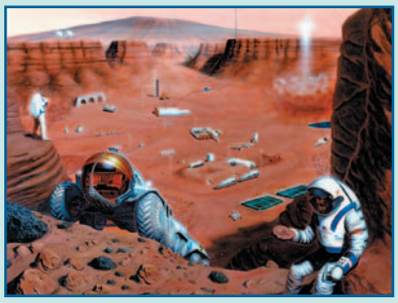
Лучшие настольные игры 78

Живые ролевые игры 80

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Терраформирование планет
Будущее солнечной системы 84

Маги в истории
Искусство или обман? 88



КОМНАТА СМЕХА

Зона комикса 92

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

Лучшие сайты о фэнтези и фантастике 93

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Беседа с читателями 94

КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА

Итоги конкурсов 96

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Саргона . . . . . .вторая обложка

Мир фэнтези . . . . . .четвертая обложка

Эксмо 9

Цитадель Олмера 27

IMAX 43

Азбука 61

Ролемансер 75

Элвис Телеком 95

КОМПАКТ-ДИСК МИРА ФАНТАСТИКИ

Значительная часть тиража "Мира фантастики" комплектуется компьютерным компакт-диском. Вас ждут разделы "Видеодром", "Компьютерные игры", "Настольные игры", "Комната смеха", "Рубрики журнала", "Все для компьютера" и "Библиотека". Компакт-диск обладает удобной системой навигации, графическим интерфейсом и, конечно же, музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.

Минимальные системные требования: P200, 64Mb RAM, современный cd-дисковод, Windows, DirectX 9 (либо старше). Если DirectX у вас не установлен, вы можете поставить его, запустив инсталлятор из каталога CD:\DirectX (установка происходит автоматически).

Все пожелания и критические замечания по поводу содержимого компакт-диска и его работоспособности направляйте, пожалуйста, на MF@IGROMANIA.RU.

Новость первая и самая главная: наконец-то в нашей молодой редакции был достигнут достаточный уровень взаимодействия, чтобы мы открыли полноценную рубрику ваших фантастических произведений на нашем компакте. Теперь здесь будет публиковаться большинство ваших рассказов, повестей, стихов, рисунков и всего остального, что вы сочтете нужным прислать нам. Подробнее о содержании мартовской подборки — в содержании раздела "Библиотека". Также на диск выложены требования к присылаемым для публикации работам.

Новость вторая, не менее значимая. По многочисленным просьбам наших читателей мы начинаем публикацию на компакт-диске статей из первых номеров "Мира фантастики". В разделе "Рубрики журнала" вы найдете pdf-файлы большинства материалов первого и второго выпусков журнала. В будущем эта практика станет постоянной: теперь, если по каким-либо причинам вы не смогли приобрести очередной номер МФ, через несколько месяцев вы прочитаете основные статьи из него в электронном виде.

ВИДЕОДРОМ

Здесь располагаются разнообразные материалы, так или иначе связанные с одноименной рубрикой журнала. В большинстве своем это, конечно, видеоролики.

Послезавтра

После того как реальная угроза атомной войны и ядерного Апокалипсиса сошла на нет, в американском искусстве начала прослеживаться тенденция устраивать родным Штатам (а заодно и планете всей) многочисленные виртуальные армагеддоны. "Фоллаут", "Терминатор-3", а теперь вот и "Послезавтра" (в оригинале — "The Day After Tomorrow") от режиссера другого "Дня" — всем известного "Дня независимости". О том, что же должно случиться послезавтра, мы в полной мере узнаем в мае сего года, а пока предлагаем вашему вниманию ролик к фильму. Сюжет вкратце: много столетий назад некая катастрофа изменила лицо планеты, а вот теперь истории вздумалось повториться. И пошло-поехало: молнии, ураганы, пожары, наводнения и, естественно, целые толпы паникующего народа. А в самом конце — бесстрашные герои бредут по снежной равнине к замороженным безжизненным руинам Нью-Йорка. Что-то в этом определенно есть.

А также

Объемистая графическая галерея по третьему эпизоду "Звездных войн" — кадры со съемочной площадки, эскизы и фан-арты. Ролики к фильмам "Рассвет мертвецов", "Убить Билла, часть 2" и "Клоуны-убийцы из глубокого космоса". Последняя кинолента — один из ярких представителей фантастического трэша, о котором вы также сможете прочитать в этом номере нашего журнала

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Основное наполнение раздела составляют экранные снимки (скриншоты), демонстрационные видеоролики и обои на рабочий стол Windows. Благодаря скриншотам и видеороликам вы можете решить, насколько та или иная игра достойна вашего ожидания и что в ней будет интересного. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз прочесть.

Deus Ex: Invisible War

Бесспорным лидером компьютерно-игрового раздела мартовского компакта является "Незримая война". Хотя бы потому, что ей посвящено аж два видеоролика. В первом, "Intro", рассказывается о завязке сюжета игры — он просто не может не заинтриговать вам. Второй, "Gameplay", отведен собственно игровому процессу. Бешеный action со стрельбой из разнообразного оружия в киберпанковском окружении. Что еще нужно, чтобы заочно полюбить игру? Впрочем, не забывайте, что в "Deus Ex: Invisible War" любые задачи можно решить разными способами, и не обязательно с помощью выстрела в голову... Ну и, естественно, галереи экранных снимков, концептуальной графики и обои для рабочего стола.

King's Quest II

На декабрьском компакте мы публиковали римейк первого из "Королевских квестов". К марту, полагаю, большинство заинтересовавшихся уже прошли эту переделку классического квеста и готовы взяться за вторую часть. Итак, древние артефакты доставлены в Давентри, и наш герой стал королем. Впрочем, отсутствие королевы несколько сказывается на его самочувствии. Да еще и министр намекает: "Жениться вам, мол, барин, надоть!". А тут как тут и волшебное зеркало готово продемонстрировать прекрасную принцессу, сидящую на верхушке башни. В общем, вперед, за невестой!

А также

Игровая и концептуальная графика из игр "Babylon 5: I've Found Her", "Dungeon Siege: Legends of Aranna", "EverQuest: Gates of Discord", "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban", "Hell Forces", "Light in the Darkness", "Lords of EverQuest", "Massive Assault", "Metalheart: Replicants Rampage", "Mythica", "Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark", "Silent Hill 3" и "X2: the Threat". Видеоролики к играм "Dungeon Siege: Legends of Aranna", "Massive Assault", "Mythica" и "X2: the Threat". Обои для компьютера по мотивам игр "EverQuest: Gates of Discord", "Lords of EverQuest", "Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark" и "Silent Hill 3".

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Если вас заинтересует какая-нибудь из настольных игр, рассмотренных нами в обзорах, здесь вы сможете получить дополнительную информацию (демоверсии, сценарии и т.п.). Также в этот раздел помещаются файлы для самой популярной в мире настольной ролевки Dungeons & Dragons, для не менее популярной коллекционной карточной игры Magic: The Gathering, бесплатно распространяемые игры и прочие интересности.

Magic: The Gathering

Magic: The Gathering (MTG) — самая распространенная в мире коллекционная карточная игра. В силу огромной популярности **MTG** на территории России наш журнал пла-

нирует постоянную публикацию материалов на CD. Для интересующихся мы припасли полтора десятка ознакомительных статей, ранее опубликованных в журнале "Игромания" (читайте в разделе "Библиотека"), плюс вас ждут последние версии **Comprehensive Rules** и **Oracle Reference** — самые полные правила и игровой текст всех вышедших карт с исправлениями и разъяснениями.

Особое внимание уделено последнему вышедшему сету игры — "Darksteel" — обзор которого вы найдете на страницах этого номера. На компакт-диске опубликованы спойлер (список всех карт с характеристиками и игровым текстом) расширения, изображения всех 165 карт, глава из одноименного романа, а также тематические обои для рабочего стола вашего компьютера.

Dungeons & Dragons

Пожинаем плоды относительного зимнего затишья. В разделе вы обнаружите несколько приятных файлов для вашего компьютера: подборки обоев на рабочий стол и краснодраконную заставку для экрана. Кроме этого, на диск выложены очередное официальное бесплатное приключение — "Lochfells Secret" — и новейшая версия ответов на часто задаваемые вопросы по D&D 3,5.

Средневековье

Полезные дополнения к новой настольной игре от "Хобби-игр". Несколько вариантов правил, которые разнообразят игровой процесс (на русском и английском языках), карточка для подсчета очков и 12 дополнительных квадратов для игры.

Сумерки Империи

По многочисленным заявкам игроков компания "Хобби-игры" выпустила ответы на часто задаваемые вопросы к космической стратегии "Сумерки Империи" (ее обзор вы могли прочитать в ноябрьском номере "Мира фантастики"). Этот небольшой файл, просто-таки необходимый для всех поклонников игры, мы и выкладываем на компакт-диск.

КОМНАТА СМЕХА

Юмористический раздел нашего компакт-диска, содержащий веселые программки и игрушки.

Бич январского интернета, всемирно известная флэшевая игра, обошедшаяся в 5 млрд. долларов — "Пингвин". Идея проста до примитива — врезать по пингвину так, чтобы он улетел как можно дальше, но начните играть, и вы не заметите, как пролетел вечер. А также два клипа: один с участием поющей птицы, а другой — с Дартом Вейдером, Бритни Спирс и очень одиноким мальчиком.

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

Данный раздел компакт-диска предназначен для размещения файлов и иных материалов, напрямую связанных со статьями, опубликованными в журнале.

Барраяр

Погружение в фантастический мир книг Лоис Макмастер Буджолд, начатое на страницах этого номера МФ, продолжится на компакт-диске. Попробовать творчество писательницы "на вкус" помогут книга "**The Mountains of Mourning**", доступная для скачивания на сайте издательства, а также ее интервью, данное по случаю визита в Россию. Среди текстов стоит отметить развернутую рецензию на ее творчество, а также три рассказа, написанных российскими поклонниками "Барраярского цикла". Также мы публикуем сборник файлов, которые можно назвать энциклопедией мира Буджолд: сюда входят хронология, разнообразные карты, описание оружия, генеалогическое древо, иерархия барраярской армии и даже фирменные рецепты блюд.

А также

Сразу две статьи мартовского номера посвящены магии и волшебству. Понятное дело, что мы не имеем права обнародовать секретные книги заклинаний и пособия по чародейству, поэтому мы решили "угостить" вас видеозаписями фокусов известнейшего мага современности — Дэвида Копперфильда. С историей об освоении Марса все гораздо проще: изучайте подготовленные NASA наглядные материалы — видеоролик о смене времен года на Красной планете, ее карту и калькулятор терраформирования. Ну, а для тех, кто интересуется более отдаленным будущим — любезно предоставленные издательствами "Терра-Фантастика" и "ЭКСМО" отрывки из новой книги по "Звездным войнам".

ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

Необходимые программы и всякие полезности, предназначенные для вашего замечательного компьютера.

Набор утилит, необходимых для просмотра материалов нашего диска. Если у вас еще нет, установите обязательно. Проигрыватели видеофрагментов QuickTime, DivX и Windows Media Player (а также кодеки к последнему), архиватор WinRar (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске) и просмотрщики pdf-файлов Acrobat Reader и lit-файлов Microsoft Reader.

БИБЛИОТЕКА

Здесь сосредоточиваются все большие тексты и статьи, помещаемые на диск. "Библиотека" технически устроена иначе, чем остальные разделы компакт-диска, и позволяет разворачивать статьи на весь экран, что повышает удобство чтения.

Произведения наших читателей

Сегодня мы представляем вашему вниманию следующие повести, рассказы и даже стихи, принадлежащие перу наших читателей: "Амулет" и "Сны" Александра Козлова, "Посольство" Gnom'а, "Избранница" Ирины Абрамидзе, "Поверь дракону" Ильи Полунова, "[психо]toxic" Deathwisher'а и подборку поэзии Arier'а.

А также

Помимо выходных данных и информации о составителях компакта, вас ждут: стандартный блок статей о **Magic: The Gathering**, рецензии нашего постоянного автора Антона Карелина на первую и вторую серию "Властелина колец", дополнительные правила к настольной игре "Средневековье" и отрывок из новой книги Ника Перумова — "Череп в небесах". МФ

*Упорядочиванием фантастических грузов в компактоводисковых закромах "Мира фантастики" по-прежнему заведует **Петр Тюленев**. В составлении компьютерно-игровой части всячески участвовал **Алексей Ларичкин**.*

С писателем беседовал Антон Карелин

"МАГИЯ МНЕ ИНТЕРЕСНА КАК УЧЕНОМУ-ЕСТЕСТВЕННИКУ"

РАЗГОВОР С НИКОМ ПЕРУМОВЫМ

Если задать вопрос, кто является наиболее популярным автором фантастики в нашей стране, большинство населения наверняка ответит: Стругацкие и Булычев. Но если спросить тех, кто любит и разбирается в современной фантастике — то есть нас с вами, — вероятно, первым делом будут названы две фамилии. Один из основателей русского fantasy и лидер отечественной фантастической прозы. Перумов и Лукьяненко. Лукьяненко и Перумов. Две фигуры, занимающие верхние строчки хит-парадов русских изданий фантастики.

И мы очень рады, что на наши вопросы в сегодняшнем номере отвечает создатель "Гибели Богов" и "Мага" Ник Перумов. У нас накопилось большое количество вопросов к Николаю — и сейчас представилась возможность поговорить серьезно, по душам.

◆◆◆

Традиционный первый вопрос: Николай, что значит для вас ваше творчество? Это высшая цель, привычный образ жизни, способ заработка, что-то другое?

Давайте сразу отделим мух от котлет. Творчество само по себе не является ни высшей целью, ни образом жизни, ни, само уж собой, заработком. Творчество в данном контексте есть характеристика некоего состояния души, практически не имеющее отношения к обыденности. Подобно потенциальной энергии, которая еще только должна перейти в кинетическую, творчество — это, скажем так, наличие некоей глобальной внутренней предпосылки. Беспокойство. Побуждение к деятельности.

Если же разбивать вопрос на более простые, то можно спросить, что для меня писание книг. Ответ простой — форма реализации творческого начала. Оно, это начало, присутствует во всех людях, только принимает разные обличья. Для меня писательство — прежде всего способность достижения внутренней гармонии и спокойствия. Моя жизнь, как бы странно это ни звучало, не сильно зависит от того, насколько хорошо продаются мои книги, насколько они популярны. Хотя бы потому, что — известный факт — свою первую книгу я писал в стол без малого семь лет, а до того занимался три года переводами Толкина на русский, когда сам "Властелин Колец" пребывал под запретом.

То же отношение осталось и сейчас. Какие-то минорные изменения, само собой, внесло распорядительное время, но именно минорные. В главном отношение осталось прежним. Зарабатываю деньги я своей основной профессией, по которой в свое время получил образование. Привычный способ жизни — это именно способ, т.е. набор рутинных действий и обстоятельств (как места, так и времени).

И уж, конечно, последнее дело для писателя — оценивать свой вклад. Ну что я тут могу сказать? Надуть щеки и провозгласить себя гением всех времен и народов, отцом-основателем русского фэнтези? Смешно и глупо подумать о таком.

Я знаю, сколько моих книг продается, на каком месте я стою относительно других авторов по этому и исключительно по этому критерию, единственному, который поддается объективной оценке — но это не имеет никакого отношения к вкладу в фантастику, само собой. Более того, я не задаюсь этим вопросом.

Николай, я замечу, что далеко не все авторы меньшего масштаба оценивают свои достижения так спокойно. Вы так же спокойно относитесь к высказываниям недоброжелателей?

Я прекрасно знаю, какие слухи ходят обо мне, какой жутковатенький образ эдакого беспринципного рвача-плагиатора лепят из меня паладины Церкви Святого Толкина. Мол, заранее, лет эдак за восемь до падения советской власти и наступления плюрализма, я задумал мастерский маркетинговый ход и принялся сочинять продолжение "Властелина Колец" — разумеется, исключительно с целью срубить бабла и раскрутиться. Опровергать подобную чушь себе дороже — брань, как известно, на вороту не виснет, да и на каждый роток не накинешь платок. Поэтому я принципиально не занимаюсь оценками.

Что касается оценки своих книг, то ими я почти всегда недоволен. Всегда, особенно по прошествии времени, видны ошибки, недоработки, шероховатости, помарки. Кое-что хотелось бы переписать полностью — в частности, один из моих неудачных романов, "Адамант Хенны", вышедший в сильно усеченном и искаженном мною самим же виде. Сейчас вот начал его восстанавливать в виде двухтомника, так, как он и задумывался восемь лет назад. Есть у меня и совсем безнадежные книги, которых я стыжусь и никогда не переиздаю. Есть и оставленный на одной трети роман "Зона Магов", который я счел принципиально неисправляемым, несмотря на многочисленные просьбы читателей его дописать (отрывки были выложены на сайте).

Вот как... Наверное, ни один из писателей не остается окончательно довольным своими достижениями. И это нормально — но каждому свойственно стремиться к большему.

Николай, а чего бы вы хотели достичь в дальнейшем? Есть ли у вас какие-то поставленные цели? Размеченные уровни? И ради чего это все?

Да, поставленные цели у меня есть. Чтобы книги больше нравились моему самому взыскательному читателю — самому себе. Чтобы меньше ощущать раздражение и досаду на себя, когда их перечитываю. Это, во-первых, цель, так сказать, глобальная.

Есть цели и локальные: написать конкретные и важные для меня книги — закончить один из самых давних и дорогих долгостроев, роман в рассказах "Я, Всеслав...", написать также и сугубо реалистический большой роман о войне. Фронтовиков-писателей уже почти не осталось в живых, что же, теперь эту тему вообще надо оставить?

Ради чего это все? — ответ прост. Для достижения внутреннего спокойствия. Это единственная причина. Я был бы смешон, заявляя, что, мол, мои книги сделают мир лучше, чище и т.д. Это уже грех гордыни.

Опять вы проявляете критичность. Это, конечно, хорошее качество, но ведь книга действительно способна сделать читателя и мир лучше. Это подобно магии, наверное.

Кстати, о магии. В своих книгах вы тщательно, многостранично и многосторонне описываете ее. Можно сказать, это ваша фирменная марка. Чем вызвано такое отношение? Насколько ваша магия выросла из игровой — например, из D&D'шной?

Магия — это то, чего нет в нашем мире, но о чем мы все страстно мечтаем. Это универсальное орудие (и оружие), с одной стороны, выравнивающее шансы, а с другой — порождающее уже совершенно новые различия. Магия может вознести простого паренька выше королей и, напротив, повергнуть в бездну того, кто пожелает подняться слишком высоко. Именно магия в моих моделях делает "одного в поле воином", сопрягает и разрывает миры, позволяет вывести человеческие характеры в принципиально другие условия бытия. Магия мне интересна как ученому-естественнику, интересно разрабатывать ее "невозможные механизмы". Как показал опыт, моему читателю такой подход тоже импонирует.

Что же касается "вырастания из игровой" — то могу сказать, что до сих пор практически не знаком даже с азами системы Dungeons & Dragons. В свою очередь, и я, и создатели этой системы опирались на одни и те же источники, корнями уходящие еще в средневековье. Я категорически отвергаю всякие предположения о "заимствовании". Я ничего и никогда не заимствовал в упомянутой системе. В конце концов, использовать молнии для поражения противников начали персонажи греческих мифов.

Нет, о заимствовании я и не говорил, не подразумевал даже. Просто на некоторых авторов системность D&D оказала немалое влияние. Например, на Сапковского.

Хорошо, вот такой вопрос. Вы пишете о великих героях, решающих судьбы Мироздания. О тех, в чьих руках могущество и власть. Как вы относитесь к своим персонажам? Насколько вам жалко их, насколько вы им сопереживаете?

Вопрос сформулирован некорректно. Автор — полновластный владыка над персонажами, он даже может заставить их поступать против их собственной логики (хотя, конечно, я лично стараюсь этого не делать). Мне трудно им сопереживать, потому что знаю — подобно джинну из лампы, я могу вытащить их из любой передряги, спасти из любой опасности; но, по контрасту, мне всегда очень и очень трудно убить персонажа. Словно отсекаешь навсегда часть самого себя. Может, поэтому герои гибнут у меня достаточно редко, но так, что читатели тотчас же начинают требовать их оживить любой ценой.

Пожалуй, подобные требования очень хорошо показывают отношение читателя. Никто не станет просить за героя, к которому равнодушен.

Многие, оценивая творчество Ника Перумова, укоряют его за написанное "продолжение Толкина". С одной стороны, эта трилогия, безусловно, не самостоятельное произведение, но с другой — это старт вашей авторской карьеры, и очень яркий старт (помню, сам читал "Кольцо Тьмы" с большим интересом). Так вот, как вы думаете, что изменилось бы в вашей карьере писателя, начни вы не с продолжения Толкина, а, например, с "Гибели Богов"?

Я понимаю, вопрос, конечно, провокационный. Мне его задавали не раз, примерно с таким подтекстом — мол, да кому ты был бы нужен без своего "продолжения"?! Тем не менее я считаю по-другому. "Гибель Богов" была издана в марте 1995 года, скоро уже девять лет, как она на рынке. Она регулярно издается и допечатывается, стабильно, из года в год. Книга востребована. Это не сделает никакая реклама, никакая мифическая раскрутка, никакие маркетинговые ухищрения. Такое возможно, только если сам текст оказался достойным долгой жизни. Поэтому я полагаю, что большой разницы в моей писательской судьбе бы не было. Тем более в 1995 году "русским фэнтези" по-прежнему даже и не пахло — только в августе того же года появился "Волкодав" Марии Семеновой. Конечно, "Кольцо" сыграло важную роль в моей карьере — как и любой другой написанный мною роман.

"Гибель Богов" — вообще особняком стоящая в нашем фэнтези вещь. Лично меня она очень тронула — и до сих пор стоит на полке, хотя книг отечественных фантастов там мало.

Ваше творчество за рубежом — расскажите об этом подробнее: что было, как вы к этому относитесь, есть ли какие-то планы на будущее?

Потихоньку-полегоньку мои книги прокладывают себе дорогу на Запад. Пока еще в основном меня переводят в славянских странах, вышли издания "Эльфийского клинка", "Черного копья" и "Адаманта Хенны" в Польше и Болгарии, в Польше же закончена работа над переводом "Черепа на рукаве" и уже есть контракт на "Череп в небесах". Продвижением моих работ занимается "Эксмо", мои издатели. Сам я сейчас нанял переводчицу, англичанку, славистку, долгое время жившую в Москве, для перевода "Гибели Богов". Будем стараться пробиться на американский рынок.

Николай, безусловно — желаем удачи вам, и, будем надеяться, "Гибель Богов" оценят европейские и американские читатели! Но помимо продвижения на рынок англоязычной литературы, ваше творчество постепенно выходит на рынок российского телевидения и кино.

Скажите, пожалуйста, что вы думаете о съемках "Алмазного меча..."? Идет ли процесс, насколько вы сами вовлечены в него, нравится ли вам то, как будут снимать — и как бы вы уже сейчас охарактеризовали будущий сериал?

К сожалению, никакой информации предоставить не могу. Еще нет даже сценария.

Жаль. Хорошо, тогда о вашей текущей серии. Сага о Фессе вызывает множество вопросов и споров у читателей. Одни видят в ней затянутость и пафос, другие восторгаются масштабом разворачивающегося действия и величием героев. Что бы вы сами сказали о серии — почему она столь масштабна, какова основная смысловая линия?

Ох уж эти мне "смысловые линии"... Это как тот же пресловутый вопрос об идее. "В чем идея вашего романа?" Подразумевается, что если автор не может выразить краткое содержание своего произведения в форме двух-трех фраз, сформулированных на манер Десяти заповедей (как правило, под "смыслом" понимают некую моральную максиму), то его произведение надо непременно заклеймить как безыдейное, бессмысленное и вообще выписать волчий билет — коммерческое.

Я задам встречные вопросы. Какова смысловая линия "Руслана и Людмилы"? "Вечеров на хуторе близ Диканьки?" В чем смысл "Мастера и Маргариты"? Зачем писать длинную книгу, если, оказывается, требуется всего одно предложение, эдакий цитатник, наподобие выдержек из произведений Великого Кормчего?

Писатель исследует человеческие характеры в различных обстоятельствах. Реалист — оставаясь в рамках нашего мира (но сочиняя порой истории, перед которыми произведения фантастов покажутся реализмом), фантаст — соответственно, выходя за его пределы.

Точно так же и с "Хранителем мечей". Можно назвать это "романом воспитания". Романом о том, что порой нельзя позволить себе ни красивую смерть, ни бегство, а можно только сцепить зубы и помнить, что бывают все-таки ситуации, когда цель начинает оправдывать средства, и что именно герою приходится жертвовать своей честью, совестью и душой, спасая других, совершая за них тот грех, который они совершить не решатся.

Красной нитью через все мои книги проходит простая истина, впитанная нашими предками во времена столь незапамятные, что и сказать нельзя, — род человеческий должен жить, это высшая ценность и высшая мера, и нельзя задавать тут вопроса "зачем?". Потому и масштабна серия, что я сталкиваю на арене двух миров богов, и чародеев, и смертных, и бессмертных, и

Досье

Николай (Ник) Перумов — один из самых популярных российских писателей, создатель произведений в жанрах фэнтези и фантастики. Свои первые рассказы Николай написал еще в 70-е годы прошлого века, но первая публикация была осуществлена только в 1993 году — это книга "Нисхождение тьмы, или Средиземье 300 лет спустя" (Ставрополь, тираж 50000). Ник — автор сериалов "Кольцо Тьмы", "Хроники Хьерварда", "Хранители мечей", романов "Гибель Богов", "Алмазный меч, деревянный меч", "Череп на рукаве"...

Даже написав несколько успешных романов, Николай не оставляет профессии, которую считает основной — молекулярную иммунологию. По этой специальности он работает в США, но часто посещает Россию, чтобы иметь возможность общаться с друзьями и читателями.

Произведения Ника Перумова выходят в издательстве "Эксмо", а их суммарный тираж давно превысил 1 миллион экземпляров.

ставлю перед ними проблему — проблему выживания, и смотрю, на что они пойдут, что случится с их душами, совестью, честью.

Кэр Лаэда проходит долгий путь от надменного мальчишки, родившегося в Долине Магов, читай — среди магической аристократии созданной мною Вселенной, способного убить фактически ради удовольствия (роман "Алмазный меч, деревянный меч" — ведь его служба в Серой Лиге, по приказу которой он убивает двух невинных девушек, для него просто развлечение) — до некроманта Фесса, понимающего, что не чудесные артефакты и изощренные заклятия, а только самопожертвование в самом широком смысле этого слова способно спасать миры. Самопожертвование — это, как я говорил, далеко не всегда красивая смерть на миру, где она, как сказано, красна. Вот об этом — и многом другом — моя сага. Но увольте меня от составления краткого ее конспекта. Кому скучно — отложите в сторону.

Но вот вы и ответили на вопрос о смысле и идее! Ответили четко и подробно. А я позволю себе задать совершенно детский вопрос, но не задать его не могу, иначе некоторые из читателей расстроятся и обидятся на меня за упущенную возможность.

Чем закончится серия о Фессе? Ну хоть что-нибудь из последнего тома, какую-нибудь сцену, зарисовку?

Я очень сожалею. Работа над третьим томом только началась, и находится на стадии концепций, разрисовки поглавных планов и тому подобного. У меня это занимает достаточно долгое время. Более того, сейчас основное свое время я уделяю "Черепу в небесах". Если угодно, могу предоставить готовую сцену оттуда. Вопрос о публикации отрывка из последнего тома "Войны мага" надо поставить попозже, скажем, весной.

Конечно, угодно! (И вы можете найти отрывок "Черепа на рукаве" на CD-приложении журнала. — Редакция.) Николай, а что вы думаете о современной русскоязычной фантастике? Каков ее уровень в сравнении с мировой, каковы тенденции ее развития, перспективы? Кто, по-вашему, наиболее интересно пишет (по крайней мере, кого из своих русскоязычных коллег вы читаете с наибольшим удовольствием)?

Глобальный вопрос. На эту тему впору писать диссертации и большие аналитические статьи. Я считаю, что мы занимаем прочное второе место сразу после англоязычной фантастики. По количеству публикуемых наименований в год мы уже почти сравнялись, насколько я помню, или же существовавший в начале девяностых огромный разрыв благополучно ликвидирован, отставание уже измеряется не "разами", а, скажем, 25 процентами.

Да, все эти произведения написал один человек — Ник Перумов!

Тенденции развития — диверсификация. Некогда "можно" было писать только НФ. Причем в громадном большинстве — это была классическая НФ, т.е. описания будущего. Потом прорвалось фэнтези, тоже сперва в классическом своем варианте. А сейчас перекрыты все ниши — и альтернативная история, и военно-историческая фантастика, и "славянское фэнтези", и "фэнтези-урбанизм", и нелюбимый мною киберпанк... Произошло естественное насыщение рынка, перекрытие широкого диапазона интересов читающей аудитории. Фантастика реагирует и на, скажем так, изменение идейных векторов в обществе: от "чернухи" и самоопливывания начала девяностых мы имеем сейчас такие патриотические (правда, все-таки с известным налетом ура-патриотизма) произведения, как "Вариант "Бис" или "Красные звезды".

Я не касаюсь литературных качеств упомянутых произведений, говорю исключительно о том, отражением чего или откликом на что они стали. В этом нет ничего удивительного, Америка зачитывалась романами Клэнси, построенным по точно тем же признакам, еще в восьмидесятых, а сейчас по его стопам идут десятки литераторов. "Наши" должны побеждать, это закон жанра. А когда в стране очень туго с реальными победами (за исключением второй чеченской кампании, вчистую выигранной с военной точки зрения), становятся очень нужны победы хотя бы на книжных страницах.

Поэтому я считаю, что нет ни кризиса русской фантастики (ненавижу слово "русскоязычной"! Это между английской и американской фантастическими литературами можно найти известную разницу, а вот мне лично специфика, скажем, "фантастики, написанной по-русски авторами, живущими на Украине", что называется, в упор не видна.) Идет процесс накачивания мышечной массы, идет суровый отбор среди молодых. Так и должно быть. И я не сомневаюсь, что в добавление к авторам, ярко заявившим о себе в семидесятых-восьмидесятых (например, С.Логинов, Л. и Е.Лукины, В.Рыбаков) и в девяностых (в первую очередь, С.Лукьяненко, Г.Л.Олди, В.Васильев, А.Щеголев, А.Тюрин, Е.Филенко и другие) придут новые имена.

О моих же собственных предпочтениях могу сказать так — читаю произведения С.Лукьяненко, С.Логинова, В.Васильева, Е.Лукина.

Николай, основные темы нашего журнала, помимо фантастики, — игры: ролевые, компьютерные, интеллектуальные. Насколько лично вам интересны игры, что вы о них думаете, играете ли, например, в D&D или в MTG? Ездили ли на "полевки"? И, главное, нет ли у вас планов разработать и издать настольную игру, скажем, по Хьерварду?

Компьютерные игры я для себя давно закрыл. Для меня это пустая трата драгоценного времени, оторванного от чтения или писательства (не забывайте, этим я занимаюсь, как и все, лишь в свободное от основной работы время). Равным образом могу сказать, что не играю и в игры карточные. Правила MTG так и остались для меня тайной за семью печатями, я никогда не играл в D&D, и только сейчас, поскольку меня привлекли для помощи в разработке литосновы создатели игры "Берсерк", я немножко попробовал поиграть в нее со своим девятилетним сыном.

Так что я не игровой человек. Что же касается "полевок", то я всегда считал, что это относится исключительно к соответствующим мышам. Полагаю, имеется в виду, не участвовал ли я в полевых РПГ? Нет, не участвовал, хотя с большим уважением отношусь к ролевому движению, у меня там множество преданных читателей. Соответственно, ничего не понимая в индустрии игр, я не могу иметь планов что-то издавать по своим собственным книгам.

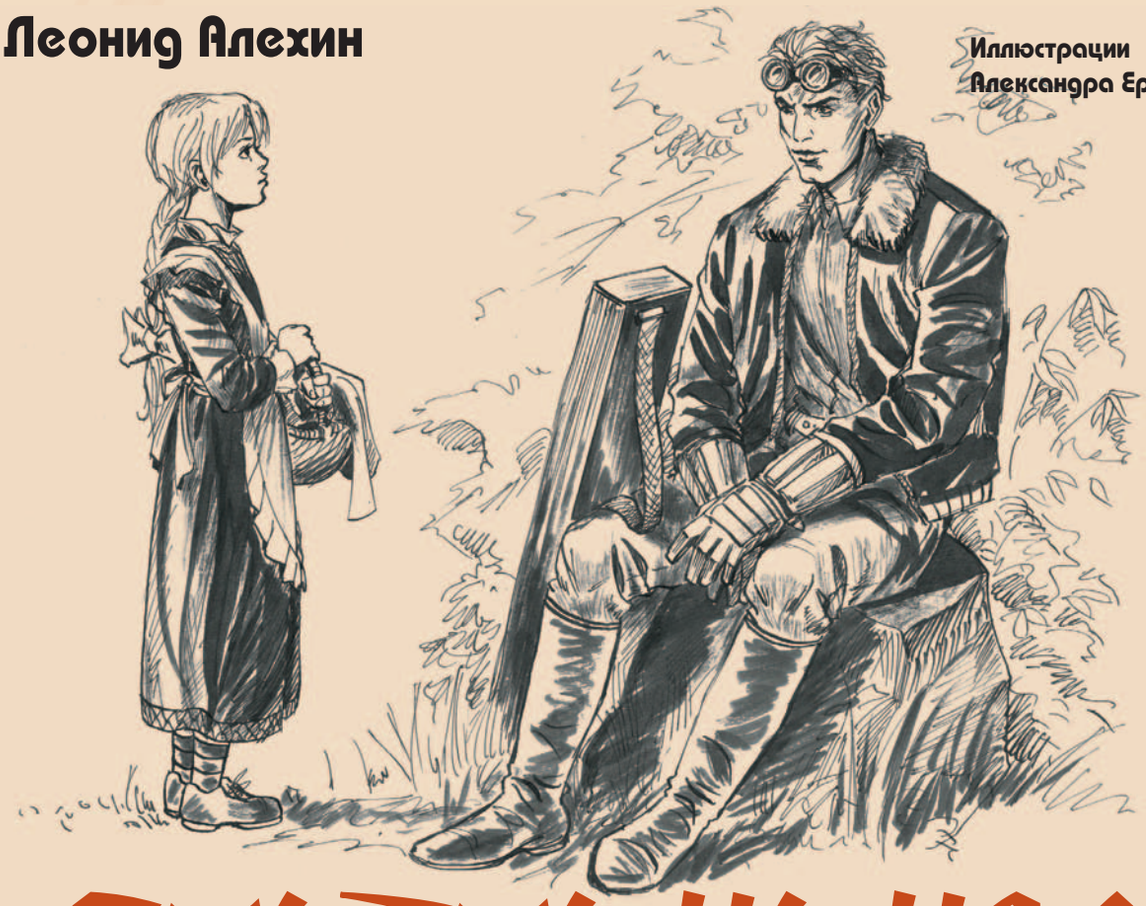
Николай, мы благодарны вам за взвешенные и открытые ответы на наши вопросы. Всегда интересно узнать известного и читаемого автора как человека и, думаю, наш читатель останется доволен результатом беседы.

Мы желаем вам творческих удач и заслуженных успехов, а сами будем ждать "Череп в небесах" и, в особенности, реакции западного читателя на "Гибель Богов"! МФ

"Мир фантастики" благодарит интернет-портал "Цитадель Олмера" (www.olmer.ru) за помощь в организации интервью и предоставленные фотографии.

Леонид Алехин

Иллюстрации
Александра Еремина



Сказка на ночь

Мама, расскажи мне про Красную Шапочку.

— Ну, что ты, милая, надо спать. Уже поздно совсем.

— Мама! Мама! Мама!

— Гретхен, прекрати. Разбудишь отца.

— Расскажи про Красную Шапочку! Мама!

— Тихо, малыш. Тихо. Уже рассказываю. Только повернись на бочок и засыпай, хорошо?

— Рассказывай, мама.

— Жила-была одна маленькая девочка...

***

За поворотом тропинки она встретила незнакомца. И, конечно же, испугалась. Мама говорила ей никогда не разговаривать с чужаками.

— Добрый день, фроляйн, — сказал незнакомец.

Он был какой-то очень грустный и очень усталый, этот незнакомец. Лицо и белый воротник его кожаной куртки были испачканы копотью. Он сидел на врытом в землю камне с надписью "Шварцвальд". Между ног, обутых в высокие сапоги, лежал большой деревянный футляр.

— Добрый день, — сказала девочка и хотела пройти мимо.

Ведь поздороваться — это еще не разговаривать. Значит, ничего страшного.

Но тут чужак встал с камня. Он оказался очень высоким, таким, что девочке пришлось задрать голову, чтобы увидеть его серые глаза.

Лицо незнакомца было некрасивое, но приятное. Некрасивое потому, что на правой щеке у него были ужасные шрамы. Много белых неровных шрамов, от глаза к подбородку. А приятное оно было просто так.

На лбу у незнакомца были смешные круглые очки с темными стеклами. Они держались на тонком кожаном ремешке. Девочке стало интересно, зачем нужны такие очки. Но спросить она постеснялась.

Ведь они были незнакомы.

— Меня зовут Рудольф, — сказал он и перестал быть незнакомцем.

Присев на корточки, он стянул с руки большую черную перчатку с крагами. И протянул руку девочке.

Она была очень вежливая и воспитанная девочка. Поэтому она пожала твердые холодные пальцы и сделала книксен.

— Меня зовут Эрика, — сказала девочка. — Эрика Браут.

— Очень приятно, Эрика, — сказал он. — В двадцати минутах ходьбы отсюда я видел дом. На почтовом ящике было написано "Грета Браут".

— Это моя бабушка, — сказала Эрика. — Я как раз несу ей лекарства из аптеки.

Она подумала, что, наверное, болтает лишнее. Мама разозлится на нее, если узнает.

Эрика решила быстрее попрощаться с Рудольфом и бежать к бабушке.

Может быть, она застанет патера Ладвига, и тот угостит ее еще одной конфетой.

***

Гретхен заснула почти сразу. Посапывала, уткнувшись носом в плюшевую собаку. Черную, с белыми кругами вокруг глаз.

Она вышла в коридор, ступая тихо, чтобы не разбудить малышку и Кристофа. Оделась, взяла саквояж.

Уже у выхода почувствовала, что он стоит в дверях спальни.

— Почему ты не спишь?

Он пожал плечами.

— Бессонница. Всегда плохо сплю в полнолуние. Слышал, как ты опять рассказывала эту жуткую сказку. Мурашки от нее по коже. Нельзя придумать что-нибудь другое?

— Малышке нравится эта история. Милый, мы можем поговорить утром? У меня срочный вызов. Машина у подъезда.

— Вот это не перестает меня удивлять, — Кристоф развел руками. — Я лежу, слышу твой голос, слышу сопение Гретхен. Потому ты умолкаешь, настает полная тишина. Я не слышу, как ты ходишь и как собираешься. Как достаешь саквояж. Ничего. Потом снизу звук мотора — за тобой приехали. И ты уже открываешь дверь. Ты можешь мне объяснить, как это происходит? И как ты без звонка телефона узнаешь про срочный вызов?

— Милый, не говори глупости, — она подошла, прижалась губами к его щеке. Жмурясь, втянула носом родной запах. Запах дома. — Ты заснул на несколько минут и даже захрапел. Тебя, наверное, разбудил звонок из больницы.

— Эрика...

— Все, все, мне пора бежать. Ты быстро в постель. Я приеду через два часа, чтобы было как следует нагрето.

Об авторе

Леонид Алехин родился в поселке Кагалым Тюменской области, а в настоящее время — живет и работает в Германии. Его основная профессия — эколог, хотя увлечение Леонида футурологией и литературой также переросло любительские масштабы. Первый роман Леонида — "Падшие Ангелы Мультиверсума" — в конце прошлого года вышел в издательстве "Эксмо" (серия "Русская фантастика").

Среди своих интересов Леонид называет следующие: "мужчины, женщины, Джармуш, поп-культура, кошки, ящерицы", а среди друзей и коллег по творчеству выделяет группу разработчиков "13 рентген", Александра Зорича, дизайн-студию "Арктика" и интернет-портал "Ролемансер". Авторская страничка Леонида может быть найдена по адресу: **www.alehin.ru**.

С трудом оторвавшись от Кристофа, такого близкого, надежного, любимого человека, она распахнула дверь.

Подумала с сожалением, что придется снова начать давать ему снотворное.

***

Рудольф уговорил Эрику проводить ее до бабушки.

— Все-таки здесь у вас лес, — сказал он. — Можно встретить опасного зверя.

Эрика засмеялась.

— Самый опасный здесь зверь — это Нина. Овчарка моей бабушки. Она уже совсем старая.

Девочка подумала.

— Нина совсем старая. А бабушка у меня еще очень молодая. Мама говорит, что она нас всех переживет. Она так говорит, когда бабушка не слышит.

Она думала, что Рудольф улыбнется. Все взрослые улыбались, когда она это рассказывала. Но ее спутник, видимо, было чем-то сильно опечален. Он только покивал головой, как будто сомневаясь, что бабушка Гретхен всех переживет.

Они прошли еще немного, и Эрика решилась спросить, что это у него за очки.

— Они нужны, чтобы летать на самолете, — объяснил Рудольф.

Эрике стало очень интересно. Она хотела спросить про самолет. Но вместо этого у нее само собой спросилось про шрамы. Вырвалось. Смотрела на них, смотрела — и вот.

Она покраснела и прижала ко рту ладошку.

Рудольф не заметил ее смущения. Он поднял руку к лицу. Дотронулся до шрамов. Глаза его смотрели куда-то очень далеко.

— Это память об одном очень недобром человеке. Если можно его назвать человеком. Старая история.

Эрике стало еще интересней, чем про самолет. Она подошла к Рудольфу поближе. Ей в нос ударил резкий запах его куртки. Куртка была далеко не новая, но пахла так, как будто только что была куплена у кожевенника.

— А вы можете мне рассказать? — попросила она, трогая Рудольфа за рукав. — Я просто о-бо-жаю всякие истории.

***

Всю дорогу Эрика смотрела в окно на спящий Дрезден. Ни одного человека на улицах. Желтый круг луны в лужах.

Пару раз она поймала на себе любопытный взгляд шофера. Ван Рихтен превосходно муштровал своих людей. За всю дорогу парень не сказал ни слова, кроме "добрый вечер". И водил он отлично. Черный "опель" слушался каждого движения рук в лаковых перчатках.

Перчатки. И запах нового кожаного салона. Сегодня она чаще обычного думала о сероглазом человеке в потертой пилотской куртке, с лицом, изборожденным шрамами.

***

Много лет назад мой самолет попал над Альпами в зону очень плотного тумана. Мне пришлось совершить вынужденную посадку.

При посадке я едва не разбился и сильно повредил левое крыло. Оставив самолет, я отправился на поиски человеческого жилья.

Проблуждав в тумане почти сутки, я наткнулся на деревушку. Очень странную деревушку.

Ее жители совсем не были похожи на баварцев. Их одежда, дома, язык. Диалект, на котором они говорили, я понимал меньше, чем на треть.

Но непонятным было не только это.

Каким-то образом современная цивилизация миновала стороной это место.

В деревне не было электричества. И при слове "керосин" жители удивленно крутили головами.

Их одежда, их дома, инструменты, все принадлежало не последнему десятилетию девятнадцатого века, а какой-то немыслимо седой старине.

Честное слово, я видел человека, который добывал огонь с помощью двух кремней. И несколько мужчин с настоящими мечами на поясах. Они отвели меня к кузнецу, который выковал эти мечи.

Кузнец был великаном, заросшим черными волосами и бородой. В руках он держал громадный молот, покрытый загадочным узором.

Его облик был звериным, но он не пугал. У него были живые глаза.

Так случилось, что я понимал его лучше, чем прочих.

— Кто ты? — спросил он. — Was bist Du?

— Охотник. Der J ger.

— Охотник. Я мастер. Der Meister. Кузнец Вульнар Черный.

— Меня зовут Рудольф. Рудольф Вольфбейн.

Услышав мое имя, кузнец захохотал.

— Wolfbane! Fluch der W lfen! Твое имя значит Волчье Проклятье! А знаешь, как зовут мой молот?

Он потряс молотом у меня под носом.

— Молот Судьбы! На нем руны судьбы, Футарк. Они привели тебя ко мне, Рудольф Убийца Волков. Боги послали тебя сюда!

Я спросил его, зачем боги послали меня в их деревню. Он ответил, что я должен убить его брата-близнеца — Белого Вульнара. Хозяина Дикой Охоты.

***

— Спасибо, что приехала, Эрика, — рукопожатие негнущихся пальцев в тонкой перчатке.

На Гаспаре не было лица. Лишь обескровленное его подобие под шапкой спутанных волос. Полнолуние — очень трудное время в клинике доктора ван Рихтена.

— Пустяки, Гаспар. Для тебя в любое время.

— Барон фон Штольц, разрешите представить, Эрика Нагель. Наш лучший специалист.

— Очень рад знакомству, — фон Штольц щелкнул каблуками, блеснул моноклем, наклоняясь к ее руке.

Сухие губы. Колючая полоска усов. Запах казармы и горелого пороха. Им не успел пропитаться новехонький черный мундир, но он был в коже и волосах фон Штольца. В крови. Поколения его предков жили войной. И умирали ею.

Кузнец был великаном, заросшим черными волосами и бородой. В руках он держал громадный молот, покрытый загадочным узором.

Но барон пошел дальше. Пушек и пулеметов, газов и танков ему оказалось мало. Он и другие теперь рыщут в поисках нового оружия. Древнего запретного знания, которое охотно пожирает всех, кто с ним соприкасается.

Они находят его. Запирают в клетку. Изучают под микроскопом.

Потом кто-то допускает мелкую ошибку. Досадный просчет.

И вот уже само оружие рыщет по улицам города в поисках очередной жертвы.

— Как это случилось?

Каблуки Эрики выбивали звонкую дробь по мраморным плиткам коридора. Рядом чеканили такт сверкающие сапоги барона. Гаспар семенил сзади.

— Он повесился у себя в камере. На решетке. Разорвал голыми руками матрас и сплел веревку. Охранник пришел забирать обед и увидел его сквозь глазок.

Барон скривился. Ему претило изложение подробностей.

— Фрау Нагель, я сомневаюсь, что мой рассказ...

— Рассказывайте, — жестко оборвала его Эрика. — Все равно до полуночи начинать преследование бесполезно. Он затаился. Рассказывайте, мне важны любые зацепки.

Девочкой она любила истории. С тех пор любопытства в ней поубавилось. Но ей действительно необходимо было знать, с кем она имеет дело сегодня ночью.

— Как вам будет угодно. Охранник действовал по инструкции. Он вызвал двоих автоматчиков с овчарками и дежурного врача. Они вскрыли камеру, чтобы проверить тело.

Эрика уже поняла, что будет дальше. Еще один надгробный камень человеческой глупости.

— Вне всяких сомнений подопытный был мертв. Перелом шейных позвонков, смерть от удушения. Согласно инструкции, тело начали перевозить в Блок-Ц для вскрытия и кремации.

— А по дороге он обратился, растерзал охрану и сбежал.

Барон остановился.

— Да. Откуда вы знаете? — он с подозрением покосился на Гаспара.

— Знаю, — Эрика не сбавляла шаг, и фон Штольцу пришлось догонять ее чуть ли не бегом. — Вместо инструкций давайте читать вашим болванам выдержки из "Молота Проклятых". Особенно в той части, что касается "полного изведения обращенных". "Покончив же с человеческим телом, помни, что Зверь являет себя в двух ипостасях. И лишившись одной, спешит воплотиться в последующей, пока Врата Жизни еще распахнуты для него".

До поворота они шли молча.

— Фрау Нагель, вы не думали о том, чтобы более плотно сотрудничать с нашим ведомством? — решился, наконец, барон. — Возможно, тогда нам бы удалось избегнуть подобных инцидентов.

— Я не хочу обижать вас, барон, — Эрика остановилась, посмотрела прямо в крошечные зрачки собеседника. — Но я никогда не стану близко работать с людьми, которые не ведают, что творят.

Барон Штольц побледнел. Потом кровь бросилась ему в лицо.

— Что. Вы. Имеете в виду, — выдавил он.

"Будь я мужчиной, не миновать бы дуэли", — подумала Эрика. С сожалением. Дуэль — это хороший повод закрыть Врата Жизни для такого вот мерзавца.

— То, что я говорю, барон. Вот броский пример. Вы знаете, что за знаки носите в петлицах?

Фон Штольц смешно скосил глаза на воротник своего мундира.

— Я не уверен... — начал он

— Зато я уверена. Это перевернутые руны жизни Альгиз. Руны, предрекающие смерть. Вы и ваши начальники суете голову судьбе в пасть. Я не хочу быть рядом, когда она ее захлопнет.

***

История, которую рассказал мне Черный Вульнар, была невероятна. Если бы мне довелось услышать ее за кружкой пива, я бы, наверное, рассмеялся.

Но там, в месте по другую сторону времени, среди гор, утопающих в тумане, все звучало иначе.

Там можно было поверить в цвергов, подземных мастеров и чародеев, населяющих горы, как черви вековой дуб.

Цверги не враги людям. Но иногда они крадут человеческих детей. Если те отмечены невидимой смертным, но притягательной для цвергов руной судьбы.

— Сигнал не прозвучит, — Эрика бесцеремонно поставила свой саквояж прямо поверх карты.

Нет, "крадут" — неверное слово. Цверги по-своему честны. Они совершают обмен.

Вместо похищенного ребенка в колыбели остается его близнец, сделанный из волшебной глины.

Подменыш во всем подобен человеку. Ребенком он плачет. Подростком набивает пузо за троих. Мужчиной волочится за юбками.

У него нет лишь двух вещей, свойственных каждому смертному.

Истинной тени, которую можно увидеть в лунном свете, и узнать по ней душевные качества человека. Цверги не умеют вкладывать душу в свое глиняное творение. Следовательно, подменыш отбрасывает лишь ложную тень, видимую на солнце.

В лунном же свете видно, что кожа его цвета глины, глаза сделаны из олова, а ногти и зубы из железа. Цверги умеют сделать неживое живым, но в лунном свете их обман очевиден.

И собственной судьбы нет у детища цвергов. Только отражение судьбы того, по чьему подобию он создан.

Перевернутая вниз головой руна чужой жизни.

— Сорок лет назад родился мальчик. В доме кузнеца, — Вульнар запивает свой рассказ пенной брагой, припечатывая каждое предложение стуком кружки по столу.

И с каждым глотком его рассказ становится все более поэтичным, все более напевным.

— Тор, покровитель мастеров и воинов, возложил ему на лоб старшую руну Зиу — руну силы и справедливости. Ее носитель должен был стать великим бойцом и непревзойденным кователем. Неудивительно, что в ту же ночь цверги украли его из колыбели, чтобы обучить своему тайному мастерству в подземных чертогах.

— Но от цвергов ускользнуло, что не только Тор навестил новорожденного. Бог коварства, хозяин пещер мертвецов Локи, одарил младенца перевернутой руной Ингуз. Знаком подземного огня.

Палец Вульнара чертит знак на деревянной столешнице. На моих глазах ломаные очертания чернеют, как будто нанесенные каленым прутом.

— Обладателя этой руны не минует участь темного ведуна, мастера порчи и повелителя злых духов. Ему не миновать дороги предателя своих учителей. Такова плата за темное знание.

Завершенная руна вспыхивает огнем невиданного сумрачного оттенка. От стола пышет жаром.

Крякнув, Вульнар заливает огонь брагой из своей бездонной кружки. Перевернутая руна Ингуз шипит и долго не хочет гаснуть.

— В день своего десятилетия мальчик убил приютивших его цвергов. Вскормленный молоком валькирий, он был сильнее десяти взрослых мужчин. Впитанное с молоком, в нем жило презрение к смерти, а руна Зиу давала ему нечеловеческую доблесть. Ему не составило труда справиться с толпой карликов.

— После он вырвал им всем зубы и ногти, сделанные, как известно, из самого прочного в мире черного железа. Ни один кузнечный горн не смог бы расплавить его. Но убийца владел перевернутой руной Ингуз, призывающей подземный огонь. Он переплавил ногти и зубы своих учителей в острые стальные зубы и когти для себя.

— Новые зубы убийцы цвергов могли разгрызть камень. Его когти были длиной с хороший меч и могли рвать в клочья кольчуги. Но этого ему было мало. Он подстерег и убил белого волка, напоив когти и зубы его кровью. Содрав с волка шкуру при полной луне, он на-

дел ее на себя и превратился в огромного белого волколака. С железными зубами и когтями. Убийцу заблудших путников. Хозяина воющих духов снежного бурана. Хозяина Дикой Охоты. Моего брата.

От удара о стол кружка Вульнара раскололась на множество глиняных осколков. Среди них насчитывалось немало острых. Но на руке кузнеца не было ни царапины.

Глина не ранит глину.

***

На черном металлическом диске часов две стрелки в виде человеческих рук показывали 11:30.

В кабинете Гаспара пахло формалином. И немножко — крепкой травяной настойкой. Директор клиники успокаивал нервы.

Над раскатанной на столе картой к барону вернулись уверенные манеры командующего.

— Мы проследили его от парка Альбрехтсберг. От идеи масштабного прочесывания нас отговорил доктор ван Рихтен. Ограничились цепочкой постов вокруг парка и в прилегающих кварталах, — фон Штольц указал на россыпь черных флажков. — Каждый пост — это двое автоматчиков с тренированной овчаркой.

— Замечательно.

— Красные флажки — это команды с прожекторами, — ободрился барон. — Как только прозвучит сигнал…

— Сигнал не прозвучит, — Эрика бесцеремонно поставила свой саквояж прямо поверх карты. — Ни вам, ни мне не нужен лишний шум. Все, чего мы добьемся клоунадой и фейерверком — это спугнем зверя или приведем его в ярость. Поверьте, вам не захочется увидеть его в ярости.

Щелкнув замком, она распахнула саквояж. Опустила руку в темную глубину, пошевелила пальцами.

Прикосновение ледяного металла успокаивало. Заставляло думать о деле.

— Вы хотите сказать, что пойдете туда одна? — из удивленно распахнутого глаза фон Штольца выпал монокль.

Эрика двумя пальцами поймала его над самым столом.

— Я пойду туда одна. Без ваших бравых убийц. Без вашего грохочущего оружия. Пойду и сделаю все дело, — она вернула монокль хозяину. — Гаспар, мне нужно девять ампул сыворотки-F. Две ампулы меастатина. Фосфор. Кислота. Я попробую взять его живым.

Ван Рихтен уже суетился у сейфа, звонко не попадая железными пальцами в отверстия наборного диска. Умница, ему никогда не надо было ничего объяснять.

— Но фрау Нагель, позвольте! Вы недооцениваете опасность!

— Не больше вас, барон. Кроме того, со мной будут мои верные друзья. Не стоит за меня волноваться.

— Друзья!? Какие друзья??? Мы не можем допустить посторонних…

— *Эти* друзья. Они меня еще ни разу не подводили.

Не обращая больше внимания на барона, Эрика начала выкладывать "друзей" из саквояжа на стол.

Портативный автоматический арбалет, пристегиваемый к предплечью с помощью кожаных ремешков.

Связку стрел к нему. Наконечники стрел — стеклянные шприцы с длинными иглами или продолговатые ампулы.

Перевязь с десятком разнокалиберных скальпелей и других режущих хирургических инструментов. Все из чистого серебра.

Громоздкое устройство электрошока, состоящее из маховика со шнуром и батареи, цепляемых за спину. От батареи отходила пара гибких черных шнуров, венчавшихся серебряными дисками с изолированными рукоятками.

И, наконец, треугольная шапочка медсестры вместе с марлевой маской. Только не белого, а ярко-алого цвета.

Цвет свежепролитой крови. Лучшая приманка для оборотня.

***

— Почему ты хочешь, чтобы я убил твоего брата? — спросил я Вульнара.

— Чтобы разорвать нить. Наши судьбы сплетены. Я не могу не делать то, что делает он.

— Ты не хочешь быть кузнецом?

— Я не хочу быть убийцей! — вскричал Вульнар Черный. — Когда мне было десять, я случайно убил моего отца ударом молота. И это была не последняя случайность в моей жизни.

— И до сих пор тебе ничего не было за это?

— Жители деревни давно бы скормили меня псам, если бы не боялись Белого Вульнара. Они знают, что он до сих пор обходит деревню стороной только из-за меня. Я его вторая тень. Я знаю, как лишить его силы ведуна и оборотня. Как убить его.

— Вульнар, я говорил тебе, что происхожу из рода охотников на оборотней. Убивать их — мой долг и призвание. До того, как встретиться с тобой, я не принимал историю моей семьи всерьез. Волчьи головы в обеденном зале были в моих глазах всего лишь поеденными молью трофеями дедов, не больше. Теперь я смотрю на это иначе.

— Я знаю все о тебе. Когда я понял, кто я, и понял, что у меня нет собственной судьбы, я решил однажды все изменить. Я начал ковать свою собственную судьбу. Я сделал молот и покрыл его сильнейшими из рун. Я нашел кусок небесного железа и работал над ним день и ночь. Я придавал ему форму, которую видел во снах, приходивших ко мне в полнолуние. Все остальное время мне снились только сны моего брата, полные крови и завываний ветра.

— Под ударами Молота Судьбы слиток небесного железа обрел форму. Он стал похож на руну-оберег Wolfsangel — "волчий крюк". С появлением в наших краях Дикой Охоты такую стали рисовать на каждой двери.

— И когда я трижды раскалил Волчий Крюк в горне и трижды опустил его в талую воду горных ключей, в отражении я увидел тебя. И твоих благородных предков-охотников, давших клятву истреблять зло, таящееся в ночи.

— Есть то, что ты должен знать, мой друг, — сказал я Вульнару. — Один из моих предков преступил клятву, и за это все мы несем наказание. Мы прокляты жадностью графа Альбрехта Вольфбейна, потребовавшего награду за истребление Шварцвальдской Стаи. Наш герб был украшен клеймом позора. Отныне мы служим наемниками, независимо от зова сердца. Те из нас, кто пытаются поступать вопреки судьбе, становятся жертвами врагов или обстоятельств.

— Теперь, когда я знаю, что прошлое моей семьи не груда пыльных манускриптов, я вынужден всерьез думать о проклятии. Я хочу помочь тебе всей душой, но могу сделать это только за плату. Иначе я погибну, не сделав ничего.

Вульнар кивнул. Мои слова не удивили его и не вызвали у него злобы. Наверное, и это он видел в зеркале горных вод.

— Я предложу тебе плату, Охотник, — сказал он. — Я починю крыло твоей железной птицы, чтобы ты мог вернуться в свое место и время. И я вложу в твое оружие силу убивать таких, как мой брат. Серебряных пуль достаточно, чтобы повергнуть обычного волколака. Для Хозяина Дикой Охоты этого мало.

В руках Черного Вульнара металл обретал жизнь. Он называл себя тенью великого мастера, но я не мог представить себе искусства выше.

Он взял мое ружье, обычное револьверное ружье "Беккер". Покрыл его ствол руничеcкой гравировкой. Сделал на прикладе щечки из серебра со сценами волчьей охоты и защитными знаками.

Под стволом он прикрепил металлическую трубку с тугой пружиной и железный футляр. В футляр он поместил взятую с самолета катушку со стальным тросом. Трос крепился к древку, вложенному в трубку.

На древко Вульнар насадил Волчий Крюк из небесного серебра. А пружину в трубке заговорил так, что выброшенный ей Крюк насквозь пробил доску толщиной в два пальца, увязнув с другой стороны.

— Твое оружие готово, охотник, — сказал Вульнар. — Я дал ему имя. Волчий Убийца. Высек на трубе, метающей огонь. Теперь оно будет становиться сильнее с каждой душой, отправленной им в пещеры мертвецов. И тебе будет все труднее справляться с ним. Помни об этом и используй его мудро.

***

В свете луны белые стены домов казались сделанными из пожелтевшей кости. Маленькие окна сливались в полосу слюдяного мерцания, если смотреть на них, повернув голову, против хода движения машины.

"В отличие от вампиров, бэньши или доппельгангеров, наиболее часто встречающихся в наших широтах, вервольфы — не порождения измененного лунного света, запредельной материи или наших кошмаров. Они — существа из плоти и крови.

Но эти плоть и кровь живут по законам, отличным от человеческих.

Организм вервольфа обладает невероятным восстановительным потенциалом. Раны, нанесенные обычным оружием, заживляются им мгновенно. Процесс регенерации тканей, соприкасавшихся с серебром или погибших в огне, длится дольше, но тоже весьма скоротечен.

Наиболее эффективный метод уничтожения оборотня — это методичная и последовательная обработка его тела и внутренних органов с помощью зажигательных смесей, йодистого серебра или концентрированной кислоты. Конечно, такой способ требует высокого уровня подготовки и безупречных личных качеств, таких, как отвага и самоотверженность. Даже перед лицом смерти".

— Ты был хорошим учителем, Гаспар, — сказала Эрика.

Железная ограда парка Альбрехтсберг надвигалась на них гроздьями чугунного винограда и гербами Прусского Дома.

— Тебе не нужен был учитель, милая. Ты все знала и так. Я лишь привел твои знания в систему.

Она покачала головой.

— Помнишь, когда я заболела туберкулезом, ты спрашивал меня — боюсь ли я умереть?

— Ты сказала, что не боишься.

— Слишком много страха. Повсюду. Я разучилась бояться. Это бы убило меня рано или поздно. Если бы ты не научил меня бояться снова.

Он не стал спорить. Милый Гаспар, вся его молодость прошла в научных дебатах с твердолобыми материалистами вроде Маркса или

За спиной у зверя был привязан Молот Судьбы.

Фрейда. Свободное время он проводил в лаборатории, или охотясь за очередным беспокойным оккультным феноменом. Трансильванские упыри. Петербургские ундины и навьи. Парижское наследие тамплиеров.

Теперь ему пятьдесят четыре. Время материалистов прошло, на шее у Гаспара сидят деятельные мистики с рунами смерти в петлицах. Его правая рука — пощелкивающий и жужжащий протез из крупповской стали. Его левая рука — Эрика Нагель, выполняющая ночную работу.

Гаспар ван Рихтен не будет спорить с Эрикой. Нет времени. На часах без семи минут полночь.

***

Все должно было случиться в полночь, в полнолуние.

По словам Вульнара, в это время волколак переживает невольную смену облика. Это момент его наибольшей слабости.

Опытный оборотень проводит первый час после полуночи в надежном логове. И лишь потом выбирается на охоту.

В снах своего брата Вульнар Черный узрел его логово. И отыскал его среди горных кряжей — пещеру с широким, но незаметным издалека входом.

Там Белый Вульнар пережидал полночь. Там за час до полночи ждал его я, сидя возле кучи хвороста, сложенной Вульнаром Черным в виде правильной руны Ингуз.

На мне была черная маска из дубленой волчьей кожи. "Чтобы он не украл твое лицо", — сказал Вульнар.

Ружье лежало у меня на коленях. Смазанное волчьим жиром и заряженное серебряной дробью. В свете полной луны ствол, приклад и Крюк источали нити собственного сияния. Я прикрыл Убийцу полой шубы, чтобы не выдать себя раньше времени.

Мои часы стояли с того момента, как самолет потерпел аварию. Я не знал, сколько прошло времени и сколько его осталось.

Я мог только сидеть, прихлебывая из фляжки сваренную Вульнаром брагу. И ждать.

Он появился в безмолвии падающих снежинок, не выдав себя до того ни единым звуком. Немыслимо, как такой гигант мог пройти по скальному карнизу, даже не скрипнув сапогами.

Он встал у входа в пещеру, спиной ко мне, отряхивая рукава. Мех его шубы и густая копна волос серебрились от снега и инея.

Глядя в неподвижную, как гора, спину, я нащупал курок Убийцы.

— Ты не из деревни, — неожиданно сказал он.

Это был голос Вульнара.

— Кто ты? — спросил он, поворачиваясь ко мне. — Was bist du?

О его лице нельзя было сказать "похоже". Похож бывает брат на брата или сын на отца. А это было то же самое лицо. Лицо Вульнара.

Только волосы и борода — это не снег красил их, а седина. Белый Вульнар заслужил свое прозвище.

— Кто ты, — повторил он, втягивая носом воздух. — Я чувствую железо. Ты дровосек? Охотник?

— Охотник. Der J ger.

— Охотник, — повторил Вульнар Белый. — А я Хозяин. Der Meister. Ты далеко ушел от дома. Охотнику не следует так делать. Вьюга заметает следы. Охотник может не найти дорогу домой.

— Мой дом не здесь.

— Твой дом по другую сторону тумана. Я видел его во сне. В прошлую луну, когда мой брат послал ветер сломать твою железную птицу.

Мой палец замер, не взведя до конца курок.

— Кто послал ветер?

— Мой брат. Вульнар Черный. Кузнец Судьбы.

***

Барон выглядел расстроенным.

— Очень жаль, что мы не можем оказать вам помощь, фрау Нагель.

— Вы все же сообщили мне одну хорошую новость, барон, — сжалилась Эрика. — Человек мертв. Нам противостоит зверь. Хитрый, живучий, опасный. Но всего лишь зверь. Если бы он не был так глуп, если он выбрал другой способ самоубийства — перегрыз себе вены, например — мы бы столкнулись с существом во много раз более страшным. Наряду с некоторыми человеческими свойствами, оно бы обрело способность принимать облик своих жертв.

— Каким образом? — удивился фон Штольц. — Я считал, что это привилегия доппельгангеров.

— Доппельгангер крадет образ жертвы вместе с душой. Оборотень довольствуется только обликом. Он снимает с жертвы кожу и приращивает ее поверх своей. Пока кожа не начнет разлагаться, отличить его от оригинала почти невозможно.

Барон наморщил лоб.

- Я читал об этом! — радостно возвестил он. — Отчет группы Тойбера. Тысяча девятьсот девятый год. Потрошитель из Шварцвальда. Семь жертв. Единственный уцелевший — маленькая девочка, — он опять нахмурился. — Не могу вспомнить, как ее звали...

Гаспар ван Рихтен нервно кашлянул.

— Эрика Браут, — сказала Эрика Нагель, доктор медицины, особый сотрудник клиники лечения психических заболеваний фонда ван Рихтена. — Год спустя она умерла от туберкулеза в приюте фонда ван Рихтена.

— Да, да, вы совершенно правы, — покивал головой фон Штольц. — Бедная девочка. Столько пережить, и от туберкулеза...

— Вы бы предпочли, чтобы малютку сожрал оборотень? — с иронией спросила Эрика.

— Нет, нет, что вы, — барон покраснел. — Я имел в виду...

— Время, — сказал Гаспар, глядя на часы. — Тебе пора, Эрика.

В глубине парка колокола часовни замка Альбрехтсберг начали отбивать полночь.

***

— Ты лжешь, — я не чувствовал уверенности в своих словах.

— К чему мне лгать? — пожал плечами Белый Вульнар. — А даже если бы я и захотел, не сумел бы. В ночь полнолуния владеющий силой не может солгать. Сомневаешься? Посмотри мне в глаза.

И он откинул голову так, чтобы на лицо ему упали отблески лунного света. Я увидел желтый блеск его радужки, рассеченной вертикальным зрачком. Тень, проследовавшая за ним в пещеру, была тенью огромного волка, неуклюже семенившего на задних лапах.

Вульнар присел на корточки перед грудой хвороста. Металлически лязгнул зубами.

Хворост жарко вспыхнул, весь, сразу. Огонь поднялся до потолка пещеры, но тут же опал, смирился под ладонями Хозяина.

Сквозь танец языков пламени меня обдал холодом взгляд Вульнара.

— Я не вижу твоего лица за этой маской, охотник. Но твои глаза знают смерть. Ты убивал?

— Я воевал.

— Это хорошо, — задумчиво протянул Белый Вульнар. — Для тебя. Молоко валькирии не убьет тебя, а сделает сильнее.

— Молоко валькирии?

Он кивнул на мою фляжку.

— Брага, которую варит мой брат. Молоко валькирии. Медвежья кровь. И вода с ледника, в котором спит вельва, прорицательница Последней Зимы. Только благодаря этому снадобью ты до сих пор жив. Я заговорил эту пещеру так, что она убивает каждого, кто заходит сюда. Если бы ты прошел дальше, — он указал вглубь пещеры, — ты бы встретил людей и животных, превратившихся в лед.

Вульнар усмехнулся, и я увидел двойной ряд острых железных клыков.

— Некоторых, впрочем, убил я, раньше, чем это сделал холод. Но холод не может справиться с тобой. Как и я. Пока.

— Ты не можешь справиться со мной? Почему?

— Брага Вульнара Черного. Она дает тебе силу двадцати воинов. Ярость трех медведей. И умение предвидеть все, что сделает враг. Ты слишком опасный противник сейчас, чтобы сражаться с тобой в человеческом теле.

Его откровенность была поразительна. Я подумал о полной луне, которая не давала Вульнару лгать. И спросил:

— Почему твой брат хочет убить тебя?

Железная улыбка стала шире. Теперь она напоминала оскал.

— Потому что мой брат — глиняная кукла, сделанная из черной глины цвергов. И внутри у него пустота.

— Охотничек, — проскрипело у него в горле. — Опоздал. Раньше надо было думать.

Ладони Вульнара обрисовали в воздухе очертания кувшина.

— Эта пустота мечтает наполниться. Моим мясом, моей кровью. Моей душой. Всем, чего в ней нет от рождения. Такова злая сущность всех глиняных близнецов.

"Подменыш во всем подобен человеку. Лишь двух вещей не хватает ему до полного подобия".

— Ты можешь не верить мне, охотник. Тогда спроси у моего брата сам.

***

"Жила-была одна маленькая девочка, которой мама запрещала гулять в лесу по ночам".

Парку Альбрехтсберг было далеко до ухоженного, но мрачного Шварцвальда, где прошло ее детство. Рука архитектора сплела вокруг замка паутину мощеных дорожек. Натоптанные среди деревьев тропинки подчинялись продуманной системе.

Усталого путника повсюду ожидали скамейки и беседки. Темные уголки освещались газовыми рожками. Повсюду изобиловали таблички и указатели.

Даже ночью парк казался очень уютным местом.

Трудно было поверить, что этой ночью он стал охотничьей вотчиной оборотня.

"Вы уверены, что он не попытается пробраться в замок?".

"Совершенно. В полнолуние оборотень сделает все, чтобы избежать человеческого жилья".

"Но тогда где вы собираетесь его искать?".

"Предоставьте это мне, барон".

Я все равно не смогу вам ответить.

Как найти черную кошку в темной комнате?

Научитесь чувствовать, как кошка.

А лучше сделайте так, чтобы она сама искала вас.

Эрика выбрала чайную беседку в английском колониальном стиле. Так легко было представить, как летом тысяча девятьсот третьего здесь цвели розы, и дамы в платьях довоенного фасона перемывали кости всему прусскому двору.

Она сбросила плащ, оставшись в одном облегающем трико без рукавов. Перевязь с инструментами висела у нее поперек груди, генератор тока за спиной. На правой руке взведенный арбалет.

Надо было торопиться. Вот-вот у вервольфа пройдет шок, вызванный невозможностью сменить облик. И он пустится на поиски жертвы.

Туго обмотав левую руку резиновым жгутом, Эрика оглянулась по сторонам. Света от газового фонаря не хватало.

Придется немного попортить государственную собственность.

Она взяла одну из своих стрел-ампул и разбила ее о перила веранды.

Жидкость из ампулы зеленовато светилась в темноте. Как стрелки часов. Фосфор.

Дернув за шнур генератора, Эрика поднесла диски к перилам. Сноп электрических искр произвел мгновенный воспламеняющий эффект. Вслед за быстро выгоревшей краской занялось и дерево беседки.

Стало значительно светлее. Она теперь без труда могла разглядеть темный рисунок вен на коже. И многочисленные шрамы от уколов. Сейчас их станет на один больше.

Дернув зубами за резиновый жгут, Эрика перетянула руку у локтевого сгиба. И аккуратно воткнув иглу, до отказа вдавила поршень шприца.

Полтора кубика сыворотки. Полная доза.

***

Белый Вульнар отодвинулся в сторону, чтобы я мог видеть вход в пещеру.

И стоявшего в нем огромного черного медведя в железном ошейнике.

— Здравствуй, брат! — воскликнул Белый Вульнар, выпрямляясь во весь свой невероятный рост. — Хорошо, что и ты зашел к нам на огонек!

Я знал, что он не лжет и медведь — действительно Вульнар Черный. За спиной у зверя был привязан Молот Судьбы. И ошейник я тоже видел в доме кузнеца — он день и ночь висел над его изголовьем.

— Может, ты сам расскажешь твоему охотнику, зачем тебе моя шкура? Не можешь? Ах, жалость, — глумился Хозяин.

Медведь зарычал, скалясь. Звуки, исходившие из его глотки, были почти членораздельны.

Белый Вульнар зарычал в ответ. Медведь мотнул головой, влево, вправо и двинулся к нему.

Хозяин захохотал. Кончики его пальцев заблестели металлом, вытянулись, заострились. Из-под ногтей ведуна стремительно прорастали серповидные лезвия длиной с две ладони.

При виде их медведь остановился. Посмотрел на меня.

Мне показалось, что Волчий Убийца шевельнулся у меня на коленях.

***

Пульс — девяносто.

В конце прошлого столетия доктор Гаспар ван Рихтен провел серию экспериментов с пациентами, страдающими редким видом инфекционного заболевания licantropia patologia. В частности, он попытался выявить возбудителя заболевания и пути борьбы с ним.

Пульс сто пять — сто десять. Первые признаки повышенной потливости.

В ходе своих исследований ван Рихтен брал вытяжки из желез подопытных на разных стадиях развития заболевания. Он ставил перед собой задачу сделать обратимым процесс превращения человека в зверя. Или хотя бы замедлить его.

Пульс сто двадцать. Обильное потоотделение. Наблюдается резкий скачок обонятельного порога.

Изучая реакцию обычного человеческого организма на возбудителя licantropia patologia, он вводил препарат добровольцам, принимавшим участие в исследованиях. Некоторые из них высказали повышенный иммунитет к заболеванию. Их кровь впоследствии использовалась в приготовлении сыворотки-антидота для тех, кто оказался более восприимчив.

Пульс до сто сорока. Порог слуховой чувствительности повышен. Частичное выпадение цветности зрения. Обонятельный порог превысил человеческий в несколько раз. Наблюдаются изменения состава крови. Требуется инъекция стабилизирующего препарата.

Стабилизатор позволял продержаться еще около двадцати минут. Потом требовалась двойная доза антидота.

Иначе подопытный заканчивал свой путь там же, где и бедолаги с повышенным восприятием к возбудителю. В блоке-I, сокращенно названным от Infektion. В камере с железной дверьми и маленьким окошком.

Как раз в такой повесился сегодняшний "пациент", чтобы обрести свободу в образе волка.

Эрика слизнула каплю крови, выступившую на месте укола. Борясь с желанием вцепиться в руку как следует.

Зачем нужны были эти двадцать минут на грани между человеком и зверем? Зачем ломиться через заросли, обливаясь резко пахнущим потом и морщась от слишком громких звуков своих шагов?

Об этом ли думала Эрика, вкалывая себе стабилизатор?

Она думала о браге из молока валькирии и маленькой серебряной фляжке на поясе охотника. И еще о том, что проклятая беседка, вопреки сырости, разгорелась как следует.

Всего лишь еще один повод торопиться.

***

Шагнув вперед, Белый Вульнар взмахнул железными когтями перед самым носом медведя. Зверь попятился, рыча.

Я встал, сбросил мешавшую шубу. Вдавил приклад в плечо. Серебряная накладка обожгла щеку холодом.

Хозяин повернулся ко мне. Оскалился уже совсем не по-человечьи.

— Охотничек, — проскрипело у него в горле. — Опоздал. Раньше надо было думать.

Его лицо менялось. Челюсть ползла вперед, лоб назад. Сквозь волосы показались острые кончики ушей. Ссутулившись, Вульнар стал ниже ростом и при этом массивней. Его руки висели теперь на уровне согнутых колен.

Полночь наступила. Обращение началось.

Леонид Алехин

***

Она почуяла его задолго до того, как они оказались на одной тропинке.

Чужеродное вкрапление в рисунке запахов парка. Оно ощущалось, как шероховатость под пальцами. Щекотка в области переносицы. Вкус алкоголя и металла на языке.

Он пах старой шинелью, табаком, шнапсом и ружейной смазкой.

Запахи человека.

— Фроляйн, — сказал он, вполне уверенно целясь в нее из видавшего виды "Манлихера". — Вам известно, что вы гуляете по территории, особо охраняемой государством?

— И это повод наставлять на меня ружье, господин Шмид?

— Извините, фроляйн, но время тако... мы знакомы? — сторож прищурился.

Немолодой дядька, однако, выправка и как держит винтовку — бывший солдат, наверняка. Надо же, мог бы спать в своей теплой комнатушке, а потащился в темноту и холод.

— Прочла у вас на бляхе, — сказала Эрика.

И тут же поняла, что сторож не поверит. В темноте, на таком расстоянии прочесть крохотные буквы.

— На бляхе, значит, — сторож цокнул языком. — А ну-ка, фроляйн, повернитесь вон к тому дереву лицом. И руки держите на виду.

Эрика послушно развернулась, считая шаги, которые делал сторож к ней. Один, два...

— Хотел вызвать пожарных, — слышала она за спиной. — А телефон молчит.

Три, четыре, пять.

— Пошел проверить провод, так он, что вы думаете, перегрызен.

— Перегрызен? Вы уверены?

Шесть, семь.

— Еще бы. Там обмотка толстенная, так на ней следы зубов. И следы вокруг натоптаны, волчьи. Я старый охотник, знаю.

— Свежие следы?

— Да как сию секунду он там был, волк. Даже вода в них затечь не успела. Думал поискать зверюгу и вас увидел. Еще думаю, откуда...

Восемь, девять, сейчас.

Она бережно опустила ружье рядом со свернувшимся клубком телом. Проверила пульс.

У сторожа оказалась завидная реакция. Он успел выстрелить один раз. Пуля увязла в стволе дерева.

Взамен Эрика подарил ему пятнадцать минут забытья на холодной земле.

Даже если он подхватит простуду, это лучше, чем быть загрызенным оборотнем.

***

"Если ты не стерпишь и выстрелишь, пока он человек, мой брат убьет тебя. Если прождешь слишком долго, и он обратится в волка полностью, мой брат убьет тебя тоже.

Твое время — это шестьдесят ударов сердца между вчерашним днем и сегодняшним, когда силы человека оставили его, а силы волка еще не пришли к нему. Ни раньше, ни позже, а именно тогда ты должен ударить".

Седой Волколак, Хозяин Дикой Охоты, лакал воду, стекавшую с ледника, в котором спала прорицательница вельва. Во сне он видел грядущее.

Он был готов к нашей схватке.

Одно слово перерождающихся губ — и огонь снова взмыл до потолка. Надежно отделяя меня и Убийцу от превращавшегося оборотня.

Жар ел глаза. Я нащупал рукой ледяной металл фляги на поясе. И вспомнил, как Вульнар Черный заливал брагой горящую руну Ингуз. Молоко валькирии и медвежья кровь?

Я с размаху выплеснул снадобье в огонь.

Случилось невероятное. Огненная стена не погасла, но в ней образовался "пролом". Как раз там, где брага вылилась на хворост.

В этот "пролом" я и шагнул, поднимая ружье к плечу. Сердце отбивало несчитанные удары о клетку ребер.

***

"Ты где-то здесь. Я знаю. В твоем зверином теле сохранилось достаточно человека, чтобы приготовить ловушку".

Она видела следы и видела, что они были оставлены специально. Сторожу повезло, что он неверно прочел их и пошел в другую сторону. Наткнулся на нее вместо волка.

"Ты недалеко от порванного кабеля, поджидаешь в засаде. Теряя остатки разума. Остатки выдержки. Особенно сейчас, когда ты чувствуешь мой запах, усиленный действием сыворотки".

Бешеные удары сердца отдавались где-то в горле. Хотелось бежать, не разбирая дороги, завывая от переполняющих чувств. Держать себя в руках становилось все сложнее. От двадцати минут оставались считанные песчинки, сдуваемые ветром.

"Ну, где же ты? Иди, иди ко мне!".

Сжавшаяся перед броском темнота в зарослях заглянула желтыми зрачками в глаза Эрики.

Обнажила клыки.

И прыгнула.

Рука Эрика превратилась в размазанный силуэт, срывая с перевязи и посылая в брюхо оборотня серебряные скальпели.

Она не промахнулась ни разу. Вервольф взвыл, покатился по земле, терзая брюхо лапами. Перекатился через спину, встал на четыре лапы.

Уже осторожней двинулся к ней, боком, боком, готовя новый прыжок.

Эрика подняла руку с арбалетом. Главное — угадать момент прыжка. В противном случае он увернется. Даже подстегнутые сывороткой мышцы не давали шанса опередить оборотня.

Феномен ускоренного восприятия, как говорил Гаспар. Он лучше других знал, как трудно успеть раньше вервольфа. За это знание он заплатил правой рукой до плеча и куском брюшины.

Но волк не прыгнул. Он атаковал понизу, стремясь вцепиться в пах. Это была повадка опытного убийцы, а не новичка, только вчера сменившего тело.

Эрика успела вставить ему в пасть дугу арбалета. Под давлением челюстей оружие хрустнуло, но рука не пострадала.

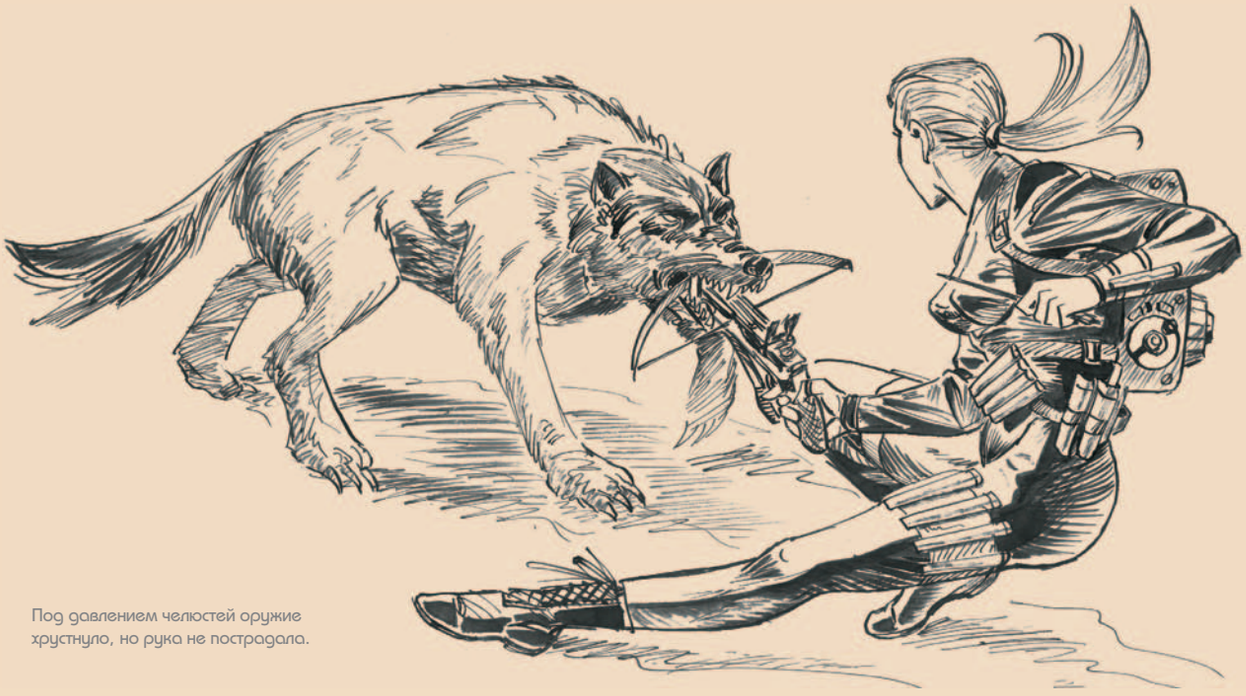
Свободной рукой выхватила одну из запасных стрел. И воткнула ее в глаз оборотня.

Дернув изо всех сил головой, оборотень сорвал арбалет с ее руки. Завыл, мотая башкой — пытался вытряхнуть стрелу из раны.

"Что это было?", — думала Эрика на бегу. Если F-сыворотка, ему конец. Мозг не выдержит обратной трансформации. Если статин, то он замедлится, и это тоже хорошо.

Но если судить по скорости и ярости, с которой вервольф нагонял ее, это было ни то, ни другое.

Эрика ориентировалась на огонь пылающей беседки. Выбежав на поляну с ней, она



Под давлением челюстей оружие хрустнуло, но рука не пострадала.

развернулась к преследователю. Припала на колено.

В ее руках были большие изогнутые ножницы для вскрытия ороговевших тканей. Она всадила их в горло оборотня, падающего на нее сверху. Рухнула, подмятая тяжестью волчьего тела, изо всех сил работая ножницами.

В лицо ей ударила горячая струя. Эрика проталкивала ножницы дальше, стремясь добраться до трахеи или позвоночника прежде, чем ткани начнут опять срастаться.

Вервольф снова продемонстрировал изощренную повадку, отскочив назад. Теперь она видела, что стало с глазницей. Морда оборотня светилась в темноте от фосфора.

Должно быть, он теперь в ярости. Она сделала все, чтобы его разозлить. И у нее не осталось ничего, чтобы уберечь себя от его злости.

Почти ничего.

***

Когда Волчий Крюк пробил сердце волколака, цепляясь за ребра, Хозяин завыл. Он выл, не останавливаясь, а я подтягивал его к себе на стальном тросе, удивляясь невероятной силе в моих руках.

Брага Вульнара Черного действовала.

Но и она, как оказалось, была не всемогуща. Извернувшись так, как будто его кости были из топленого масла, человек-волк ударил меня по лицу железными когтями. Если бы не маска, я бы лишился правого глаза. А так отделался лишь глубокой, до кости раной.

В ответ я с размаху съездил в меняющуюся морду прикладом. Раз, другой. И повернув ружье, просунул ствол между железных зубов. Глубоко, в самую глотку.

Глаза зверя смотрели на меня с человеческой ненавистью. Я спустил курок.

***

Поднявшись на дыбы, он бросился ей на грудь, чтобы повалить и, наконец, загрызть.

Сыворотка снабжала ее достаточной силой, чтобы удерживать оборотня перед собой. Эрика наносила удары в район плечевых суставов, стремясь обездвижить передние лапы. Ее рука работала с бешеной скоростью швейной иглы.

Но и заемной стойкости имелся предел. Навалившаяся масса стала передавливать. Подминаемая вервольфом, Эрика оставила ножницы торчать у него подмышкой. Упала на спину, упираясь в волчью грудь ногами.

Несколько рывков за шнур генератора. И два серебряных диска прижались к оскаленной волчьей морде.

Вонь пылающей шерсти. Волосы и лицо Эрики оберегала маска, но жар пылающего фосфора все равно заставил ее отскочить.

Несмотря ни на что, оборотень пытался ползти за ней, отталкиваясь задними лапами от земли. Ослепший, обезумевший от боли, но не отказавшийся от преследования.

***

"Покончив с ним, поспеши снять с тела шкуру. Кинь ее в костер. Теперь его тело должно снова принять человеческую форму. Тогда ты сможешь убить его окончательно".

Лохмотья маски болтались на моем лице вместе с клочьями моей кожи. Я не чувствовал боль — холод или брага затуманили мое сознание.

Моя рука почти не дрожала, когда я сделал первый разрез на волчьей шкуре.

***

Последний свой скальпель Эрика всадила ему в основание позвоночника, прекращая рывки волчьего тела. И, сжав зубы, потащила парализованного оборотня к горящей беседке. Другого выхода не было.

Ему хватит десяти минут, чтобы полностью восстановиться. А она пять минут назад уже должна была валяться без сознания, не получив антидот.

***

В двух шагах от меня стоял кузнец Вульнар Черный, одетый только в железный ошейник. Он грузно опирался на рукоять своего молота и внимательно следил за каждым моим движением. Оловянными глазами подменыша.

Рукоять ножа выскальзывала из заскорузлых перчаток. Я прервался, обтер их о шубу оборотня. Бросил ее кузнецу.

— Скажи мне, Вульнар, — под моими пальцами шкура начала потихоньку сползать. Вместо кровоточащей плоти под ней открывалась белая человеческая кожа. — Это ведь из-за тебя я оказался здесь?

— Это так, — согласился глиняный колдун, набрасывая шубу на плечи. — Я поднял туман и поймал тебя в него, как в силки. А потом отправил ветер сломать крыло твоей железной птицы.

— Крыло, — одним рывком я избавил Белого Вульнара от волчьих покровов. — Ты починил его?

— Кинь шкуру в огонь.

— Я спрашиваю тебе, Вульнар Черный, починил ли ты крыло, как обещал?

Кузнец скривился.

— Будь проклята луна, заставляющая говорить правду. Я не чинил твою птицу, потому что ты никогда не поднимешь ее в небо, охотник. Обещания ничего не значат для меня, носителя перевернутой руны Зиу.

— Я так и думал, — я встал, держа волчью шкуру в руках. — Значит, я никогда не поднимусь в небо. Почему же?

— Потому что ты навсегда останешься в этой пещере, — рявкнул Вульнар Черный и взял Молот Судьбы наперевес. — Я видел это в зеркале горных вод.

— Интересно, — я закинул шкуру на плечо. — А что ты еще видел?

— Я видел, как ты бежишь от меня вглубь пещеры и больше не возвращаешься оттуда. Наверное, тебя убивает Холодное Слово Хозяина. Я видел, как вырываю железные когти у моего брата. Как зачем-то пытаюсь рыть ими землю и царапаю камень. А потом я всегда видел темноту и три фиолетовых пятна в ней, похожих на глаза.

— А ты видел это? — спросил я.

И с силой двадцати взрослых мужчин метнул разделочный нож в огромную грудь Вульнара, лжеца и предателя, слепленного из черной глины.

Он завыл тогда и ударил молотом. Но не попал в меня, а в камень у входа.

Молот вспыхнул синим огнем, по стенам пещеры побежали трещины. Нависавший над входом карниз рухнул, похоронив пещеру на века.

***

Из кровавой пелены, застилавшей ночное небо, проступило бледное лицо сторожа.

Ствол ружья уткнулся Эрике под ребра.

— ...

"Я ничего не слышу".

— А ну вставай!

"Не могу. Мышечный коллапс. Не могу пошевельнуться. Не надо стрелять, пожалуйста. Позовите Гаспара".

— Вставай или я сейчас...

Желтая луна над плечом сторожа сжалась в суровое лицо доктора ван Рихтена. Положив руку на ствол "Манлихера", он медленно согнул его в дугу, сминая металл пальцами. Его глаза не отрывались от глаз герра Шмида, закатывающихся под лоб.

Сторож осел рядом с Эрикой и повалился на бок. На этот раз он долго не придет в себя. А очнувшись, ничего не будет помнить из случившегося этой ночью.

Гаспар озабоченно посмотрел на часы. Достал из нагрудного кармана ампулу и насадку с иглой. Открутил кончик указательного пальца на правой, железной руке и привинтил насадку.

Проткнув ампулу, набрал жидкость из нее в полость пальца.

Укола Эрика не почувствовала.

***

Я бежал, преследуемый топотом и проклятиями Вульнара. Бежал вглубь пещеры в неизвестно откуда взявшейся уверенности, что это правильный путь. Волчий Убийца на моем плече больно бил меня по спине прикладом.

Справа и слева мне попадались ледяные статуи, о которых говорил Хозяин. Жертвы, проглоченные холодным чревом пещеры.

Среди них встречались очень странные, подчас жуткие фигуры. Мне запомнилась одна, которая никак не могла быть ни человеком, ни зверем.

Ее тело было прозрачным, как будто отлитым из фиолетового стекла. Лед внутри льда. Фиолетовый лед в волнистых переплетающихся узорах. Гладкое лицо, лишенное черт. И три темных пятна на нем, которые не могли быть ничем иным, как глазами.

Страшно представить, что за разум хранили эти глаза.

Хочется верить, что это привиделось мне в горячке погони.

***

Через тысячу ударов замедляющего бег сердца она смогла показать в сторону беседки.

— Он там, — язык все еще слушался с трудом.

— Я знаю, — кивнул ван Рихтен. — Он уже не шевелился, когда я пришел.

Он всегда все знал. И всегда появлялся вовремя. Перед самым занавесом, чтобы задуть свечи и собрать последние аплодисменты.

— Ты хорошо поработала, Эрика.

— Я знаю. Отвези меня домой, Гаспар. Только найди мне что-нибудь надеть. Кристоф не поймет, если я явлюсь в таком виде домой.

***

Проход все сужался. Мне с большим трудом удавалось пробираться вперед. Для моего преследователи здесь уже не было места.

Об этом возвестили мне вопли за спиной, грохот ударов и хруст ломаемого льда. Вульнар Черный вымещал бессильную ярость на статуях пленников пещеры.

Еще бы. Теперь, когда вход завален камнями, ему придется остаться в пещере навечно.

Пещера вывела меня к подземной реке. Я шел вдоль русла, долго, очень долго. Несколько раз засыпал. От холода и смерти меня спасал мой трофей — шкура оборотня, в которую я заворачивался мехом внутрь.

Мне повезло, впереди забрезжил свет. Я вышел на поверхность. Как оказалось, в окрестностях города Линденбург, где последнего колдуна сожгли четыреста лет назад за порчу соседской сметаны.

Недостаток колдунов и ведьм этот славный город восполнял вполне современной больницей, где мне сделали перевязку и необходимые уколы. А также телеграфом, с помощью которого я дал знать родственникам, что жив, почти здоров и нуждаюсь в деньгах.

В номере гостиницы, куда меня любезно пустили пожить в долг, я сделал первую насечку на прикладе Убийцы.

***

— Там я сделал первую насечку на прикладе Убийцы.

Тропинка вывела их прямо к дому бабушки Греты. Вот-вот навстречу должна была выбежать Нина, если бабушка опять не посадила ее на цепь.

— Очень интересная история, — сказала Эрика, глядя на Рудольфа снизу вверх. — Я даже не заметила, как мы пришли. А это ружье у вас с собой?

— С собой, — охотник постучал костяшками пальцев по деревянному футляру с выжженной головой волка. — Только оно заперто. Со временем с ним стало действительно непросто сладить.

— Значит, посмотреть не получится, — огорчилась Эрика. Подумала. — Но вы зайдете к бабушке Грете на чай?

Охотник замечательно рассказывал истории. И они были так непохожи на скучные сказки в ярких обложках, которые ей читали бабушка и мама.

— Прости, Эрика. С чаем ничего не выйдет, — покачал головой Рудольф. — Я проводил тебя и мне надо идти дальше. Я ищу одного человека. И чем скорее я его найду, тем лучше. Для всех.

Эрике очень не хотелось расставаться с охотником. Но ее ждала бабушка, ждала лекарств из аптеки. Надо было идти. И охотник тоже спешил, озабоченно поглядывая на большие стальные часы.

— А что это за человек? — спросила Эрика напоследок. — Может, я его знаю?

Рудольф достал из большого нагрудного кармана сложенную вчетверо газету. Развернул. Показал Эрике первую страницу.

— "Необычайная находка в горах", — прочитала девочка заголовок по слогам. И ниже, более мелким шрифтом. — "При закладке новой церкви было обнаружено древнее захо... захоро... за-хо-ро..."

— Захоронение, — подсказал Рудольф. — Могильник.

— Ой, это же патер Ладвиг на фотографии! Наш священник! — обрадовалась Эрика. — Вот куда он уезжал!

— Кто из них патер Ладвиг? — спросил Рудольф. Голос у него стал очень серьезным.

На газетной фотографии было пять человек. Трое в рабочей одежде и два священника. Эрика заметила, что над всеми, кроме патера Ладвига, была карандашом поставлена галочка.

— Вот он, — показала девочка пальцем. — Вы его ищете, да?

— Ты знаешь, где его найти?

— Конечно! Я вам объясню, как дойти до церкви и до его дома. — Эрика задумалась, просияла. — Только зачем вам идти куда-то, если патер вот-вот будет здесь?

— Будет здесь? Почему?

— Моя бабушка больна. И он ее навещает почти каждый день.

— И сегодня?

— Я встретила патера Ладвига незадолго до вас. Он сказал, что идет к бабушке Грете.

На лбу охотника появилась озабоченная складка. Он посмотрел на дом, на Эрику. На футляр у себя в руках.

— Вот что, Эрика, — сказал Рудольф. — Давай сыграем с тобой в игру.

Бабушка Грета запирала дверь только на ночь. Последние годы она все реже вставала из своего кресла-качалки. Сидела у окна, накрыв больные ноги цветастым пледом. Дверь не запирала, чтобы мог войти молочник, священник или деревенский врач — ее дочка, мать Эрики. От незнакомцев ее покой оберегала верная Нина.

— Нина, Нина, — позвала Эрика.

Но овчарки нигде не было видно. "Наверное, опять спит", — решила девочка. И толкнула дверь, входя в дом.

— Здравствуй, бабушка!

— Эрика, милая, — бабушка наклонилась из кресла, обняла ее. — Ну, наконец-то. Я думала, ты уже совсем забыла свою бабушку Гретхен.

— Нет, бабушка, что ты, — Эрика выкрутилась из бабушкиных рук, пахнущих мятой. — Знаешь, кого я встретила по дороге?

— Кого, милая?

— Ох... одного человека. — Эрика вовремя вспомнила про игру, которую придумал Рудольф.

Условием игры было — не рассказывать про охотника, если патер Ладвиг в гостях у бабушки.

Священника здесь не было. Если он еще не приходил, рассказывать было нельзя. Но если он уже ушел, то можно. А рассказать так хотелось!

— Какого человека? — спросила бабушка, покачиваясь в кресле.

Отложив вязание в сторону, она сложила ладони поверх пледа.

— Патера Ладвига, — нашлась Эрика. — Он к тебе еще не заходил?

Надо же, и врать не пришлось. Все-таки она ужасно находчивая.

— Был и уже ушел, — сказала бабушка. — Даже чаю не выпил. Вечно он куда-то спешит, наш патер.

Эрика тут же обрадовалась и огорчилась.

Огорчилась, что игра закончилась, даже не начавшись. Теперь ей не надо подавать тайный сигнал Рудольфу, что патер Ладвиг в доме.

А обрадовалась возможности рассказать бабушке Грете про сероглазого охотника.

— Охотник? Вервольфы? Милая, никаких вервольфов не бывает, — бабушка покачала головой в белом чепце. — Нельзя же слушать, что тебе рассказывают всякие бродяги.

— Он не бродяга!

— Бродяга, а кто же еще? Ходит по лесу, пугает маленьких девочек.

— Бабушка, он меня не пугал.

— Надо будет сказать матери, чтобы пожаловалась полицмейстеру. И заперла тебя дома на пару дней.

Эрике хотелось расплакаться. Ну почему, почему взрослые всегда все портят? Никакой Рудольф не бродяга! И не надо ничего рассказывать толстому уродливому полицмейстеру!

— Милая, а теперь сделай, пожалуйста, бабушке чай, — попросила бабушка Грета. — Вскипяти чайник и завари. Справишься?

— Конечно, бабушка.

Эрика шмыгнула носом. И, нарочно пришаркивая ногами, как бабушке не нравилось, поплелась к печке.

От обиды она даже забыла, что Рудольф ждет хоть какого-то ее знака, спрятавшись в зарослях.

Пузатый бабушкин чайник, купленный еще до рождения Эрики на бременской ярмарке, скоро начал булькать и шкворчать. Эрика залезла на стул и вынула из буфета чашки. Свою маленькую, с рисунком цветов. И большую зеленую бабушкину.

Спустившись, Эрика поставила чашки рядом. Положила в свою три ложки сахара. Сахар бабушка держала только для гостей, у нее была такая болезнь, что ее нельзя было сладкого.

А вот патер Ладвиг наоборот, жить не мог без сладкого. Чай он пил приторный, аж противно. И всегда носил с собой пригоршню тянучек. Если не случалось поблизости детей, все съедал он сам.

— Милая, положи мне шесть ложек, — попросила бабушка Грета.

— Бабуля, ты что? Тебе же нельзя.

— Эрика, делай, что тебе говорят, — строго сказала бабушка. — Ты совершенно неуемная сегодня.

— Бабушка!

— Помолчи, — сказала бабушка Грета другим тоном. — Кто-то ходит за стеной.

Тишина. Булькает вода в чайнике, и шипит газ, перетекая из баллона в печку.

— Я ничего не слышу, — прошептала Эрика.

Бабушка поднесла палец к губам. Повернула голову боком к стене.

Эрика очень удивилась. Из-под чепца торчало бабушкино ухо. Оно выглядело очень большим. Как и ноготь на прижатом к губам пальце. Эрика потерла глаза кулачками. Ничего не изменилось.

"Бабушка Грета, а что у тебя с ухом? И с пальцем?" — хотела спросить Эрика. Было очень страшно от этих неслышных шагов за стеной.

Хлопнула входная дверь.

— Бабушка, это Рудольф! — радостно закричала Эрика. Ей стало стыдно, что она такая трусиха.

Стыд тут же сменился обидой. Охотник совсем не обратил на нее внимания, даже не глянул в ее сторону.

Он прошагал на середину комнаты. В левой руке у него была собачья цепь с порванным ошейником. В правой какая-то черная тряпка.

Ружье по имени Волчий Убийца, без всякого футляра, висело у охотника на плече.

— Я нашел это возле стены дома, с обратной стороны, — сказал Рудольф.

И кинул цепь на пол. Эрика увидела, что там, где цепь крепилась к будке, ее звенья разорваны. С какой же силой надо было дернуть?

— Мне кажется, что кто-то убил вашу собаку. А затем использовал цепь, как пращу, чтобы зашвырнуть труп в лес. Этот кто-то не мог войти в дом, пока его охраняла собака с "глазами ангела".

"Глаза ангела". Белые круги вокруг глаз на черной морде Нины. Бабушка говорила, что они отпугивают всякую нечисть. Мама всегда смеялась над ней.

— Но он все-таки вошел. Потому что в сарае лежало вот это.

Разворачиваясь, черная тряпка упала поверх цепи. Ряса священника. Порванная пополам сверху донизу.

— Он очень торопился ее снять, — сказал Рудольф Вольфбейн, охотник на оборотней.

— Бабушка! — закричала Эрика. — Бабушка, надо скорее уходить! Он прячется в доме!

Бабушка Грета покачивалась в кресле туда-сюда не сводя с охотника широко распахнутых глаз. Она казалась бы спящей, если бы не выкаченные желтоватые белки и черные озера зрачков.

"Наверное, бабушка очень испугалась", — подумала Эрика. Она шагнула к бабушке, чтобы ее успокоить. Сказать, что все будет хорошо, Рудольф их защитит.

— Эрика, остановись, — сказал охотник так, что не послушаться было нельзя. — Он не прячется в доме. Иди ко мне.

— А где же он?

Из-под пледа, укрывающего бабушку Грету, донеслось громкое урчание, заглушившее

То, что представлялось бабушкой Гретхен, прыгнуло через всю комнату, опрокидывая стол!

даже чайник. Только сейчас Эрика заметила, как вздулся живот бабушки.

— Эрика, иди ко мне, — сказала бабушка густым, чужим голосом. — Не слушай этого бродягу, милая. Иди к бабушке Гретхен.

Бабушка протянула к Эрике огромные, распухающие на глазах ладони. И начала вставать с кресла.

— Беги, Эрика! — крикнул Рудольф. — Беги!

Она не успела.

То, что представлялось бабушкой Гретхен, прыгнуло через всю комнату, опрокидывая стол! Ему не помешал даже огромный, болтающийся у самых коленей живот. Бабушкино платье задралось на нем, обнажая мертвенно-бледную кожу с синей паутиной вен.

К этому ужасному булькающему бурдюку оно прижало Эрику, сжимая ее горло необычайно сильной ладонью. Свободной рукой оно погрозило Рудольфу указательным пальцем.

— Охотничек! — в бабушкином горле толкались, мешая друг другу, целых три голоса. — В одном из них узнавался австрийский выговор патера Ладвига. Третий, глухой и скрипучий, Эрика не знала. — Вот и встретились. Опять ты опаздываешь.

— Отпусти девочку, — глаза Рудольфа смотрели на Эрику поверх ствола Волчьего Убийцы.

В них была усталость долгих бессонных ночей. Усталость от нескончаемой погони.

— Отпустить? Ну как же я отпущу мою внучку? Мою прихожанку? — оборотень рассмеялся на три голоса. — Мою пищу?

Грозящий Рудольфу палец отрастил длинный блестящий коготь. Оборотень провел им по щеке Эрики. Девочка дернулась от холодного прикосновения металла.

— Сжег меня, — забормотал над ее головой третий, незнакомый голос. — Сжег мою кожу, оба моих тела. А потом пришел тот, другой, которого он выпустил. И выпил все его дыхание. Я остывал среди углей и ждал. Знал, что за мной придут.

— И я пришел, — закончил он голосом патера Ладвига. — И вернул себе тело.

Кожа на левой руке оборотня лопнула. Пять длинных стальных когтей блеснули перед глазами Эрики.

— Ты думал, что все закончилось Убийца Волков?

— Все закончится сейчас, — сказал Рудольф. — Для тебя.

Искаженный смех священника.

— Ты думаешь о том же, что и я, охотник? Думаешь о разлете дроби? О маленькой девочке, которая стоит между мной и Волчьим Крюком?

— Я думаю, что чайник уже закипел, — сказал Рудольф.

И подмигнул Эрике.

Эрика всегда была сообразительной девочкой. Правильно действовать ей с самого начала мешал страх.

Теперь он весь закончился. Как будто она, Эрика Браут, уже умерла. И ничего страшнее этого с ней не могло случиться.

Схватив бабушкин чайник, она плеснула из него на руку оборотня. И, вывернувшись из ослабевшей хватки, ему в лицо.

От воя зазвенела уцелевшая посуда в буфете. Оно выло и рычало, зажимая руками расползающееся клочьями лицо. Всхлипывая, начало рвать и отбрасывать в сторону кожу.

От черт бабушки Греты ничего не осталось. Эрика увидела острый подбородок и запавшие глазницы патера Ладвига. Все в волдырях ожогов и сочащихся сукровицей трещинах. Начиная от скул, эта дикая маска стремительно, на глазах, зарастала жесткой черной шерстью.

Разрывая остатки губ, вперед двинулись острые клыки. Оборотень превращался в зверя, чтобы залечить свои раны.

— Эрика, отойди! — крикнул охотник.

Девочка бросилась в сторону, закрывая голову руками. Сзади раздался глухой удар и треск расщепляемого дерева. Затем оглушительный выстрел.

Оборотень висел, пригвожденный Крюком к стене. Места на его теле, в которые попали серебряные дробинки, почернели, выглядели обугленными.

— Эрика, тебе лучше выйти на улицу, — сказал Рудольф, не поворачивая головы. Он не отрывал глаза от оборотня.

— Я останусь здесь. Мне совсем не страшно.

— Эрика, тебе не на что здесь смотреть.

— Я хочу увидеть, что вы сделаете с ним. Я хочу запомнить.

Рудольф повернул голову и посмотрел на нее. Ничего не сказал больше.

Он понял.

С помощью катушки под стволом он смотал трос, привязанный к Волчьему Крюку. Сильно рванув ружье, выдернул Крюк из стены и из тела оборотня.

Тело рухнуло на пол. Раздался слабый стон.

— Он жив?

— Как видишь, — держа ружье в одной руке, охотник осторожно приблизился к оборотню. Второй рукой достал из ножен под курткой длинный, очень широкий нож. — Чтобы покончить с ним, мало одного серебра. Нужен огонь.

— Огонь, огонь, огонь, — забормотал на три голоса оборотень. Его пальцы с отвратительным звуком заскребли по полу.

Охотник наступил на запястье руки с железными когтями. Занес руку с ножом.

— Отвернись, — сказал он Эрике.

Она не стала отворачиваться.

Охотник взял отрубленную по локоть руку и бросил ее в духовку. Зажег огонь.

— Эрика, где здесь запасные баллоны с газом? — спросил он.

— Наверное, в сарае, — ответила девочка, не сводя глаз с тела на полу.

Оставшись без руки, оборотень перестал биться. Тихо лежал, бормоча что-то едва слышное.

Охотник направился к выходу.

— Не бойся, — сказал он Эрике. — Тварь теперь не опасна. Все ее сила была в железных когтях, которые по глупости примерил ваш священник.

— Я не боюсь.

Она и правда не боялась.

— Молодец. Но если он попробует встать, сразу зови меня.

Рудольф вышел.

Эрика осталась наедине с оборотнем. Из духовки тянуло мерзкой вонью.

— Эрика, — услышала она слабый голос.

Голос патера Ладвига. Он больше не двоился и не троился.

И лицо, смотревшее на девочку снизу, было почти человеческим. Только сильно изуродованным кипятком и дробью.

— Эрика, девочка моя, что я наделал?

Единственный уцелевший глаз священника плакал.

— Я убил. Убил их всех. Моих товарищей. Нину. Твою бабушку. Всех остальных. Что я натворил???

Эрика подошла на полшага ближе. Сама не зная почему, она была уверена, что с ней говорит человек, а не зверь.

— Это были не вы, патер, — сказала девочка. — Это был злой дух, который жил в железных когтях.

— О, что же я наделал, Боже! Простишь ли ты меня? Простишь ли ты меня, Эрика?

— Я совсем, совсем не злюсь на вас, патер Ладвиг, — девочка покачала головой. — Вы всегда были хорошим.

— Эрика, ангел мой...

От рыданий огромный живот оборотня заколыхался. На губах священника вспенилась кровь, потянулась струйкой из уголка рта. Глядевший на Эрику глаз затуманился.

— Патер Ладвиг?

Он больше не замечал ее. Бывший священник, заблудившийся на темной тропе запретного знания, обратил свой взгляд и речь к кому-то другому.

Теперь он говорил на латыни. Эрика не понимала ничего, хотя отдельные слова казались

— Сегодня на адрес Клиники пришло письмо, — в железных пальцах ван Рихтена подрагивал белый прямоугольник. — На нем твое имя.

ей знакомыми. Она слышала их в церкви, по воскресеньям.

Патер Ладвиг все говорил, и говорил. Без остановки, пока не вернулся Рудольф.

Охотник принес тяжелый газовой баллон, бросил его на пол. Ударом приклада сбил вентиль.

— Быстро наружу, — приказал он, откручивая духовку на самый сильный огонь.

У самой двери Эрика бросила взгляд назад, на патера Ладвига. Он замолчал, прикрыл единственный глаз. Страшное его лицо разгладилось. Не в покое, а в ожидании покоя.

— Бегом, Эрика, — приказал Рудольф, захлопывая дверь. — Сейчас здесь все взорвется.

Они побежали. По дороге Рудольфу пришлось взять Эрику на руки, у девочки подгибались колени.

Отбежав шагов на двести от дома, Рудольф остановился. Повернулся к дому лицом. Застыл в ожидании.

Сквозь куртку Эрика чувствовала, как бьется его сердце.

— А что такое mia pulpa? — спросила она.

— Чего? — не понял охотник.

— Mia pulpa. Я слышала, как это повторял патер Ладвиг.

— А, mea culpa, — сказал Рудольф. — Моя вина.

— Моя вина? — повторила Эрика.

— Mea culpa — моя вина. Это слова из молитвы. Патер Ладвиг просил прощения у Бога.

— И Бог простил его?

— Не знаю, Эрика. Говорят, что Бог прощает всех.

— Ты веришь этому?

Рудольф Вольфбейн помедлил.

— Я... — начал он.

Остальные его слова заглушил взрыв.

***

В машине ван Рихтен осторожно взял ее за левую руку. Уколол безымянный палец, забирая кровь на анализ. Она слишком долго находилась под сывороткой. Нужна была проверка.

— Это был один из наших? — спросила Эрика.

— Тебе обязательно знать? — не поднимая головы, он промокал ее палец спиртом.

— Да, Гаспар.

— Это был Рафаэль. Он работал у меня.

— Я помню Рафаэля.

Высокий жизнерадостный итальянец. Он рано начал лысеть и очень стеснялся этого. На отворотах его халата вечно были хлебные крошки. Много читал, рядом с его местом всегда лежала книга с закладкой.

Закрыв глаза, Эрика видела обугленную тушу в развалинах беседки. Она будет сниться ей несколько ночей подряд. Если не уколоться перед сном. В ванной, тайком от Кристофа и Гретхен.

— Почему ты не сказал мне сразу?

— Ты же знаешь. Это могло повлиять на твой выбор действий. Я не мог рисковать, — Гаспар не оправдывался. Он приводил аргументы.

С ним было трудно спорить. Зная, что это Рафаэль, она бы до конца пыталась взять его живым. И он бы убил ее.

Интересно, он узнал ее? Вряд ли. Обращение зашло слишком далеко.

Если она будет думать по-другому, то никогда больше не возьмет в руки скальпель.

Машина остановилась возле ее дома. Шофер вышел, чтобы распахнуть дверь перед Эрикой.

— Гаспар, обещай мне.

Ван Рихтен вопросительно посмотрел на нее.

— Обещай, что если я заражусь, ты сам придешь за мной. Не будешь посылать людей фон Штольца. И никого из новичков.

Доктор ван Рихтен грустно покачал головой.

— Я слишком стар для тебя, девочка моя. Но я обещаю, что приду. Надеюсь, впрочем, это обещание мне не придется сдержать.

— Надежда — это все, что остается нам, Гаспар, — сказала Эрика. — Как жаль, что ее не хватило Рафаэлю.

Она положила руку на железный протез доктора ван Рихтена. Гаспар накрыл ее ладонь своей. Его живая рука была лишь немногим теплей металла.

— Моя вина, — прошептал он. — Моя величайшая вина.

— Ты знаешь, что это не так. Ты знаешь, что мы сами пошли за тобой. У всех нас были причины поступать так, а не иначе. Ты, а не кто-то другой, дал нам надежду.

— Я не вправе за это забирать у вас жизнь.

Эрика усмехнулась.

— Для этого у тебя есть я, Гаспар, забыл? У нас каждый занимается своим делом. Ты — теми, кому нужна надежда. Я — теми, для кого ее нет. Ты лечишь. Я отрезаю загнившие части. А чувством вины пусть занимается твой венский коллега. У него это лучше получается.

Гаспар улыбнулся. Эрике всегда удавалось его развеселить. Даже когда ей самой вместо веселья хотелось надежно забыться под морфием.

Но она улыбнулась в ответ. И, выскочив из машины, побежала к дому. Начинался дождь, и Эрика боялась намочить плащ жены Гаспара.

У самой двери Эрика услышала за своим плечом.

— Я совсем забыл.

Обернувшись, она увидела доктора ван Рихтена. Он стоял, протягивая к ней руку, а за его спиной опадал мерцающий туннель из дождевых капель. Только тренированные глаза Эрики видели этот след оставшийся от "месмерового перемещения".

В отсутствие свидетелей Гаспар предпочитал не полагаться на свои больные ноги, передвигаясь экзотическим, зато более скоростным способом.

— Сегодня на адрес Клиники пришло письмо, — в железных пальцах ван Рихтена подрагивал белый прямоугольник. — На нем твое имя.

Она взяла конверт, прикрывая полой плаща, попыталась прочесть. В полумраке буквы сливались. Сыворотка, обостряющая все ее чувства, потеряла действие.

Гаспар услужливо поднес к ее лицу палец со вспыхнувшим огоньком.

"Эрике Браут", — прочла она надпись фиолетовыми чернилами, уже немного расплывшуюся от влаги.

— Мне пора, — сказал Гаспар ван Рихтен. — Боюсь заржаветь.

Она улыбнулась в ответ на его привычную шутку. Повернулась к двери, прижимая конверт к яростно забившемуся сердцу.

Доктор ван Рихтен несколько секунд озабоченно смотрел ей в спину, перед тем, как испариться с легким хлопком.

Эрика прокралась в спальню "лунным шагом", чтобы не разбудить Кристофа, заснувшего в кресле.

Он бы не заметил ее, даже если бы не спал. Милый, милый Кристоф был всего лишь человеком, не знающих о девяти способах проникать в закрытые помещения незамеченным. Утраченная мудрость восточных наемных убийц была для него пустым звуком, а не обязательным элементом подготовки.

Поэтому Эрика выбрала его.

Но Гретхен обмануть ей не удалось. Отчасти потому, что она была еще совсем ребенком. Дети чувствуют лучше взрослых. Отчасти из-за маленького сторожевого сюрприза, зашитого в ее плюшевую собаку.

— Мама, мама, — раздался шепот.

— Тихо, маленькая, — Эрика присела на край кровати. Коснулась губами лба Гретхен. — Почему ты опять не спишь?

— Мама, я во сне придумала вопрос.

Эрика вздохнула. Ну что за неугомонное создание.

— Какой вопрос? — прошептала она в маленькое ухо и потерлась о него носом.

Гретхен хихикнула.

— Мама, не надо, нос холодный. Мама, не надо, говорю.

— Все, все. Я просто ужасно соскучилась.

— Ты будешь слушать вопрос?

На фотографии — Рудольф. Совсем не изменившийся. Все в той же пилотской куртке.

— Буду. Уже вся слушаю.

— Мама, а если охотник помог Красной Шапочке бесплатно, то он должен был умереть, да?

Внутри стало пусто и холодно.

— Почему?

— Ну, ты же говорила, что на его семье лежит проклятье. За то, что его дедушка попросил награду...

— Прадед, — поправила Эрика. — Графа Альбрехт Вольффбейн.

— Да, прадед. И проклятие убило Рудольфа, да?

— Я не знаю, милая. Может быть, оттого, что Рудольф спас тогда эту маленькую девочку, Бог простил его семью?

— Это правда, мама?

— Я не знаю, — сказала Эрика. — Но думаю, что у этой сказки хороший конец. А теперь — быстро спать.

"Не знаю" — это была единственная доступная ей правда. До сегодняшнего дня.

Под светом зеленого абажура в кабинете она еще раз внимательно прочла надпись на конверте. Незнакомый витиеватый почерк.

Вскрыла конверт.

На стол выскользнул плотный картонный прямоугольник. Фотография. Больше в конверте ничего не было.

Очень качественный снимок, четкий — сразу видна рука профессионала.

На фотографии — Рудольф. Совсем не изменившийся. Все в той же пилотской куртке. И самолет на заднем плане.

Лицо у Рудольфа было настороженное. В руках Волчий Убийца. Интересно, можно ли посчитать новые зарубки у него на прикладе?

Эрика смотрела на фотографию так внимательно, что у нее заболели глаза. Вокруг Рудольфа какие-то джунгли. Когда же сделано фото? Может быть, до их встречи в Шварцвальде?

Она перевернула снимок в поисках даты. И увидела сделанные в столбик надписи. Почерк тот же, что и на конверте. Слева названия городов. Справа числа.

Вечитлан 12.05.29
Дансборо 22.07.29
Нью-Йорк 9.08.29
Лондон 14.09.29
Дрезден 24.10.29
Потсдам — ?

Что это? Пункты маршрута? Где это место Вечитлан? И почему предпоследним пунктом указан Дрезден? А вместо последнего числа вопросительный знак.

Эрика взяла в руки конверт, покрытый сливающимся узором почтовых штемпелей. Отправлен в Лондоне. Четырнадцатого сентября.

Двадцать четвертое октября — это послезавтра.

Послезавтра отправитель письма собирается прибыть в Дрезден.

Она не плакала двадцать лет. На улице, где приходилось охотиться на крыс, чтобы не умереть от голода. В приюте, выхаркивая ошметки собственных легких. В тренировочном зале под ударами бамбуковой палки наставника. После первых заданий, где ей приходилось видеть вещи, от которых взрослые сильные мужчины теряли дар речи и содержимое желудков.

Никогда.

Последний раз ее слезы оросили остро пахнущую куртку и колючую щеку высокого человека с серыми глазами.

Когда по дороге домой у него на руках она осознала, что бабушки Греты больше нет.

Когда он вышел из дверей ее дома и сказал, что оборотень успел побывать здесь. И это значило, что мама тоже мертва.

Но сильнее всего она плакала, когда он оставил ее напротив полицейского участка. И сказал, что они больше не увидятся. Он не хочет ей лгать, будто собирается навещать ее. Ей нет места в его мире, мире вечной охоты и преследования.

Он так сказал, взяв ее за подбородок, и заглядывая в глаза. Я ухожу. Навсегда. Будь сильной, пожалуйста.

Сказал перед тем, как раствориться в утреннем тумане и пелене набежавших слез.

Она плакала без остановки почти сутки. Навестивший ее городской врач прописал ей снотворные таблетки.

Эрика проглотила таблетку и под одеялом отрыгнула ее себе в кулачок. Она засунула ее в бутылку "Кромбахера", к которой прикладывался полицмейстер. И той же ночью убежала из участка.

По дороге она решила никогда больше не плакать. Быть сильной. И во что бы то ни стало найти дорогу в мир охотника.

Раз он не захотел брать ее с собой, она придет к нему сама.

Двадцать лет спустя охотник снова смотрел на нее. С желтоватой поверхности снимка.

Он вернулся. Эрика знала, вернулся за ней.

И она поняла, что ждала его все эти проклятые годы. Единственного незнакомца, который оказался к ней по-настоящему добр.

Что он скажет ей?

"Посмотри, ты стала совсем взрослая".

Что она ответит ему?

"Да, моей дочке почти столько, сколько было мне тогда".

Он спросит:

"Ты знаешь, зачем я пришел?".

Она ответит:

"Нет".

Или она ответит:

"Знаю".

Это ничего не меняет. Он все равно скажет:

"Я хочу, чтобы ты ушла со мной. Навсегда".

Что она ответит ему?

Она не знает.

На другом конце города о ней думал доктор ван Рихтен, наставник и друг. В соседней комнате Кристоф шептал ее имя во сне. Малютка Гретхен ворочалась в своей кроватке.

Протянув руку, Эрика выключила лампу. За окном светало.

Она принесла плед и укрыла мужа, спящего в кресле. Постояла над кроваткой Гретхен.

Малышка открыл один глаз, глядя на нее.

— Мама, когда я вырасту, я буду такой же сильной, как ты?

Нагнувшись, Эрика взъерошила черные густые кудри.

— Ты уже сильная, волчонок.

— Правда?

— Правда.

Гретхен улыбнулась. И тут же заснула.

Я не знаю, чем кончится эта сказка.

Это так просто сказать: жила-была маленькая девочка, которой мама запрещала говорить с незнакомцами.

И так сложно придумать, что случится, в конце концов, если девочка не послушает маму. Ведь маленькие девочки очень часто бывают непослушными.

А вы всегда слушаете своих мам и пап? Почему же вы до сих пор не спите?

Не можете уснуть, пока сказка не кончится?

Тогда давайте все вместе будем сильно-сильно надеяться, что сказка кончится хорошо. Ладно?

Когда ночь стучится в наши двери, надежда — это все, что у нас остается.

© Л. Алехин, 2004.

КНИЖНЫЕ НОВИНКИ

Мы продолжаем публиковать информацию о книгах фантастических жанров, выходящих в крупнейших издательствах России. Информация основана на официальных анонсах, предоставленных издательствами. В перечень книг включены как новые произведения, так и новые издания широко известных романов.

ФЭНТЕЗИ

РУССКОЕ ФЭНТЕЗИ

Николай Басов. Устранитель зла.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2003. — 512 стр., серия "Воин Справедливости" — 7000 экз.

Усилиями Лотара, охотника на демонов, Западный континент и живущие на нем люди надежно защищены от прорывов магической нечисти. Но это спокойствие — только кажущееся. Три Великие Армии уже в пути, а демон Жалын уже строит цепь своих магических ловушек. Лотар должен любой ценой остановить грядущую войну и стать тем, кого люди назовут не иначе, как Лотар-миротворец.

Андрей Белянин, Галина Черная. Каникулы оборотней.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 404 стр. — 10000 экз.

Нет, не перевелись еще монстры, оборотни, злые духи и прочая нечисть на необъятных просторах нашей планеты! То вдруг Ворон объявится, своим вещим словом разящий направо-налево безобидных жителей Ирландии энного века, то призрак Долговязого Шерифа напугает до смерти невинных индейцев из племени ирокезов, а тут еще очередной жеводанский оборотень ступил на кривую дорожку...

Ох, и туго пришлось бы человечеству, если бы не настоящие профессионалы своего дела, крутые суперагенты из Будущего — кот Профессор, командор Алекс и очаровательная Алина!

Андрей Белянин. Отстрел невест.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 343 стр. — 10000 экз.

Как ни надеялся новоиспеченный лейтенант милиции, заслуженный сыскной воевода Никита Иванович Ивашов спокойно перезимовать зиму в Лукошкине — увы! Новые дела посыпались, как из рога изобилия. Одновременно две кражи и — страшно подумать — "мокрое" дело! Но долго унывать нашему герою не приходится. На помощь ему спешат бессменный эксперт-криминалист Баба Яга и младший сотрудник следственного отдела Дмитрий Лобов. А уж они-то знают, что у них в Лукошкине все по-другому. И если в Европе принцы и королевичи съезжаются ко двору прекрасной принцессы, то здесь наоборот — двенадцать девиц благородного происхождения едут на санях, зимой, только для того, чтобы самодержец выбрал себе невесту. И ничего удивительного, если за руку и сердце царя Гороха невесты пойдут на преступление. Итак, следствие начинается...

Андрей Белянин, Галина Черная. Профессиональный оборотень.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 347 стр., доп. тираж 10000 экз.

Совершенно невероятная история приключилась одним холодным январским вечером с юной жительницей российского городка N Алиной Сафиной. Так бы и текла ее жизнь привычным чередом — институт, дом, родители, молодежные тусовки — если бы она умудрилась вовремя свернуть с той злополучной улочки, где и напал на нее кровожадный монстр. Меткий выстрел... Мерзкое чудовище убито, и, казалось бы, героиня наша спасена. Но вся беда в том, что монстр успел поцарапать девушку и теперь ей грозит постепенное обращение в Зверя. На какие только жертвы не пойдет хорошенькая девушка, чтобы сохранить свежесть и красоту юного личика. Вот и Алина, не раздумывая, принимает предложение своих необычных избавителей: сероглазого командора и... говорящего кота. И теперь она — полноправный член бесстрашного спецотряда из Будущего, весело кочующего по временным параллелям.

Елена Бычкова, Наталья Турчанинова. Рубин Карашэхра.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 444 стр., серия "Магия фэнтези" — 7000 экз.

Остросюжетный фэнтезийный роман, не дающий ни на минуту отвлечься от действия. История любви и ненависти, коварства и бескорыстия, предательства и невиданной преданности. Можно идти любой дорогой, но цель одна — Рубин Карашэхра. Легендарное разумное оружие.

Дмитрий Володихин. Дети Барса.

Роман. — СПб.: Азбука-классика, 2004. — 416 стр. — серия "Правила боя" — 7000 экз.

Место действия — некогда счастливая страна, раскинувшаяся меж двух великих рек, несущих свои воды через выжженную солнцем пустыню. Могущественное Царство, когда-то обласканное богом, стоит на пороге гибели. Со всех сторон его осаждают беспощадные враги. Жизнь страны еще теплится лишь благодаря древнему мистическому завету. Власть над судьбой Царства попадает в руки юноше, почти мальчику. Ему предстоит возглавить войско, готовое встать на пути хаоса и разрушения.

Ольга Громыко. Профессия: ведьма.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 444 стр. — доп. тираж 8000 экз.

Каждый здравомыслящий человек твердо знает: вампиров не бывает, вампиры очень любят человеческую кровь, вампиры боятся чеснока, осины и солнечного света. Интересно, а что думают на этот счет... сами вампиры? Ох, они бы и порассказали, найдись достаточно беспристрастный и храбрый слушатель. Перед вами — подробный отчет на основе личных наблюдений, составленный неунывающей адепткой Старминской Школы Магов, Пифий и Травниц. Но не удалось ли вампирам ввести в заблуждение и ее?..

Ольга Громыко. Ведьма-хранительница.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 441 стр. — доп. тираж 8000 экз.

Кто сказал: "тяжело в учении, легко в бою"? А подать его сюда, в бой! Школа Чародеев, Пифий и Травниц закончена, но проблемы молодой дипломированной ведьмы только начинаются. Захотелось ей, видите ли, приключений, легендарных подвигов и разгадок великих тайн! Что ж, хлебная должность королевского мага побоку, и пожалуйста — теперь Вольхе Редной будет о чем рассказать внукам... если, конечно, удастся с честью выйти из любезно подкинутых Судьбой испытаний...

Ольга Громыко. Ведьмины байки.

Повести. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 378 стр. — доп. тираж 8000 экз.

Связываться с женщинами — себе дороже. Особенно если это дипломированная ведьма, разъезжающая по белорусским лесам и весям в поисках работы, а пуще того — приключений. Но и от Василисы Премудрой ничего хорошего ждать нельзя. И будь ты хоть сам Кощей, брать ее в жены категорически не рекомендуется, иначе горько пожалеешь о своем бессмертии. В общем, спасайтесь, кто может! В противном случае вы рискуете умереть... от смеха.

Андрей Егоров. Вейгард.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 440 стр. — серия "Фантастический боевик" — 13000 экз.

Быть королем Стерпора, править верой и правдой, пользоваться любовью своих подданных... и в одно мгновение лишиться всего. Теперь Дарт Вейньет — пленник Нижних пределов. Его преследуют адские создания, по его следу идет скелетное охранение, и даже собственный мозг отказывается ему повиноваться. Пройдя все круги ада, Дарт возвращается во Внешний мир, но цену этого возвращения ему еще предстоит осознать — придется отдать темным силам свою пока не существующую дочь. А новая война, война с черным колдовством, уже начинается...

Анджела Зоммер-Боденбург. Мой друг вампир: Свидания на кладбище.

Роман. — М.: РОСМЭН, 2004. — 224 стр.

Антон любит читать страшные истории про вампиров. И вот однажды, когда он остался дома один, к нему прилетел настоящий вампир. Правда, маленький — Рюдигер превратился в вампира 150 лет назад, еще будучи ребенком. С этого дня в жизни Антона стали происходить невероятные события: он побывал со своим новым другом в семейном склепе, летал вместе с ним на бал вампиров, познакомился с родственниками маленького вампира, прятал его в своем подвале, а потом перетаскивал его гроб на кладбище...А впереди Антона и его друга вампира ждет еще много новых приключений, от которых мурашки бегут по коже, но оторваться невозможно.

Алексей Зубко. Специальный агент преисподней.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 408 стр. — 11000 экз.

Не такой встречи ждал отправленный в былинную Русь специальный агент преисподней... Едва он ступил на землю — Змей Горыныч как снег на голову свалился, в том смысле, что неожиданно, поскольку белым и пушистым его не назовешь. Очнулся агент — помятый и израненный, ничего не помнит и вдобавок почему-то начинает называть себя Бармалеем... И ждут его подвиги великие, богатырские! И уж точно не надеялся на такой результат Владыка ада. Но Сатана замышляет, Судьба предполагает, а наши герои умудряются поставить все с ног на голову. А уж герои подобрались...

Вера Камша. Красное на красном.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2003. — серия "Фэнтези Н. Перумова" — 15000 экз.

По преданию, Кэртиана держится на четырех столпах — четырех Великих Домах, чьи потомки составляют ее мощь и славу. Однако приход к власти узурпатора-бастарда сделал лучших людей Золотой Империи непримиримыми врагами. И вот уже четыреста лет над одними вороном реет тень предательства, лица других овевают ветра изгнания, третьих судьба проверяет на крепость, как море скалы, а четвертым молнии несчастий испепеляют сердца. По преданию, Четверым суждено соединиться. Но только случится это на дружеском пиру или на поле брани — неведомо. Как неведомо будущее забывшим прошлое и не желающим понять настоящее.

Михаил Кликин. Три легенды.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Миры fantasy" — 5000 экз.

Алчущий новых знаний маг случайно выпускает в мир людей чудовищное воинство кровожадного демона, опустошающего целые поселения. И только горстка ушедших на покой пожилых воинов-ветеранов, ищущих покоя в деревенской глуши, осмеливается встать у него на пути, чтобы прекратить кровопролития. А вовремя рассказанная история об этой великой битве способна спасти жизнь бродяге, пойманному на воровстве — в том случае, конечно, если две другие поведанные им легенды окажутся столь же хороши, как эта.

Леонид Кудрявцев. Еретик.

Роман — М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. — 480 стр. — серия "Фэнтезийный сериал"

Великий мастер магии однажды преступил черту, отказавшись жить по законам мира хаоса. Нарушивших эти законы ожидала страшная кара — изгнание из собственного тела. Не миновал этой кары и Еретик. Прошло неведомо сколько веков, и однажды случилось невероятное — Еретика вернули к жизни. По чьей воле это произошло? Кому оказался нужен возрожденный Еретик?

Дмитрий Мансуров. Кащей.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 410 стр. — доп. тираж 6000 экз.

Спор лисы и вороны из-за сыра перерастает в баталию с участием зверей, птиц и одного инопланетянина. Баба Яга ставит алхимические опыты над случайными прохожими.

Кащей решает похитить царевну, чтобы узнать, почему царь называет ее золотком, и определить, нельзя ли присовокупить это сокровище к своим несметным богатствам.

Но нашествие вампиров и колдунов из параллельного мира меняет устоявшуюся жизнь, и Кащею приходится спасать похищенную им царевну и ее жениха от верной гибели.

Дмитрий Мансуров. Бессмертный.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 409 стр. — доп. тираж 6000 экз.

Потеря памяти — вещь довольно неприятная, особенно если от тебя требуют вспомнить что-то из времен твоей молодости, а ты и знать не знаешь, что... Озадаченный Кащей носится по парамирам в поисках Иванушки и своего прошлого, колдуны бегают за ним и за компанию воюют с киборгами... Ну, а дома Бессмертного ждут не дождутся разъяренные вампиры с незабвенным лордом Гаддом во главе. Такая вот она, тяжелая злодейская доля.

Генри Лайон Олди. Пасынки восьмой заповеди.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2003. — серия "Триумвират" — 5000 экз.

Странным даром обладают приемные дети Самуила-бацы из глухого села Шафляры в Нижних Татрах: люди как люди, а есть у них способности, коими человек обладать не должен бы. Воры они, но не те, что у прохожих кошельки срезают или дома по ночам чистят — а те, что крадут помыслы, чаяния, навыки и знания у других людей. Неплохо устроились в жизни приемыши Самуила: Ян — аббат в тынецком монастыре бенедиктинцев, и скоро быть ему епископом; Тереза — жена богатого купца; пан Михал — воевода в графском замке, женился по любви, да и фехтовальщик он знатный, такие в бурный XVII-й век нарасхват. А вот с младшенькой, с Мартой, не заладилось... Также в состав книги вошел цикл рассказов "Тени моего города": "Жизнь, которой не было", "Хоанга" и "Давно, усталый раб, замыслил я побег..."

Генри Лайон Олди. Герой должен быть один.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2003. — серия "Триумвират " — 5000 экз.

Миф о подвигах Геракла известен всем с малолетства. Но не все знают, что на юном Геракле пересеклись интересы Олимпийской Семьи, свергнутых в Тартар титанов, а также многих людей — в результате чего будущий герой и его брат Ификл с детства стали заложниками чужих интриг. И уж, конечно, никто не слышал о зловещих приступах безумия, которым подвержен Великий Геракл. Не слышал об

алтарях Одержимых Тартаром, на которых дымится кровь человеческих жертв. И о смертельно опасной тайне, которую земной отец Геракла — Амфитрион, внук Персея — вынужден хранить до самой смерти и даже после нее...

Алекс Орлов. Меч, дорога и удача.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 409 стр., серия "Магия фэнтези" — 12000 экз.

Жизнь наемника трудна и опасна. Каждый новый приказ все безрассуднее, а невыполнение его — почти всегда смерть. Да и враги его хозяина не прочь применить силу и магию. Старые солдаты сторонятся его — слишком уж за опасное дело он взялся. И в отчаянии наемник набирает пеструю команду: изгнанника-дворянина, колдуна без диплома, гнома-кузнеца, эльфа-стрелка и прожорливого орка. Конница кочевников, нечестные рыцарские турниры, монстры, атакующие с земли, воды и воздуха, а также коварные красавицы — это только малая часть испытаний.

Надежда Первухина. Все ведьмы делают это!

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 409 стр. — 6000 экз.

Потомственная ведьма Викка, она же законная жена известного писателя-фантаста Авдея Белинского, в шкуре дракона бьется в магических застенках. Ее муж совместно со своей тещей, бывшим полковником налоговой службы, и ее супругом, магом высшей категории, как лев, сражается за свободу жены. При этом он не пренебрегает вниманием ослепительной красавицы-японки Инари Такобо...

Юрий Погуляй. Команда.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 441 стр., серия "Магия фэнтези" — 7000 экз.

Кто лучше всех знаком с ситуацией в мире? Кто не понаслышке знает о проблемах некогда великой Империи и сытом высокомерии жителей Тулугры? Кто побывал там, куда нормальный человек просто не сунется? Они... Наемники... Они слышали песню злого ветра, гуляющего над полями Мертви. Они преодолевали снежные равнины дикого Севера. Они видели чудеса Карели и тела лазутчиков Анатриэли, повешенных пограничниками. Они не ищут приключений, их и так хватает. Такая работа. Сражаться за чужие идеи и гибнуть согласно чужим планам. Но каждый из них втайне мечтает лишь об одном — создать свою Команду.

Олег Синицын. Скалолазка и Камень Судеб.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 441 стр. — 10000 экз.

Однажды ко мне пришли два человека и попросили отыскать древний скандинавский артефакт. В награду обещали рассказать, при каких обстоятельствах погибли мои родители. Волей-неволей пришлось отправиться в новое путешествие. Московские проспекты, туманы Лондона, горы южной Европы... Меня преследовали, предавали, убивали. Но в сумасшедшем калейдоскопе открылась поразительная суть, что я и древний артефакт таинственно связаны...

Олег Шелонин, Виктор Баженов. Операция "У Лукоморья...".

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 330 стр. — доп. тираж 6000 экз.

Где, как не у Лукоморья, может находиться точка перехода в параллельный мир? Тем более, если мир этот — тридевятое царство-государство, куда неожиданно попадает бравый капитан спецназа Илья Иванов. Пока друзья и подчиненные ищут своего командира по дремучим земным лесам и болотам, он сколачивает армию нечисти против самого Кощея Бессмертного... Смекалки и хитрости нашему герою не занимать. Да и богатый боевой опыт должен бы помочь ему одолеть Кощеевы чары. Но, как водится в русских народных сказках, часто богатырей из затруднительной ситуации выручают разные волшебные предметы... Витая трубка ведуна Алхимериуса (не напомнит ли она читателю некое нехитрое приспособление, что испокон веку было в ходу на Руси?) совершает настоящий переворот среди обитателей царства-государства.

Олег Шелонин, Виктор Баженов. Дело "Тридевятый синдикат".

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 346 стр. — доп. тираж 6000 экз.

Кто может устоять против "папы", рвущегося спасти свою нареченную Марью-искусницу? Разве что сам дьявол, мечтающий отомстить Илье, сиречь "папе", за развал ада, в котором он небезосновательно обвиняет бравого капитана. Удастся ли ему это? Ведь за спиной Иванова Ильи Алексеевича лихая команда, объединившая под своими знаменами все чистые и нечистые силы государства тридевятого.

Корнелия Функе. Король воров.

Роман. — М.: РОСМЭН, 2004. — 480 стр.

В детстве так хочется поскорее стать взрослым. Мечтает об этом и Сципио. Он называется Королем воров и опекает беспризорных детей. А однажды получает задание, которое приводит его на Остров Тайн. Тут-то и сбывается его заветная мечта — он в одночасье превращается во взрослого. Правда, все это происходит в Венеции, и сам город с его каналами, гондолами и дворцами становится действующим лицом этого романа. И чудится порой, а уж не присутствуем ли мы на знаменитом венецианском карнавале?

ЗАРУБЕЖНОЕ ФЭНТЕЗИ

Клайв Баркер. Восставший из ада.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Мистика" — 5000 экз.

Алчущий новых знаний маг случайно выпускает в мир людей чудовищное воинство кровожадного демона, опустошающего целые поселения. И только горстка ушедших на покой пожилых воинов-ветеранов, ищущих покоя в деревенской глуши, осмеливается встать у него на пути, чтобы прекратить кровопролития. А вовремя рассказанная история об этой великой битве способна спасти жизнь бродяге, пойманному на воровстве, — в том случае, конечно, если две другие поведанные им легенды окажутся столь же хороши, как эта.

Кэрол Берг. Возрождение.

Роман. — СПб.: Азбука-Классика, 2004.- 640 стр., серия "Черный дракон".

Те, кому не живется в пресной реальности, где воображение постоянно требует свежей и острой пищи, те, кому уже мало зачитанных до дыр Толкина, Льюиса, Ле Гуин — эта книга для вас. Герой предыдущих романов популярной американской писательницы Кэрол Берг "Превращение" и "Разоблачение" Смотритель Сейонн, переживший шестнадцать лет рабства, вернулся к нормальной жизни и вновь начал сражаться со Злом в душах людей, но продолжалось это недолго. Изгнанный из родного дома, Сейонн отправляется сначала в ледяное царство своих врагов демонов, а затем к Безымянному богу. Цена избавления от терзающих его кошмаров оказывается чересчур велика... На русском языке публикуется впервые.

Джеймс Бибби. Ронан-варвар. Спасение Ронана.

Роман. Переиздание. — М.: АСТ, 2004. — 637 стр.

Поклонникам Асприна и Говарда. Вы можете поверить в существование фэнтези, являющей собой гремучий коктейль из приключений Конана-варвара и озорного асприновского юмора? Значит, вы попросту еще не читали сериал Джеймса Бибби "Ронан-варвар". Перед вами — истерически смешные похождения мужественного до неприличия Ронана и развеселой компании его союзников: пьяницы и недоучки-мага, воительницы, владеющей борделем, и верного боевого... осла. Если такой команде героев не справиться со зловредным чернокнижником Некросом — то не справиться уж никому.

Джеймс Блэйлок. Исчезающий гном.

Роман. — СПб.: Азбука-Классика, 2003. — 448 стр., серия "Элита".

"Волшебный мир, представленный самым что ни на есть волшебным образом... очутив-

шись там, вы ни за что не захотите его покинуть, тем более забыть", — маг и кудесник Филипп Дик не скупился на похвалы своему юному другу и протеже Джеймсу Блэйлоку.

Впервые на русском — второй роман фэнтези-трилогии, в которой действуют и гномы, и эльфы, но трилогии, настолько непохожей на "Властелина Колец", насколько это возможно; трилогии, населенной чудаками и эксцентриками, словно бы сошедшими со страниц Диккенса или Стивенсона.

Обнаружив, что праздная жизнь ему наскучила, мастер-сыровар Джонатан Бинг отправляется на поиски новых приключений. Найденная в пустом замке злого гнома Шелзнака карта с указанием места, где спрятаны сокровища, приводит наших героев в волшебную страну Бэламнию, где выясняется, что Шелзнак еще отнюдь не сказал свое последнее слово...

Саймон Грин. Подземелья Хейвена.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Героическая fantasy" — 5000 экз.

Хейвен — не самое лучшее место в Нижних королевствах: город, где насилие является образом жизни. Но и в этом городе есть добрые люди. Люди, у которых столько забот, что им просто не хватает времени делать гадости. Именно ради них, простых жителей Хейвена, Хок и Фишер — супруги, партнеры и неподкупные капитаны стражи — бросают вызов силам куда более могущественным, чем простые колдуны, демоны и воры. Силам, стремящимся разрушить город до основания. Детективы-фэнтези о Хоке и Фишер стали бестселлерами во многих странах мира.

Эд Гринвуд. Эльминстер: Рождение мага.

Роман (пер. с англ. Е. Дворецкой). — М.: ИЦ "Максима", 2004. — 480 стр., серия "Forgotten Realms" ("Забытые Королевства") — 7000 экз.

Это случилось до Миф Дранора, когда Внутренние земли были населены варварами, и злые драконы властвовали над небесами. В те давние времена Эльминстер был еще подростком и пас овец, мечтая о приключениях и подвигах. Столкнувшись с Верховным Чародеем, прилетевшим на драконе, мальчик попадает в мир, где правят жестокие, развращенные правители-чародеи. С терпением и мужеством Эльминстер старается все исправить. В результате мир возрождается, а он становится магом.

Крэг Шоу Гарднер. Вредное волшебство.

Роман. — СПб.: Азбука-Классика, 2003.- 448 стр., серия "Коллекция" — 5000 экз.

Впервые на русском языке выходят романы Крэга Шоу Гарднера — известного мастера юмористического fantasy, чьи книги стоят в одном ряду с произведениями Спрэга де Кампа, Роберта Асприна и Терри Пратчетта. Вы держите в руках продолжение истории величайшего волшебника Западных Королевств Эбензума и его молодого ученика Вунтвора. Попытка Вунтвора привлечь на свою сторону в борьбе с Голоадией Матушку Гусыню окончилась крахом. Властолюбивая сказочница сделала Вечного Ученика и его друзей своими заложниками. Да тут еще Смерть с притязаниями на близкое знакомство... А чем хорошим могут закончиться игры со Смертью? Но у Вунтвора нет выбора, ведь в костлявых руках этой дамы находится волшебник Эбензум...

Урсула Ле Гуин. Малафрена.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — 5000 экз.

Вряд ли вы найдете на карте это королевство. Однако созданный фантазией Урсулы Ле Гуин мир невероятно реален. Мужчины с горячими сердцами и открытыми душами, сражающиеся за свободу, женщины, умеющие любить и помнящие о своем долге, вечные горы и манящие в неизвестность дороги — все это Малафрена, место, откуда уходят, чтобы найти себя, но куда всегда возвращаются.

Джулия Джонс. Пещера Черного Льда.

Роман. — М.: АСТ, 2004. — 654 стр., серия "Век Дракона: коллекция". Переиздание.

Джулия Джонс, уже знакомая вам по увлекательной трилогии "Ученик пекаря" и изысканно-поэтичному роману "Корона с шипами", приглашает вас в путешествие по своему новому миру... Миру, коим правит Высокая Магия, дающаяся лишь избранным. Миру, где кланы воинов ледяного Севера бьются в безжалостной войне... Миру, где убивают, не проливая крови, а где-то в укрытой от взоров людских пещере таится от света дня древнее, предвечное Зло. Таится, ожидая мига, когда, как предсказано древним пророчеством, оно получит шанс вновь вырваться на волю... Час настает. И братья становятся лютыми, кровными врагами, а героя называют предателем... И девушка, одаренная силой ясновидения, бежит от черной магии своего жестокого отца... И суровый, закаленный в боях воитель отправляется, ведомый черным вороном, в дальний путь... Трое идут сквозь опасность, смерть, предательство. Идут к пещере черного льда...

Ким Ньюман. Семь звезд.

Роман. — М.: АСТ, 2004. — 476 стр.

Клуб "Диоген". Тайное общество частных детективов, расследующих СТРАННЫЕ преступления. Подозреваемые? Вампиры, химеры, демоны... Эксперты? Черные маги, медиумы, адепты Сатаны... Клуб "Диоген". Охота на Тьму начинается!

Том Б. Стоун. Темные воды.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Меч и Магия " — 5000 экз.

Чтобы защитить мир от хаоса магических войн, волшебники создали заклинание, а после совершения ритуала разделили это заклинание на части и доверили их хранение правительствам двух государств — Чалдиса и Индора, дабы никто и никогда не смог открыть дорогу силам тьмы. Однако секрет магов становится достоянием человека, давно мечтающего о безграничной власти, не знающего преград на пути к достижению своей цели. Ценой пыток и убийств ему удается собрать фрагменты заклинания, и теперь он готовится к исполнению задуманного. В погоню за убийцей бросается Брент Каррельян. У Брента личные счеты, а потому бывший шпион действует не только во имя спасения мира, но и во имя мести, и не остановится ни перед чем. Он должен отплатить за причиненное зло и... навсегда похоронить некоторые тайны из собственного прошлого.

Пятикнижие от Роулинг

В магазины наконец-то поступила долгожданная пятая книга о похождениях Гарри Поттера. Литературные критики утверждают, что новые приключения волшебника стали более драматическими, а повествование приобрело "темное, готическое начало". Сама Дж. Роулинг признавалась, что пятая книга ей далась нелегко — писательница стремилась, с одной стороны, донести до своих юных читателей сложности взрослой жизни, а с другой — облечь повествование в "яркую, волшебную упаковку".

В пятой книге Гарри повзрослел, ему уже пятнадцать, а пятнадцатилетние подростки редко верят в чудеса, предпочитая сами решать свои проблемы. Как никогда Гарри страдает от одиночества, а насмешки и придирки Дурслей стали совсем невыносимы. К тому же он уверен, что Волан-де-Морт возродился и скоро начнет действовать. В книге Гарри ждет первая любовь и первый поцелуй, смерть близкого человека и, конечно, всегда рядом будут верные друзья.

Уже сейчас Дж. Роулинг напряженно работает над шестой частью "поттерианы", интригуя читателя, до последнего держа в секрете название шестой книги, и поэтому вряд ли посетит Россию в день начала продаж. Перевели книгу — В.Голышев, В.Бабков и Л.Мотылев.

На английских прилавках пятый том Дж.Роулинг появился 21 июня 2003 г. и сразу стал самым быстро продаваемым изданием в истории британской книжной продукции — в первый день продаж только в Великобритании книга разошлась тиражом более двух млн. экземпляров. Это не удивительно, ведь новый роман Дж. Роулинг о приключениях Гарри Поттера поклонники во всем мире ожидали в течение трех лет — последняя книга "поттерианы" вышла в свет 8 июля 2000 г. Романы писательницы продаются более чем в 200 странах и переведены на 60 языков, включая латынь и древнегреческий.

Дженнифер Фаллон. Медалон (цикл "Дитя демона").
Роман. — М.: АСТ, 2004. — 474 стр.

Сбылось древнее пророчество, которому лучше бы и вовсе не сбываться. Рождено на свет дитя демона — последний из великого, легендарного народа магов. Тот — или та? — кому предстоит навеки изменить судьбу мира и стать оплотом и защитой королевства Медалон. Королевства, долгие столетия процветавшего под властью ордена Сестер-священниц — но ныне переживающего одновременно и нашествие врагов-кариэнцев, и восстание язычников-еретиков. Судьбу уже не остановить, ей просто надлежит свершиться! Эпическая сага "Дитя демона" не уступает размахом творениям Джорджа Мартина, Роберта Джордана и Кэтрин Куртц.

Робин Хобб. Миссия Шута.
Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Меч и Магия" — 9000 экз.

Фитц Чивэл, бывший королевский убийца, уже несколько лет живет тихой, ничем не примечательной жизнью вдали от людей. Так бы и продолжалось его добровольное одиночество, если бы однажды в дверь Фитца не постучалась судьба. Вестником ее становится Белый Пророк, которого Фитц по-дружески всегда именовал Шутом. И вот уже отставной убийца скачет по каменистым тропам Горного Королевства в поисках похищенного наследного принца.

ФАНТАСТИКА
РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

Олег Авраменко. Реальная угроза.
Роман. — М.: АСТ, 2003. — 382 стр.

Звездная война. Война, от исхода которой зависит грядущее сотен миров. Война, в которой раз и навсегда решится судьба человечества в космосе. И решить ее предстоит не армиям, не высоким технологиям будущего, а одному-единственному человеку. Молодому парню, впервые оказавшемуся за пультом настоящего боевого звездолета — и еще не знающему, какую цену платят профессиональные солдаты за победу!..

Алексей Бессонов. Наследник судьбы. Ледяной бастион.
Романы. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Экспансия" — 7000 экз.

Проплывают столетия — краткий миг в жизни Галактики, но все так же терзают человеческие сердца любовь и ненависть, подлость и благородство. Кажется, расцвет человечества уже позади — великая галактическая Империя распалась, и ее бывшие колонии, угнетаемые своими новыми феодальными властителями, медленно деградируют — но не все еще потеряно! Звездный корсар — Торвард Королев — по велению Судьбы ведет свой неуязвимый корабль на битву с Лордами, освобождая планеты от многовекового страха и рабства.

Виктор Бурцев. Алмазная реальность.
Романы. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Русская фантастика" — 7000 экз.

Независимый журналист Константин Таманский отправляется в качестве военного корреспондента в Африку, где между местными империями уже не первый год идет тотальная кровопролитная война с использованием самой современной техники. Фиксируя небывалые зверства воюющих сторон и абсолютную бессмысленность происходящего, Таманский приходит к мысли, что в этой бойне заинтересованы куда более могущественные силы, нежели марионеточные правительства банановых республик. И даже зловещие боги вуду — скорее всего, лишь фигуры на шахматной доске незримых игроков.

Александр Бушков. НКВД: война с неведомым.
Роман. — М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004 — 384 стр., серия "Мир Александра Бушкова".

"Удивительное рядом, но оно запрещено!" — эти слова Владимира Высоцкого можно с полным основанием взять в качестве эпиграфа к этой книге. В ней рассказывается о необъяснимых с точки зрения воинствующего материализма событиях, записанных автором со слов бывших сотрудников советских спецслужб. Да, наши славные чекисты многократно сталкивались в своей практике с паранормальными явлениями. И, бывало, совершали подвиги, которым могли бы позавидовать Скалли и Фокс Малдер "Секретных файлов". Но их обязывал и обязывает по сей день "закон молчания". Обойти его сумел Александр Бушков, в течение тридцати лет собиравший материалы, связанные с "чертовщиной" на войне и в ходе тайных спецопераций НКВД...

Александр Бушков — очень разносторонний автор. На сегодняшний день книжная полка писателя насчитывает около 50 романов в жанре фэнтези, исторического детектива, боевика и триллера.

Сергей Вольнов. Армия Солнца.
Роман. Переиздание. — М.: АСТ, 2004. — 510 стр.

Когда-то их называли не просто людьми, а — эрсерами. Создателями и хозяевами Империи Солнца ЭрСтеллы, правившей миллионами миров. Теперь они — "земы". Жалкие остатки людей, уцелевших после победоносного восстания негуманоидов. Те, для кого в новой Империи есть лишь одно место — карательные войска. Там, и только там по-прежнему высоко ценят людей — лучших солдат Вселенной. Но теперь среди "земов" внезапно появились — двое. Суперворин, способный не только биться любым оружием, существующим в Империи, но и менять до неузнаваемости свою внешность, и — женщина, которая упрямо пытается собрать воедино потомков землян, рассеянных по разным планетам и галактикам. Но теперь тихим шепотом летят из таверны в таверну, из космопорта в космопорт странные слова — "Армия Солнца"...

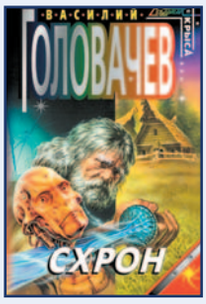
Евгений Гаркушев. Близкие миры.
Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 410 стр., серия "Фантастический боевик" — 13000 экз.

В скромной квартирке рядового учителя математики Николая неожиданно появляется странная полупрозрачная гостья, и жизнь молодого человека разом меняется. Теперь он доктор наук, депутат, богатый человек и завидный жених. Но ведь и мир вокруг тоже не тот. Россия приобрела статус сверхдержавы и стала называться Страной Восходящего Солнца. Или все-таки Япония объединилась с Соединенными штатами, превратившись в самурайскую Тихоокеанскую империю? Или нет иной реальности, кроме Евразийского Союза, в который преобразовался СССР? В любом случае, героя ждут захватывающие приключения, интриги и любовь, которая бросит вызов времени и законам вероятности.

Василий Головачев. Бич времен.
Роман. Переиздание. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Стальная Крыса" — 7000 экз.

Твердая и беспощадная чужая рука нарушила ход эксперимента земных ученых, задумавших пробить хронобуром толщу могучих временных пластов. Чей холодный разум направлял эту руку, едва не погубившую целую Вселенную? Хватит ли сил и мужества у землян и их неожиданных союзников, чтобы устоять под ударами безжалостного Бича Времен?

Василий Головачев. Схрон.
Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Стальная Крыса" — 7000 экз.



В самые критические моменты земной истории судьба человечества решается в России. Эта закономерность многократно подтверждена прошлым, настоящим и даже будущим. И вот уже от мужественных парней из суровой и загадочной страны зависит существование не только их родной планеты, но и сотен вселенных, расположенных на соседних Ветвях великого Древа Времен. На кону игры, которую затеяли могущественные и равнодушные "хронохирурги" — судьба Метагалактики и самой Жизни.

Сергей Герасимов. Герои чужого сна.
Роман. — М.: АСТ, 2004. — 382 стр.

Земля недалекого будущего... Биологическая революция наконец-то свершилась. Вода и воздух идеально чисты. Генетическое проектирование общедоступно... Джинн выпущен из бутылки! Люди сами создали своих "кукловодов" — организмы, захватывающие контроль над их личностями. Под вопросом — само существование на Земле человека и человечества. Кто будет владеть нашим миром? Мы — или они?!

Василий Звягинцев. Вихри Валгаллы.
Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Русская фантастика" — 5000 экз.

Борьба двух сверхцивилизаций за господство во Вселенной зашла в тупик. Оба соперника использовали весь имеющийся в их распоряжении военный и интеллектуальный потенциал. И тут одна из противоборствующих сторон делает неожиданный и смелый шаг — приглашает в

союзники пятерку отчаянных землян. Не желая быть послушными пешками в чужой игре и взяв на вооружение невероятные достижения инопланетной науки и техники, Андрей Новиков и его друзья заставляют считаться с собой даже могущественных Властелинов Космоса. А для начала они слегка изменяют ход земной истории...

Андрей Ливадный. Взвод.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Абсолютное оружие" — 11000 экз.

Взвод Ивана Лозина еще только осваивал дорогу к звездам, когда Космос обрушился на беззащитную Землю. За гигантским потоком астероидов, нарушающим все законы небесной механики, укрывались корабли чужаков. Запылали континенты, превратились в руины города, а немногим уцелевшим казалось, что наступил давно обещанный конец света. Но стремление выжить стирает границы между вчерашними врагами, а мужество русского солдата позволяет совершить невероятное. Победа? Однако за необъяснимым вторжением Чужих скрывался чудовищный заговор. Человечество ожидала беда пострашнее...

Андрей Ливадный. Форма жизни.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — 8000 экз.

Загадочная новая форма жизни — что она несет человечеству? Гибель или бессмертие?

Странная серебристая плесень, атаковавшая механизмы и поселенцев колонии на Марсе, поставила под угрозу планы экспансии могущественной корпорации. Ее шеф, Майлер фон Браун, решил разобраться с этой напастью по-своему...

Андрей Ливадный. Зона контакта.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Экспансия" — 8000 экз.

Человечество, расселившееся по всей Вселенной, разобщено, как никогда. После развала Конфедерации Солнц лишь компьютерная сеть Интерстар объединяет человечество в единой целое. И именно сейчас людям предстоит встретиться с самым могущественным и самым непонятным противником в своей истории... Неожиданная находка на далеком астероиде заставила "черного археолога" Антона Полынина вспомнить о трагедии десятилетний давности, когда десантник Полынин участвовал в кровопролитном сражении с космическими корсарами. Тогда он был тяжело ранен, а его друг попал в плен к врагу. Но теперь в руках Антона оказалась ниточка, ведущая к похитителям... Его союзниками в борьбе с межзвездными работорговцами становятся потомки древнейших рас: разумные инсекты, двухголовые логриане, и даже кибернетический мозг с планеты Деметра. Однако на своем пути Полынин встречает не только друзей...

Георгий Миронов. Тупик Гуманизма.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Юмористическая фантастика" — 5000 экз.

Придет время, когда спутников в ночном небе будет больше, чем видимых звезд. Когда евразийская столица перерастет границы Московской области, когда вырастет и состарится поколение, воспитанное покемонами и телепузиками. Умрут те, кто помнил Путина. Сотрется память Трехдневной войны. И сбудется древнее пророчество: в недрах спящего города зародится неведомая, непостижимая сила. Новая эпоха начнется в то страшное утро, когда в одном из небоскребов найдут одиннадцать бездыханных тел.

И тогда Демократия пустит по кровавому следу своего пса. Московского сторожевого пса в черном форменном пончо и белых носках.

Юрий Никитин. Земля наша велика и обильна...

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Книги Юрия Никитина" — 25000 экз.

Мир меняется стремительно, настолько избитая истина, что пора в реанимацию. Куда быстрее, чем замечаем и мимикрируем. Мы еще не вошли в new strange world. Все еще там, в старом неспешном — с ямщиками, книгами, музеями, дог-шоу, компьютерами и интернетом. Такими устаревающими понятиями, как "русский", "немец" и "американец".

И когда наступает страшное прозрение, мы... уже опоздали.

Мария Симонова. Профессия — смертник.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Абсолютное оружие" — 9000 экз.

Иногда полезно поговорить с незнакомцами, особенно если терять в этой жизни уже нечего. Поэтому Степан Ладынин легко воспринял появление на Гоголевском бульваре двух инопланетян, чем бы эта встреча ни была: последней улыбкой судьбы или первой ласточкой маниакально-депрессивного психоза. И если второе определяло Степану единственный путь — карниз крыши и затем несколько секунд восхитительного полета — то в первом случае просматривались некоторые варианты. Что и произошло. Его просто и изящно завербовали в Галактическую Службу Спасения, где для добровольных смертников работы хватало. И платили за нее хорошо. Например, бессмертием.

Николай Степанов. Танцор.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 411 стр., серия "Фантастический боевик" — 13000 экз.

Если в один день человек выдает замуж свою бывшую невесту, обзаводится говорящим попугаем с вампирскими наклонностями, лишается из-за пожара квартиры, причем даже не своей, проваливается в канализационный люк и чудом избегает смерти при встрече с агрессивными роботами, то кажется, что ничего хуже с ним произойти уже не может. Если бы так... Но Игорь Магин осознает, что это — только начало, оказавшись на далекой планете Брундагак, где каждый, кому не лень, жаждет его крови...

Иван Тропов. Крысолов.

Роман. — М.: АРМАДА: "Издательство Альфа-книга", 2004. — 475 стр., серия "Фантастический боевик" — 13000 экз.

Пытаясь создать абсолютное оружие, военные вывели новый вид животных: идеальных бойцов и диверсантов, с которыми сами не смогли совладать. Москвы больше нет, остался лишь Старый Город — люди бежали из этих мест. Даже военные патрули не рискуют туда соваться без тяжелых танков и штурмовых вертолетов.

И есть лишь один человек, способный противостоять этому.

Человек человеку — кот.

Сборник. — М.: АСТ, 2004. — 443 стр.

Кошки становились главными героями и в фэнтези, и в мистике, и в классической научной фантастике... Перед вами — первый отечественный сборник "кошачьей" фантастики, составленный признанным знатоком жанра

Андреем Синицыным. Сборник, в котором объединили усилия как молодые и талантливые авторы, так и признанные мастера.

ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА

Гарри Гаррисон. Дорога в 3000 год.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Стальная Крыса" — 10000 экз.

Поиски круизного суперлайнера "Королева Елизавета II", пропавшего во время шторма в Тихом океане, заканчиваются неожиданно и страшно. Корабль находят мирно дрейфующим в водах, редко посещаемых другими судами, но без единого человека на борту. Что становится причиной исчезновения более двух тысяч пассажиров и членов команды? Очередной Бермудский треугольник, инопланетяне, эпидемия массового безумия? Есть ли надежда найти хоть кого-то живым, или человечество впишет еще одну строку в печальный список нераскрытых трагедий? В эту книгу вошли — остросюжетный роман "Пропавший лайнер" и 12 превосходных фантастических рассказов.

Гарри Гаррисон. Билл — герой Галактики (том 1).

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Шедевры фантастики" — 8000 экз.

Кто знает, как бы сложилась жизнь простого парня Билла, если бы не случай, который сыграл с ним злую шутку и привел его в ряды имперской космической пехоты. Вот тут то он и окунается с головой в мир невероятных приключений. Обстоятельства вынуждают командование космического флота отправить еще необстрелянного, плохо обученного рекрута вместе с такими же зелеными новобранцами воевать с разумными обитателями далеких планет. Не раз и не два приходится Биллу смотреть смерти в глаза, но природная смекалка, изобретательность, а где-то и везение позволяют ему не только выжить, но и стать тем, кого весь обитаемый космос знает как Билла — Героя Галактики.

Гарри Гаррисон. Билл — герой Галактики (том 2).

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Шедевры фантастики" — 8000 экз.

В недавнем прошлом простой деревенский парень Билл, пройдя через горнило космических битв, становится закаленным в боях межзвездным воином. Не раз и не два заглядывал он смерти в глаза. Но ни жестокие удары судьбы, ни страшные ранения не сумели сломить Билла. Его решительность и природный ум, чувство юмора и изобретательность — качества, благодаря которым он снискал себе славу Героя Галактики — никогда не изменяют ему.

Фрэнк Герберт. Эффект Лазаря.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Зарубежная фантастика" — 8000 экз.

Роман классика современной фантастики Фрэнка Герберта, впервые переведенный на русский язык, продолжает историю освоения водного мира, начатую в романе "Ящик Пандоры". С тех пор, как погиб последний из естественных островов Пандоры, минуло несколько поколений. Общество планеты расслоилось на островитян, по воле волн дрейфующих в своих органических городах, и мутантов морян, для которых вода стала родной стихией. Напряжение между ними растет, готовое вылиться в открытый конфликт. Все надежды — на второе пришествие Корабля, ставшего для людей этого мира воплощением Господа Бога.

Роджер Желязны. Ночь в одиноком октябре.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Стальная Крыса" — 10000 экз.

А не хотите ли вы совершить небольшую прогулку по ночному Лондону? Пройтись по Бейкер-стрит, посетить Сохо, выйти на набережную Темзы, чтобы полюбоваться проплывающими пароходиками? Но помните, что в то же самое время где-то поблизости неслышно крадется кровавый Джек-потрошитель, а из-за кустов за вами внимательно наблюдает доктор Франкенштейн в компании со своим ужасным монстром! Да, это не та добрая старая Англия, которую мы знаем по рассказам Конан-Дойля, это — мир, созданный неудержимой фантазией выдающегося американского писателя Роджера Желязны, который предлагает вам отправиться в это необычное путешествие в компании самого лучшего проводника — сторожевого пса Снаффа...

Тимоти Зан. Дракон и вор.

Роман. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Зарубежная фантастика" — 7000 экз.

Цивилизация шонтинов и к'да, представляющая собой симбиоз рептилий и существ, похожих на человека, под ударами безжалостных и могущественных валагуа вынуждена покинуть свой мир. На подлете к Йоте Клестиса, планете, выбранной симбионтами в результате сделки, неизвестный противник уничтожает высланные вперед корабли-разведчики. В живых остается лишь воин-поэт Дрейкос. В это же самое время на планете скрывается от полиции четырнадцатилетний Джек Морган, владелец корабля "Эссенея". Дракон и мальчик объединяют усилия, чтобы выйти на след таинственного противника.

Роберт Ладлэм. Кодекс "Альтмана".

Роман. Переиздание. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Почерк мастера" — 6000 экз.

Спящего Будду не разбудили грохотавшие в ночи автоматные очереди. Величественный каменный бог, возлежавший высоко в горах над суетой бренного мира, равнодушно взирал на происходящее. А ведь именно здесь и сейчас решались судьбы миллионов людей. До входа китайского корабля со смертоносным грузом на борту в территориальные воды многострадального Ирака оставались считанные часы. Будущее всего мира зависела от одного человека — доктора Джона Смита...

Дэвид Моррелл. Человек без лица.

Роман. Переиздание. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Почерк мастера" — 5000 экз.

Секретный агент Брендан Бьюкенен, в совершенстве владеющий искусством перевоплощения, после провала очередной операции оказывается вне игры. Необъяснимое исчезновение его старого друга заставляет Бьюкенена заняться опасным для жизни расследованием. Шаг за шагом он распутывает хитросплетение событий, направляемых чьей-то невидимой рукой. Кто-то неизвестный, словно безумный кукловод, дергает людей за ниточки, вынуждая их действовать или умирать по его воле. За каждой сорванной маской обнаруживается еще одна, и, кажется, уже не остается ни одного настоящего лица.

Андрэ Нортон. Луна трех колец.

Роман. Переиздание. — М.: ЭКСМО, 2004. — серия "Стальная Крыса" — 7000 экз.

Произведения, вошедшие в этот том, относятся к принесшему Андрэ Нортон мировую известность знаменитому циклу романов о похождениях "вольных торговцев", бесстрашно бороздящих на своем межзвездном корабле просторы Вселенной. На этот раз им придется встретится с представителями загадочной инопланетной расы, представители которой с легкостью переселяются в тела других существ, как разумных, так и не очень.

Луис Сашар Ямы.

Роман. — М.: РОСМЭН, 2004. — 272 стр.

Стэнли Илнетс уверен, что его семье не везет, потому что их род проклят старой цыганкой. По ложному обвинению он попадает в трудовой лагерь, где ребят заставляют с утра до ночи рыть ямы. Удивительная находка наталкивает его на мысль, что ямы они роют неспроста, и что начальница лагеря что-то ищет... Но вот что? И как это связано с его семьей и древним проклятьем? Удивительные приключения Стэнли Илнетса известны ребятам всего мира, автор заслужил литературные награды. По книге снят фильм с известными актерами.

Уильям Форстен. Роковая молния.

Роман (пер. с англ. И. Савельевой). — СПб.: Азбука-Классика, 2004. — 448 стр., серия "Звездный десант". — 5000 экз.

Оказавшись на неведомой планете в компании с крестьянами Древней Руси, римскими легионерами, карфагенянами и английскими пиратами, американский полк времен Гражданской войны во главе с полковником Эндрю Лоуренсом Кином возглавляет совместную борьбу людей с хозяевами этой планеты — кровожадными существами трехметрового роста, для которых все люди — скот, пригодный лишь в пищу. Русские войска одерживают победу над ордой кочевников-тугар, но тут на Русь вторгаются еще более несметные полчища мерков, которые из-за предательства двух янки завладевают секретами изготовления современного оружия. Тотальная война ведется на земле, на море и в воздухе. Русским приходится покинуть свою землю. Предстоит решающее сражение на последнем рубеже, на границе с Римом. В случае поражения у людей не остается никаких шансов на спасение. МФ

БЕСТСЕЛЛЕРЫ ОНЛАЙН-МАГАЗИНА "ОЗОН"

ФАНТАСТИКА И ФЭНТЕЗИ

"Озон" (www.ozon.ru) — один из крупнейших отечественных интернет-магазинов, которые специализируются на продаже книг. Немалую долю продаж "Озона" составляют произведения фантастических жанров, поэтому на основании статистики мы можем узнать, какие фантастические книги пользуются сейчас спросом у россиян, имеющих доступ к интернету.

Среди бестселлеров магазина "Озон" в жанре "Отечественная фантастика" на десять первых мест всего два автора — Сергей Лукьяненко и Борис Стругацкий. Ну, а в общем рейтинге разнообразие гораздо большее. Этот рейтинг мы и представляем вам сегодня.

1 Сергей Лукьяненко. Ночной Дозор. Дневной Дозор. Сумеречный Дозор.

Роман — М.: АСТ, 2004 — 944 стр., 30000 экз.

Появление на свет третьего романа о Дозорах сразу вывело монументальное произведение-трилогию Сергея Лукьяненко в лидеры продаж "Озона". К тому же интерес подогревается скорым появлением на экранах России экранизации первой части — "Ночного дозора".

2 Сергей Лукьяненко. Лабиринт отражений. Фальшивые зеркала. Прозрачные витражи.

Роман — М.: АСТ, серия " Звездный лабиринт: коллекция" 2002 — 796 стр., 10000 экз.

А кто из поклонников современной отечественной фантастики не знает "виртуальной трилогии" Сергея Лукьяненко? "Компьютерная сага" о городе Диптауне издана одним томом — от начала и до конца. До конца ли? Возможно, будет продолжение?

3 С. Витицкий. Бессильные мира сего.

Роман — М.: Амфора, серия "Библиотека журнала Бориса Стругацкого "Полдень. XXI век", 2003 — 351 стр., 5000 экз.

К своему семидесятилетию С. Витицкий, а точнее — автор, скрывающийся за этим псевдонимом (Борис Стругацкий), дарит своим поклонникам роман в лучших традициях творчества братьев Стругацких.

4 Роберт Асприн. Нечто оМИФигенное.

Роман — М.: АСТ, Ермак, серия "Век дракона", 2003 — 288 стр., 50000 экз.

В 2003 году Асприн неожиданно выдал долгожданный двенадцатый роман "МИФического" цикла. Эта юмористическая эпопея о приключениях Скива Великого, демона Ааза и их друзей уже 25 лет — среди мировых бестселлеров. И своих позиций сдавать пока не собирается.

5 Дуглас Адамс. Автостопом по Галактике. Ресторан "У конца Вселенной".

Роман — М.: АСТ, серия "Золотая библиотека фантастики", 2003 — 320 стр., 5000 экз.

Легендарная ироническая научно-фантастическая сага Дугласа Адамса.

Появилась сначала как комедийная радиопостановка на BBS в 1978 году, а потом на волне успеха вышел и роман.

6 Сергей Лукьяненко. Принцесса стоит смерти.

Роман — М.: АСТ, серия "Звездный лабиринт", 2003 — 205 стр., 10000 экз.

И вновь в рейтинге Лукьяненко. На этот раз — с отечественной "космической оперой". Известная атомарно-звездолетная сага "Лорд с планеты Земля" ("Принцесса" — ее первая часть) вновь занимает стабильное место среди бестселлеров.

7 Аркадий и Борис Стругацкие. Понедельник начинается в субботу.

Романы — М.: Оникс 21 век, серия "Золотая библиотека ("Оникс 21 век")", 2002 — 432 стр., 10000 экз.

Стругацкие начинали, как почти все дебютанты, — с повторения уже пройденного. Сейчас трудно в это поверить, но их первая повесть "Страна багровых туч" была вещью заурядной. Чего не скажешь о классике жанра — сказке для научных сотрудников младшего возраста "Понедельник начинается в субботу".

8 Терри Пратчетт. Интересные времена.

Роман — М.: Издательства: "ЭКСМО", "Домино", серия "Плоский мир", 2003 — 512 стр., 15100 экз.

Возможно, Терри Пратчетт — самый веселый писатель среди живущих. Его юмористический цикл "Плоский мир" (Discworld) насчитывает уже более 30 романов, не считая дополнений и справочников. Перед нами издание 17-й книги, продолжающей историю трусливого волшебника Ринсвинда.

9 Борис Стругацкий. Комментарии к пройденному.

— М.: Амфора, серия "Библиотека журнала Бориса Стругацкого "Полдень. XXI век", 2003 — 311 стр., 16000 экз.

Эта книга является, по сути, книгой жизни двух наиболее известных отечественных писателей-фантастов, Бориса и Аркадия Натановича Стругацких. Здесь можно найти абсолютно все: от азов литературной кухни до самых сокровенных планов и замыслов. С какой записи родился "Пикник на обочине", что означает теперешний литературный псевдоним Бориса Стругацкого — "С. Витицкий", и тысячи других важных деталей и подробностей творчества мэтров русской фантастики.

10 Роджер Желязны. Хроники Амбера (том 1).

Романы — М.: ЭКСМО-Пресс, серия "Шедевры фантастики", 2001 — 864 стр., 8000 экз.

Престол таинственного Янтарного королевства — отличный приз в игре отражений. Сталь и огонь, предательство и коварство, жизни и судьбы людей — все это ничто перед грандиозностью цели. Из девяти принцев Амбера лишь одному суждено занять место на троне...

"Хроники Амбера" — классика жанра, которой восторгается уже не первое поколение отечественных читателей. МФ

Книги номера

Предлагаем вашему вниманию рецензии на наиболее значимые фантастические и фэнтези-книги, выпущенные российскими издательствами за последние месяцы.

За секунду до катастрофы

Екатерина Некрасова

БОГИНЯ БЕД

Роман. — М.: АСТ, 2003. — 256 стр., Серия "Ночной дозор", тираж 7000 экз.

Екатерина Некрасова сравнительно недавно миновала двадцатипятилетний рубеж. Это один из тех писателей, в отношении которых термин "молодой автор" сохраняет буквальное значение. Как и героине "Богини бед", первого романа Некрасовой, вышедшего отдельной книгой, ей идет рыжий цвет волос. Они вообще похожи, автор и ее героиня — настолько, что закрадывается мысль: не свое ли альтер эго вывела на страницах книги питерская писательница?..

Катя Некрасова принадлежит к новой литературной генерации, следующей за так называемым "поколением девяностых". Но, судя по тому, что выходит из-под ее пера, преемственность поколений действительно существует — на каком-то глубоком, подсознательном уровне. Скорее всего, Некрасова не читала произведения прогремевших в первой половине девяностых "турбореалистов", но ее вещи держатся на тех же китах, что и тексты Андрея Столярова, Андрея Лазарчука, Владимира Покровского и их коллег. Например, так называемый "принцип эпикатастрофичности", согласно которому человек, социум и мир в целом "существуют в условиях перманентной катастрофы — нравственной, социальной, космологической". В "Богине бед" сошлись все три эти катастрофы. К Земле приближается комета, предвещающая начало эпохи войн и смут, под ее действием у обычных, ничем не примечательных людей начинают просыпаться сверхъестественные таланты. И одному из этих "паранормалов" — тому, за кем пойдет большинство — предстоит стать живым богом, всемогущим и непогрешимым. Но если мессией может оказаться любой, не придет ли вместо Спасителя Антихрист? Эту тему десять лет назад уже затрагивал в "Послании к коринфянам" Андрей Столяров — разве что без дамского кокетства, свойственного Екатерине. Впрочем, очаровательной женщине это простительно. Итак, перед нами две девушки, две сестры, невольно втянутые в бандитские разборки: жертвенная, мягкая, прощающая близким любые обиды Марина и эгоистичная, по-детски жестокая красавица Алиса — кому из них предстоит перекроить мир по своему собственному лекалу?..

Процитирую фразу Бориса Стругацкого с задней стороны обложки этой книги: "Катя Некрасова (так она подписывала свои ранние повести) молода и талантлива. Незаурядное воображение, отменный вкус, энергичный стиль и завидное трудолюбие — что еще нужно литератору, чтобы завоевать внимание читающей публики? Только немного удачи, чего я ей и желаю от всей души". Характеристика для дебютанта весьма лестная — не уверен, правда, что все это было сказано именно по поводу "Богини бед". Вместе с лучшими чертами, первая книга Кати Некрасовой унаследовала и все родимые пятна "турбореализма": беспросветный "чернушный" сюжет, рваный стиль повествования, персонажи-мерзавцы, не вызывающие никакого сопереживания... Короче, все то, что превращает процесс чтения из удовольствия в мучительную борьбу с текстом. Существует, правда, мнение, что только такая борьба с текстом по-настоящему стимулирует работу мысли. Если так, то молодая писательница создала действительно незаурядное произведение. Боюсь только, что далеко не все читатели сумеют добраться до конца этого романа...

Василий Владимирский

Ведун и ведьмак — братья навек?

Александр Прозоров

СЛОВО ВОИНА

Роман. — СПб.: Лениздат, 2004. — 352 стр., серия "Ведьмак", тираж 7000 экз.

Эта эпидемия началась в 1986 году, когда в польском журнале "Фантастика" появился первый рассказ Анджея Сапковского про ведьмака Геральта, "на коммерческих началах" истребляющего разнообразную нечисть и нежить. Вечный чужак и изгой, обладающий, однако, мощным обаянием, он сразу завоевал сердца читателей. Сначала повальное увлечение ведьмаком захлестнуло Польшу, затем перекинулось в Венгрию, а к 1996 году добралось и до России. Именно в этом году на русском языке вышел первый роман из эпоса Анджея Сапковского, переведенный Евгением Вайсбротом. И пошло-поехало: "Охота на дикие грузовики" Владимира Васильева, "Осенний лис" и "Драконовы сны" Дмитрия Скирюка, "Умереть и воскреснуть, или Последний ичу" Леонида Смирнова — клоны Геральта в отечественной фантастике начали появляться один за другим. Количество их продолжает множиться по сей день. Серия "Ведун" — всего лишь очередной логический шаг в этом направлении.

В романе "Слово воина", открывающем цикл, наш современник Олег Середин, поднаторевший в историческом фехтовании и в "древнерусских" оккультных практиках, во время одного из обрядов непонятным образом проваливается в глубо-

кое прошлое. Знания и умения, полученные главным героем в спортивно-реконструкторском клубе "Остров Буян", помогают ему быстро освоиться в дохристианской Руси и занять примерно ту же нишу, которую занимал в своем мире Геральт, став беспощадным истребителем чудовищ, грозой оборотней и кикимор, чернокнижников и упырей. Автор этой книги, Александр Прозоров, известен читателям прежде всего по произведениям, составившим костяк серии "Боярская сотня" (о группе ролевиков, угодивших в эпоху Ивана Грозного), так что опыта ему не занимать. Во втором романе цикла, вышедшем почти одновременно с первым (над ним Прозоров работал уже совместно с Игорем Прониным) главному герою предстоит столкнуться со Старшим злом и разрешить морально-этическую задачку, перед которой, пожалуй, спасовал бы сам Геральт. Грань между добром и злом размывается, ее так легко перешагнуть — ведуну с большим трудом удается пройти по лезвию бритвы, не перешагнув черту.

Сокрушительный успех Анджея Сапковского и его многочисленных подражателей в современной России, на мой взгляд, сродни успеху детектива noir во Франции. "Черный" роман с напряженным детективным сюжетом, главный герой

Александр Прозоров, Игорь Пронин

ПАУТИНА ЗЛА

Роман. — СПб.: Лениздат, 2004. — 336 стр., серия "Ведьмак", тираж 7000 экз.

которого сам зачастую не знает, действительно ли он сражается на стороне светлых сил — чем не "Паутина зла"? Разве что действие тут происходит не в городских трущобах, а среди идиллических сельских пейзажей Древней Руси... Которая, впрочем, на ту Русь, которая известна нам по исследованиям историков, похожа лишь отдаленно. Ну да на то и фэнтези, чтобы волшебно преображать описываемый мир — страны, по которым путешествует персонаж Сапковского, тоже лишь отдаленно напоминают Польшу. Создатели нового проекта сделали сильный ход, сразу проведя параллель между ведуном и ведьмаком. Будущее покажет, удастся ли писательской команде, работающей под началом Александра Прозорова, сделать Олега Середина столь же популярным персонажем, как Геральт Сапковского — или хотя бы как Геральт Владимира Васильева.

Василий Владимирский

Удел солдата

Михаил Кликин

ИДЕАЛЬНЫЙ ВРАГ

Роман. — М.: Эксмо, 2003. — 512 стр., серия "Русская фантастика", тираж 8000 экз.

Они приходят из глубин космоса — чудовищные экстерры, безмозглые, но почти неуязвимые машины для убийства, инопланетные монстры, пожирающие любую органику и стремительно размножающиеся под прикрытием мощных боевых киберов. Их автономные базы расположены на Луне, Марсе и других планетах Солнечной системы, но откуда они родом изначально, не знает никто. Ни одно государство Земли не в состоянии противостоять пришельцам в одиночку: для этого существует специальная международная структура UDF (United Defense Force), со своей ПВО, космическими и авиационными частями, и, разумеется, со своими силами быстрого реагирования — десантниками. Но даже боевые офицеры UDF, прошедшие огонь, воду и медные трубы, представления не имеют, как выглядят и где скрываются хозяева пришельцев. Вечный удел солдата: сражаться и умереть за Родину, не задавая лишних вопросов...

Поначалу новый роман Михаила Кликина напоминает новеллизацию классической компьютерной игры "UFO". Базы-Форпосты в отдаленных уголках планеты, боевые вылазки, миссии, все усложняющиеся от главы к главе, потеря боевых товарищей и обретение новых друзей, сложные взаимоотношения между молодыми и опытными солдатами... Повествование ведется от имени новобранца, только-только вступившегося в войска UDF. Ему предстоит преодолеть немало препятствий, на своей шкуре испытав все превратности воинской службы — причем службы на передовой, когда не знаешь, вскакивая ночью по тревоге, вернешься ли живым в родную казарму. На первый взгляд — очередная версия "гимна учебке N-ского мотострелкового полка". Этот жанр в современной отечественной НФ весьма популярный — только в серии "Русская фантастика" за последние месяцы таких книг вышло уже штуки четыре. Однако неожиданный сюжетный поворот переводит действие в иную плоскость, стандартный боевик приобретает черты философской притчи. С самого начала автор дает нам понять, что с экстеррами и их хозяевами все не так просто, как может показаться. Уж больно подходящий враг попался землянам: с одной стороны, сильный, умелый и злобный, а с другой — принципиально не способный уничтожить человечество полностью, под корень. Не модифицированный вирус чумы, не гигантский метеорит, грозящий сдвинуть Землю с орбиты, а всего-навсего инопланетные твари, с которыми можно сражаться на равных даже в ближнем бою. Удобный враг. Идеальный...

Жанровый диапазон творчества Михаила Кликина достаточно широк: от классической "героической фэнтези", основанной на архетипе близнецов ("Малыш и Буйвол"), до старой доброй НФ (рассказы "Это твое небо, малыш", "Песня Сфинкса" и другие).

Однако "Идеальный враг" — первый роман писателя, полностью выдержанный в эстетике фантастического боевика. Не знаю, станет ли эта книга откровением для читателей (любители фантастики со стажем без труда разгадают комбинацию Кликина), но ее смело можно порекомендовать тем, кто выше всего ценит ясность стиля и прозрачность авторской мысли.

Василий Владимирский

Человек, способный побеждать

Лев Вершинин

ДОСПЕХИ БОГА

Роман. — М.: Эксмо-пресс. 2003. — 352 стр., серия "Абсолютное оружие", тираж 11000 экз.

Кто-то из классиков высказался однажды в том духе, что, мол, есть писатели-"львы" и писатели-"кролики", имея в виду соотношение между количеством и качеством выходящего из под их пера. Если стать на эту точку зрения, то писатель Л. Вершинин принадлежит к первой категории не только благодаря имени.

Его книги появляются на прилавках не

столь часто, как хотелось бы, но поклонники фантастики ждут их с нетерпением, и ни разу автор не обманывал их ожиданий.

Думается, и на этот раз будет именно так — соединить в одной книге идеи и персонажей Толкина и Стругацких (может быть, и небесспорно, но изящно и органично) — согласитесь, это кое о чем говорит.

Те, кто в свое время читал роман "Возвращение короля", по мотивам которого созданы "Доспехи...", будут наверняка удивлены тем, как с помощью, в общем-то, небольших поправок и чуть по-иному расставленных акцентов и тон, и сюжет, да и вся идея произведения радикально изменились.

Хотя бы то, как автор обыграл все закулисные обстоятельства истории со вдруг взбесившимся кибером-разведчиком, не может не восхищать...

Мы видим, как вместо Земли — некоего неопределенного, но благополучного будущего — появляется мир, где человечество шагнуло к звездам, при этом захватив с собой и почти все свои проблемы. И выйдя в космос, тут же поделило его между полувраждебными империями, ведущими давнюю холодную войну.

И единственная из открытых планет, населенная иной разумной расой, почти не отличающейся от людей, разве что находящаяся в позднем средневековье, не могла не оказаться в центре интриг воистину космического масштаба.

И Институт экспериментальной истории, этот мир опекающий, имеет подлинные тайные цели — куда как менее бескорыстные, нежели у его прототипа из "Трудно быть богом". Да и пресловутый кибер, вставший во главе восставших вилланов, как прямо указывает автор — не совсем, и не только разведчик.

Отметим, что мир планеты Брдоква, где происходит действие, написан весьма живо и объемно. Это не голая калька с нашей истории — пусть все и почти так же, но именно это "почти" все и меняет.

Мир, сам по себе удивительный и хранящий много загадок, поданных лишь намеком (одна сцена с кольцом стоит многого).

Но тайны и чудеса этого мира не интересуют ни власти Федерации, ни ученых, да и главный герой проходит мимо них, как истый профессионал.

Да, прежде всего изменился именно главный герой. Не только потому, что стал заметно старше и циничнее. Не только потому, что, в отличие от первоначального варианта, он вполне счастлив в личной жизни. И не только потому, что он представитель отнюдь не спасательных служб, а, скажем так, несколько иных структур с несколько иными целями. А прямо говоря — он сотрудник компетентных органов в немалых чинах.

И, пожалуй, главное отличие в том, что, если в "Возвращении короля" это человек, потерпевший в конечном итоге, поражение и как профессионал, и, если угодно, как представитель более высокой цивилизации, то на этот раз перед нами победитель. Точнее — человек, способный побеждать любой ценой и несмотря ни на что.

Его победа и в самом деле выглядит полной и стопроцентной.

Последствия "незапланированного вмешательства" ликвидированы, героя ждет повышение по службе и дальнейшие успехи. На подопытной планете тоже все, в общем, благополучно. Пусть прогресс пошел своим путем, отличным от замыслов мудрецов из Института экспериментальной истории и расчетов земных политиков, стоявших за ними, но чувствуется, что они этого так не оставят. А издержки... Да когда и где их не было, скажите на милость?

Но откуда эта щемящая нота в повествовании? Почему хладнокровный боец и ловкий разведчик, поправ все писаные и неписаные правила, и забыв свой долг землянина, отдает чудом уцелевшему мятежнику Тоббо "доспехи бога"? Хочет ли он дать этому миру шанс? Или, может быть, хочет искупить свой грех — перед братьями по разуму или перед принявшим смерть в пламени Багряным?

Вновь, как и в предыдущих книгах Вершинина, ответов нет. Остаются вопросы, отвечать на которые предоставляется читателю.

Владимир Лещенко, Анна Коврова

Галили, блудный сын

Клайв Баркер

ГАЛИЛИ

Роман. — М.: Эксмо; СПб.: Домино, 2004. — 752 стр., серия "Шедевры мистики", тираж 5000 экз.

У каждого жанра свои законы и свои штампы, у каждого — свои поклонники и ненавистники. В романе "Галили" Клайв Баркер, нынешний лидер британского хоррора и "темной фэнтези", делает очередную попытку перешагнуть границы гетто, разрушить сложившийся стереотип восприятия жанровой литературы. Несколько тяжеловесная "семейная сага", посвященная истории клана Гири, финансовых королей Америки, на страницах этой книги причудливым образом переплетается с фантасмагорической историей семейства Барбаросса, имеющего божественные корни. Связующим звеном между двумя династиями становится Галили, старший, самый любимый и самый непокорный из сыновей Барбаросса, вопреки родительской воле покинувший родной кров. О том, что подтолкнуло его к этому решению и к каким последствиям оно привело, мы узнаем далеко не сразу — многочисленные отступления и пространные философские рассуждения героя-повествователя то и дело уводят любознательных читателей далеко в сторону. Однако автор не забывает подогревать наше любопытство, подбрасывая время от времени информацию о двух враждующих семействах. Загадки множатся, напряжение растет, развязка приближается с неизбежностью финального аккорда...

Начиная с 1960-х, с эпохи триумфа англо-американской "Новой Волны", писатели-фантасты посвятили взаимоотношениям смертных и небожителей десятки объемистых томов. Чтобы сказать на эту тему нечто новое, неизбежно приходится экспериментировать со стилем — а Баркер в этой области легко заткнет за пояс большинство своих англо-американских коллег. Не удивительно, что эксперимент писателя увенчался успехом... по крайней мере, частичным. Баркер создал вполне оригинальное произведение, посвященное богам и героям. Но богам и героям нового мира, которому глубоко безразличны как героическое, так и божественное начало. Семейство Барбаросса, некогда грозное и блистательное, тихо догнивает в старинном особняке на юге Штатов, обладатели божественного могущества киснут в собственном соку, постепенно сходя с ума или бездарно растрачивая дар на исполнение принесенной в запале клятвы. И только любовь, традиционно сметающая с пути все преграды, дает еще один шанс как Барбароссам, так и Гири... Увы, Клайв Баркер оказался слишком хорошим имитатором: "семейная сага" с привкусом любовной мелодрамы почти забивает в его новом романе фантастику, а объем книги (752 страницы) не больно-то способствует стремительному развитию сюжета. Впрочем, дело даже не в объеме: "Имаджика", лучший по признанию критиков роман писателя, превосходит "Галили" по толщине раза в полтора, а читается навылет. Главный недостаток новой книги — однообразие приема, используемого Баркером. Стилизация стилизацией, но строя книгу только на этом, автор рискует потерять читателя, не питающего особой симпатии к жанру "семейной саги". Однако даже в не самых удачных произведениях мрачноватое обаяние Клайва Баркера работает на полную катушку, вытягивая практически любой текст писателя.

Василий Владимирский

Монстры-проказники

Джеймс Блейлок — американский писатель, уверенно чувствующий себя в разных об-

Джеймс Блэйлок

ЭЛЬФИЙСКИЙ КОРАБЛЬ

Роман. — СПб.: Азбука-Классика, 2003.- 448 стр., серия "Элита", тираж 7000 экз.

ластях фантастической литературы. Именно его романом "Эльфийский корабль" (The Elvin Ship) издательство "Азбука-Классика" открывает свою новую серию "Элита".

Хотя формально роман и относится к фэнтезийному направлению, но написан он настолько необычно и своеобразно, что совершенно не похож на большинство фэнтезийных книг.

Писателю удалось придумать мир удивительно красивый, добрый и пасторальный. Казалось бы, в таком тихом и благочинном мире и случиться-то ничего не может, но...

"... — Кто-то из нас, — твердо произнес Джонатан, — должен отправиться на юг и совершить обмен, и при этом успеть к Рождеству, иначе праздники будут испорчены. Без медовых пряников праздничный стол будет выглядеть пустым, а дети загрустят, оставшись без подарков эльфов..."

Казалось бы — мелочь, но для жителей маленького Твомбли это проблема почти вселенского масштаба.

И вот отважный мастер сыровар Джонатан Бинг, в компании со своим старым добродушным псом Ахавом, местным ученым Профессором Вурцлом и деревенским простачком Дули отправляются на плоту вниз по реке.

Конечно, их ждет множество приключений. Смешных и забавных, жутковатых и странных. Впрочем, жутковатыми их назвать можно с большой натяжкой, поскольку в таком добродушном и мире даже монстры выглядят не столько злодеями, сколько обычными проказниками.

" ...Гоблины прыгали по палубе, и в их прыжках, криках и стуках не было никакого ритма. И хотя плот освещали только огни факелов, сквозь дымку был заметен и пар, поднимавшийся кверху от большого железного котла. Один крупный гоблин, который был выше остальных на целую голову, ревел и ругался, помешивая содержимое котла, а глаза горели, точно угли. Его приятели, как будто без особой цели, кидали в котел самые разные предметы: секстант, сыр, бочонок с гвоздями, обрывок веревки и всякие другие, явно несъедобные вещи..."

Но такие встречи на пути путешественников скорее исключение, чем правило. Путешественники плывут мимо красивых берегов, живописных долин, темных лесов, не забывая при этом вовремя выпить чашечку чайку или рюмочку бренди на закате, поесть сыра и обсудить какую-нибудь проблему.

Написанная теплым, добродушным языком, сдобренная добродушным юмором, добродушным юмором книга напоминает романы Джерома К. Джерома или Марк Твена.

"... — Все за полцены, — сказал гном, подняв руку над ладьей, — кроме альманахов.

— Неужели альманахи столь популярны и быстро раскупаются? — спросил Джонатан.

— Да нет, — пояснил гном, — альманахи бесплатны. Они никого не интересуют, кроме мышей..."

Тут никого не убивают, не обманывают, да и злодей-то по большому счету — всего один. И даже его не убивают, а договариваются по-хорошему, отпуская на все четыре стороны, лишь забрав опасный артефакт.

Разумеется, книга не могла не закончиться хорошо. Пряники и подарки были доставлены, но в этом можно было не сомневаться с самого начала. Главное достоинство книги не в этом, а в том умиротворяющем покое и хорошем настроении, которое возникает при чтении этой необыкновенной книги.

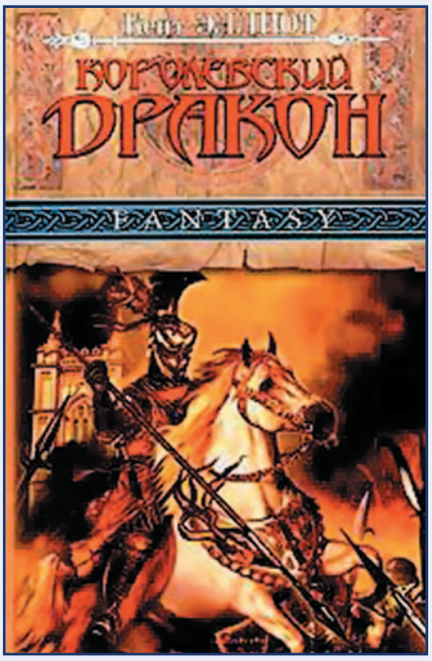
Валерий Лебедев

В самом сердце урагана

Кейт Эллиот

КОРОЛЕВСКИЙ ДРАКОН

Роман. — М.: Азбука-Классика, 2003. — 544 стр., серия "Черный дракон", тираж 7000 экз.



Кейт Эллиот — псевдоним известной американской писательницы Элис Расмусен. Дебютировав в 1988 году фэнтезийным романом "Врата лабиринта" (The Labyrinth Gate), она продолжает плодотворно трудиться в этом жанре до сих пор. К сожалению, российскому читателю Кейт Эллиот известна только по совместному с Дженифер Робертс и Мелани Роуз роману "Золотой ключ", опубликованному в 1999 году.

Теперь же издательство "Азбука-классика" выпустило в серии "Черный дракон" роман "Королевский дракон", открывающий новый цикл писательницы.

На королевство Вендар сваливаются чуть ли не все беды и неприятности, которые только возможны.

Тут и вторжение странных нелюдей: варваров-эйнийцев, и мятеж знати внутри страны, и некоторые сложности с престолонаследием. Да в довершение этих понятных бед набирает силу древняя темная магия, казалось бы, давно забытая и уничтоженная. Выжить, а тем более жить в такое время ох как не просто.

На фоне всего этого разворачивается описание жизни двух молодых людей: не знающего своих родителей Алана и оставшейся сиротой Лиат. Молодые юноша и девушка, сами того не подозревая, оказываются в самом сердце урагана войн, заговоров, тайн, древних пророчеств и странных ритуалов.

Взяв за основу средневековую Европу, Кейт Эллиот создала необычный, таинственный и загадочный мир. Мир, в котором церковь соседствует с магией, тайны прошлого — с интригами настоящего, трусость и вероломство — с долгом и честью.

Удивительно, но в не слишком большую по объему книгу писательнице удалось вместить и множество самых разнообразных событий, и целую галерею интересных и живых персонажей; и собрать из всего этого единый, гармоничный ансамбль.

Качественно изданная и хорошо переведенная А. Котовым книга доставит удовольствие всем любителям фэнтези.

Валерий Лебедев

Кусочки головоломки

Роберт Стоун

ЦЕНА ЗАКЛЯТИЯ

Роман. — М.: ЭКСМО, 2003. — 480 стр., серия "Меч и магия", тираж 7100 экз.

В серии "Меч и магия" издательства "ЭКСМО" вышел любопытный роман Роберта Стоуна "Цена заклятья". Это первое издание писателя на русском языке, да и сам роман является первым в сериале "Обретение волшебства".

Люди, уставшие от ужасных магических войн, вздохнули с облегчением, когда великий чародей Тарек Хамир сотворил заклинание, позволяющее оградить мир от магии. И лишь немногие знали, что, кроме этого заклинания, маг сотворил и противоположное ему, позволяющее вернуть силу магии в мир.

Будучи человеком предусмотрительным, он разделил слова заклинания на двенадцать частей и раздал их верховным правителям двух постоянно воюющих стран.

Казалось бы, все предусмотрел мудрый маг, кроме того, что однажды кто-то третий решит силой и хитростью собрать все Фразы великого заклинания. Вот только этот злоумышленник допустил одну маленькую ошибку — не стоило ему задевать маленького скромного торговца электрическими генераторами.

Роберт Стоун создает очень легкий своеобразный мир. Собственно, не мир даже. А обертку вокруг сюжета и героев. Все в романе подчинено одному — захватывающей интриге. Кусочки головоломки разбросаны и перетасованы так причудливо, что кажется, будто невозможно сложить из них осмысленную картинку. Действие несется вскачь, как и сами герои. Стремясь опередить друг друга — успеть, понять, не допустить. На интриге и действии весь роман и держится. Плюс симпатичные положительные герои и неприятные отрицательные. Одним словом — полный набор хорошего приключенческого романа, за чтением которого можно легко скоротать долгий зимний вечер.

Валерий Лебедев

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

Михаил Попов

КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ

Блейд 3: Тринити / Blade 3: Trinity

Производитель: New Line Cinema
Режиссер: Дэвид Гоер
В ролях: Уэсли Снайпс, Райан Рейнольдс, Эшли Скотт, Крис Кристофферсон, Джессика Биел, Доминик Парселл.

Сюжет: С момента съемок фильма Blade прошло 6 лет. Нестареющий Уэсли Снайпс продолжает ловко орудовать японским мечом и фрейдистским пистолетом, занимаясь все той же фигурной резьбой по вампирам (изредка прерываясь для того, чтобы задвинуть какой-нибудь немногословный, но эффектный монолог). На этот раз съемки третьей части доверили сценаристу всего сериала Дэвиду Гоеру — писателю и автору комиксов, сидевшему в кресле режиссера только один раз (маловразумительный "ZigZag", снятый в 2002 году совместно с Уэсли Снайпсом).

В активе "Троицы" имеются: шустрая вампирша Даника Талос, раздобывшая кровь своих древних предков и планирующая с ее помощью разбудить могущественного вампира по имени Дрейк (вероятно, аллюзия на Дракулу), чтобы тот объединил под своим началом всех упырей планеты и извел бы около шести миллиардов людей. Неблагодарные вампиры, которых Блейд спас от геноцида во второй части трилогии (ходят слухи, что этот сериал изначально задумывался как трилогия, и "Троица" — ее последняя часть), подложили нашему зубастому негру очередную свинью, раскрыв всему миру его инкогнито, повесив на него пару трупов и сообщив об этом куда надо по телефону 911. Однако мир не без добрых людей — в столь трудные времена Блейду начали активно помогать истребители вампиров из тайной организации "Ночные охотники" и Эбигейл Уистлер — дочь бородатого блейдовского завхоза, знакомого нам по двум предыдущим фильмам.

Все экранное время эта честная компания будет пытаться изловить вредоносную Данику Талос, попутно истребляя попадающихся под руку вампиров, словом — вести активный образ жизни и как следствие этого — получать на свою голову целую кучу высокобюджетных приключений.

Из имеющейся в настоящее время информации не совсем ясно — сможет ли Блейд применить под конец фильма некий вирус, убивающий всех вампиров, или разберется с главным гадом по старинке — добрым словом и пистолетом?

Можно предположить, что "Троица" будет в целом довольно удачной картиной, т.к. Дэвид Гоер — темная лошадка, которая имеет все шансы вывести этот фильм в авангард мирового кинопроката.

Мировая премьера: апрель 2004
В России: 16 сентября 2004
Статус: Продолжение культового фильма про современных вампиров. Будет ли он лучше двух предыдущих серий?

Послезавтра / The day after tomorrow

Производитель: 20th Century Fox
Режиссер: Роланд Эммерих
В ролях: Дэннис Куэйд, Джейк Гилленхейл, Шейла Вард, Йан Холм.

Сюжет: В счастливом капиталистическом будущем мать-природа решила помочь людям быстро и без особых затрат решить проблему перенаселения планеты. Глобальное потепление сделало этот мир нескучным, но малопривлекательным местом для жизни — цунами, торнадо и прочие экологические страшилки превратили Антарктиду в тропический рай, а Большой Каньон Колорадо — в лыжный курорт.

На протяжении всего фильма палеоклиматолог (ученый, исследующий исторические изменения климата) Адриан Холл, в корне не согласный с такими раскладами, бросит вызов разбушевавшейся стихии и попытается прорваться к своему сыну Сэму в покрытый толстым слоем льда Нью-Йорк, попутно разыскивая способ спасти человечество от неминуемого экологического апокалипсиса.

Держа в уме фамилию режиссера (Роланд Эммерих, специализирующийся на масштабных блокбастерах типа "День независимости" и "Годзилла"), можно предположить, что за 100 с лишним миллионов долларов нам покажут: а) грандиозные сцены гибели американской и прочей цивилизации; б) завораживающие своей безлюдностью снежные улицы Монреаля, в котором проводились основные съемки фильма; в) хорошую актерскую игру и убедительных персонажей; г) неожиданно простой, но зрелищный способ борьбы с парниковым эффектом, и как следствие — традиционно счастливый финал.

Эта картина, российская премьера которой назначена на 28 мая, недвусмысленно эксплуатирует экологические фобии своих основных зрителей — американцев, для которых легкий снегопад — уже национальное бедствие. Именно поэтому, а также из-за того, что Эммерих умеет делать действительно зрелищное кино, "Послезавтра" будет иметь огромный успех в первую очередь на своей родине (кстати, отказавшейся подписывать Киотский протокол) и соберет внушительную кассу по всему миру.

Мировая премьера: 28.05.2004
В России: 28 мая 2004
Статус: Кино-катастрофа, которое может оказаться умнее и оригинальнее безмозглых блокбастеров типа "Армагеддона" или "Земного ядра".

Экзорцист: Начало / Exorcist: The Beginning

Производитель: Warner Bros.
Режиссер: Ренни Харлин
В ролях: Стеллан Скарсгард, Гэбриэль Манн, Билли Кроуфорд, Алессандра Мартинез, Изабелла Скорупко, Ральф Браун.

Сюжет: Знакомая нам с 1973 года (фильм "Экзорсист") прелестная маленькая девочка Реган, изрыгающая зеленую слизь и остервенело

тыкающая себя в пах распятием, была далеко не первым пациентом преподобного отца Меррин, занимающегося изгнанием дьявола (по каким-то подозрительным причинам — исключительно из несовершеннолетних детей). Выходящий на наши экраны в сентябре 2004 года приквел этой истории рассказывает нам о духовных подвигах священника в середине 20 века. Отец Меррин отправляется миссионером в послевоенную Африку (съемки фильма проводились в Марокко) и очень удачно попадает на археологические раскопки, во время которых один мальчик внезапно заболевает неизвестной болезнью и начинает вести себя так же креативно, как и вышеупомянутая малышка Реган. Вскоре выясняется, что в ребенка вселился древний демон Пазузу, в планы которого входит: 1) захват власти над всем миром; 2) разное.

Выгнав из режиссеров мягкотелого Пола Шредера, тайком пытавшегося превратить этот фильм в мистическую мелодраму путем исключения из него сцен с распоротыми животами и фонтанами крови, мудрые продюсеры дали нам всем понять, что неповторимая атмосфера старого доброго "Экзорциста" (стильная смесь святой воды, крови и рвоты) будет сохранена без каких-либо уступок голливудской политкорректности. Пересъемку фильма доверили надежному и умелому режиссеру Ренни Харлину ("Крепкий орешек 2"). Остается только ждать его выхода на экраны и гадать — передастся ли проклятие Линды Блэр (исполнительница роли Реган из фильма 1973 года, которая сразу же после триумфа "Экзорциста", получившего 2 премии "Оскар", стала наркоманкой и пошла по рукам, а еще через несколько лет угодила в тюрьму, окончательно искалечив себе жизнь) новому исполнителю роли бесноватого ребенка?

Мировая премьера: апрель 2004
В России: сентябрь 2004
Статус: Стильная и многообещающая картина, полная действия и мистики.

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

СКОРО НА ЭКРАНАХ

Рассвет мертвецов / Dawn of the dead

Производитель: Universal
Режиссер: Зак Снайдер
В ролях: Винг Рэймс, Сара Полли, Меки Пфайфер, Майкл Барри, Линди Бут, Ту Баррел.

Сюжет: Не секрет, что в кинематографическом жанре "ужасов" уже давно наблюдается редкостный застой и однообразие. Увы, но хорошие horror-фильмы можно пересчитать по пальцам левой руки первого Президента РФ. Очередная возможность исправить подобное положение дел была предоставлена перспективному режиссеру Заку Снайдеру, вкладывающему в этот фильм свое фирменное богатство видеоряда, нажитое непосильным трудом в индустрии видеоклипов. Решив работать по-крупному, Зак не стал размениваться по мелочам и сразу же замахнулся на римейк популярнейшего творения живого классика жанра Джорджа Ромеро "Рассвет мертвецов" (1978 г.). Мировая премьера данного проекта состоится 19 марта этого года и вряд ли принесет нам разочарование от просмотра. Снайдер клятвенно пообещал, что оригинальный сюжет будет оставлен без изменений. Итак: по каким-то околонаучным причинам (в первых фильмах Ромеро всему виной было радиоактивное излучение, оживлявшее клетки мозга) миллионы мертвых американцев вылезли из могил и начали кусать своих соотечественников за разные части тела. От такого тесного общения с загробным миром люди быстро охлаждались до комнатной температуры и охотно присоединялись к этому людоедскому флэш-мобу.

Группа граждан (включающая в себя главных героев фильма — медсестру Анну и чернокожего полицейского Кеннета), которых не устраивала перспектива превращения в голодных жмуриков, окопалась в супермаркете небольшого городка Эверетт (штат Вашингтон), получив таким образом не только надежное укрытие, но также доступ к огромным запасам еды и полезным хозяйственно-бытовым изделиям (кухонным тесакам, электродрелям и бензопилам). Однако они не учли, что зомби сохранили остатки своей национальной генетической памяти. А в какое заведение любят ходить американцы, когда им становится абсолютно нечего есть?

С трудом отбиваясь от постепенно усиливающихся атак мертвецов, главные герои разрабатывают план по прорыву кольца осады на двух бронированных грузовиках со стоянки супермаркета. Далее — познавательная поездка по заселенной живыми трупами стране к побережью и переправа на безымянный остров, куда, по общему замыслу героев, зомби ни за что не доберутся.

Мировая премьера: 19.03.2004
В России: 15 апреля 2004
Статус: Вы любите стильные съемки, хороший грим и брызги крови на экране? Bon appetite!

НА КИНОЭКРАНАХ РОССИИ

МАРТ

18 **КОЛЬЦО ДРАКОНА** (George and the Dragon), фэнтези. См. "Мир фантастики", октябрь 2003.

18 **ЭЛЬФ** (Elf), детское фэнтези. См. "МФ", октябрь 2003.

АПРЕЛЬ

1 **В ЛОВУШКЕ ВРЕМЕНИ** (Timeline), научная фантастика. См. "МФ", ноябрь 2003.

1 **ДЕМОН АДА** (Hellboy), фантастический комикс. См. "МФ", февраль 2004.

15 **РАССВЕТ МЕРТВЕЦОВ** (Dawn of the Dead), мистика/ужасы.

Александр Павленко

МУСОРНАЯ КОРЗИНА КИНОФАНТАСТИКИ

КУЛЬТОВЫЙ ТРЭШ И ЕГО ФЕНОМЕН

Еще не так давно самым модным словечком в продвинутой среде ультрасовременной молодежи было "культовый". "Культовым" называлось все подряд — новый коктейль, интересная книжка, модный телеведущий... Это слово не означает, в сущности, ничего, зато является культовым. Однако за последние два года в великом и свободном русском языке у культового слова "культовый" появился конкурент. Это — не менее культовое определение "трэш".

Происходит слово "трэш" от известного английского существительного trash, что означает всего-навсего "мусор". Однако сегодня мало кто пользуется этим словом по назначению. Все в той же среде читателей глянцевых журналов можно встретить дикие сочетания "арт-трэш", "ультра-трэш" и даже "панк-трэш", что, конечно, равнозначно "маслу масляному". Кажется, что изначально это слово бессмысленно и что его можно вертеть так и эдак, придавая ему произвольные значения.

Однако на самом деле у слова "трэш" есть вполне определенный смысл. В нерусскоязычном мире trash означает вполне определенную эстетическую категорию.

Я не стану касаться литературного и музыкального trash'а, и в этих кратких заметках бегло обрисую контур лишь одной, частной области культурного мусора — *trash movies* из области фантастики.

Малообеспеченные слои кинематографистов

Некоторые думают, что *trash movies* — попросту малобюджетное кино, фильмы, снятые на медные деньги для независимого проката, однако это не вся правда. Малобюджетное кино может быть вполне *slik* и не иметь никакого отношения к диким и лохматым *trash movies*. Пример? Да сколько угодно! Ранние фильмы Кевина Смита, "The Blair Witch Project" и даже "El Mariachi" Родригеса хоть и снимались чрезвычайно дешево, но при этом никак не связаны с категорией мусора. А вот **"Action Mutante"**, **"Space Trackers"**, **"Castle Freak"** — это, конечно, не просто дешевые фильмы, это — стопроцентный trash.

Но в чем различие? Как отличить одно от другого? Неужели приходится в таком важном деле, как определение поджанра, полагаться на интуицию, на пресловутое "нутром чую"? Нет, признаки *trash movies* вполне определены, и каждый, у кого есть желание, может выделить этот поджанр в стремительно проносящемся мимо кинопотоке.

Обычно говорят, что *trash movies* отличаются от всех остальных фильмов нарочитой грубостью, варварской энергией и интеллектуальной бесцеремонностью, граничащей с идиотизмом... Отчасти это так, но все вышеперечисленные качества есть следствие фундаментального признака *trash movies*: фильмы подобного рода не дают нам забыть, что мы "смотрим кино". Они настаивают на своей *сделанности* и всячески подчеркивают те условности, которые в коммерческом кинематографе положено скрывать, маскируясь под реальность запечатленного времени.

Trash movies — кинобалаган, который гордится своей нереалистичностью. Литры искусственной крови, фонтанами хлещущие в культовой классике "мусорного кино", должны не пугать, а вызывать жизнерадостный гогот почтеннейшей публики. Скоморошество, черное шутовство, кощунственные кривляния неотделимы от трэша, и именно неправдоподобие происходящего на экране открывает в психике зрителя те дверки, в которые не могут достучаться коммерчески "приличные" ленты с многомиллионным бюджетом.

Комедия на букву "Б"

"Мусорное кино" захватывает зрителя, превращая его не в зачарованного наблюдателя, со сладострастной беспомощностью наблюдающего за мягкими зловещими перемещениями Майкла Майера или Фредди Крюгера, а в хохочущего соучастника представления. Именно так, с репликами из зала и прыжками на сцену, следили за первыми представлениями пьес Шекспира посетители лондонского театра "Глобус". Победа жизни над картонной карнавальной смертью — вот в чем пафос и очарование *trash movies*.

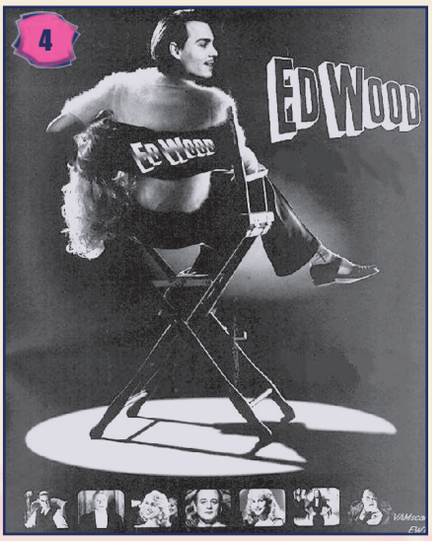
Их эстетика зародилась в далекие от нас 50-е годы XX века, на другом полушарии нашей до обидного круглой планеты, в окрестностях Голливуда, там, где на бесчисленных мелких студиях снималось дешевое кино для так называемых "двойных программ".

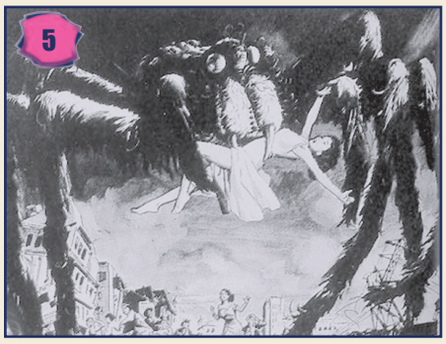
"Двойные программы" были изобретены в конце 30-х годов для привлечения публики в кино и представляли собой двойной сеанс. Демонстрировался фильм категории А, со звездами и большим бюджетом, а к нему прицеплялся какой-нибудь картонный боевичок без особого шика, с никому неизвестными актерами и кустарными декорациями. Такие второстепенные фильмы именовались *"категорией Б"* и всерьез не воспринимались ни публикой, ни критикой, ни, тем более, продюсерами.

Все без исключения фильмы этой категории были жанровыми — гангстерскими драмами, детективами, вестернами, ужасами и научной фантастикой. Комедий почти не было, потому что актеров, умеющих смешить почтеннейшую публику, всегда не хватает, и большие фирмы наперебой заманивают их к себе. Ну а несмешных и дешевых комиков зритель смотреть

1. Вампира (псевдоним актрисы!), гуляющая по кладбищу в самом плохом фильме всех времен и народов — "Plan 9 form Outer Space".

2. Кино от Эда Вуда: оцените игру актеров!





3. Полный рот слюны у несовершеннолетнего оборотня в "I was the Teenager Werewolf".

4. Эд Вуд, но ненастоящий. Его роль в фильме Тима Бертона исполнил Джонни Депп.

5. Киноплакат к "Тарантулу" Джека Арнольда: гигантские пауки предпочитают блондинок.

не желает, так что производство недорогих комедий себя не оправдывает.

Железным законом всех второсортных фильмов было последовательное соблюдение правил игры: авторские отступления от жанровых канонов не одобрялись и теоретически фильмы *категории Б* должны были быть похожими, как горошины из одного стручка. Но на деле все обстояло гораздо интереснее.

Среди криминальных фильмов провалов почти не было, все режиссеры увлеченно забрасывали зрителя крепко сколоченными триллерами с мордобоем и перестрелками, но в интересующем нас жанре научной фантастики очень быстро выделились лидеры и отстающие. Те, кто снимал популярную увлекательную киношку, и те, кто еле-еле сводил концы с концами.

Заслуженный мусорщик Голливуда

Чтобы сразу покончить с печальным, я назову самого бездарного мастера мировой кинофантастики. Это **Эд Вуд-младший**, возможно, известный читателям по великолепному фильму Тима Бертона, поставленному по не менее великолепной биографии, написанной Рудольфом Греем. Эд Вуд почти официально признан *Самым Плохим* (в смысле бездарным) *Режиссером в Истории Кино*. О, верьте мне, дорогие читатели, он и в самом деле был плох! Я видел несколько его фильмов — это на самом деле еще хуже, чем вы думаете! Пересказ сюжетов упоителен, тем страшнее контраст с манерой, в которой рассказываются непередаваемо дурацкие истории!

Например, **"Plan 9 from Outer Space"** ("План 9 из открытого космоса", 1959). Инопланетяне собираются превратить землян в рабов, но, опасаясь, что не справятся с их свободолюбивыми душами, для начала оживляют мертвецов с американского кладбища. Люди гибнут и тут же оказываются захваченными таинственным излучением пришельцев из космоса, полицейские наталкиваются на следы разрытых могил, в полном отчаянии стреляют в неотвратимо надвигающихся живых мертвецов... В общем, тут есть все, что может понравиться непритязательному поклоннику незамысловатой "научной" фантастики.

Однако сделано все это настолько плохо, что выпуск фильма на видео в середине 90-х годов оказался микросенсацией: зрители уже забыли, что бывают настолько плохие фильмы, и хохотали до упада. В этом фильме — и десятках других, не столь прославленных, фильмах категории Б — летающие тарелочки (сделанные из колпаков автомобильных колес и подвешенные на нитках) летают над кучами песка, изображающими поверхность неведомых планет, аппаратура космических кораблей собрана из деталей старых радиоприемников, а инопланетные чудовища одеты в пупырчатые резиновые костюмы, купленные в ближайшем сувенирном ларьке накануне Хэллоуина. Дверь хлопает — и вся декорация космического центра трясется!

А как при этом играют актеры! Не в каждом провинциальном Театре Юного зрителя найдешь настолько бездарных кривляк, которые только и умеют, что пучить глаза и махать руками! Вот эти именно фильмы и стали именоваться *trash*...

Родитель чудовищ

Когда сегодня говорят о мастерах *trash movies*, рядом с катастрофически неталантливым Эдом Вудом обычно называют **Джека Арнольда** и **Роджера Кормана** — но это совсем, совсем другой сорт кинохалтуры!

Джек Арнольд, который в наши дни воспринимается исключительно в контексте "мусорного кино", был отнюдь не бездарен и совсем не глуп. Да, спецэффекты его фильмов были безнадежно плохи. Да, прессованный картон декораций и застежки-молнии на шкурах ужасных чудовищ режут нам глаз, но то, что он делал — это кинематограф в самом что ни на есть первобытном значении слова! Его фильмы грубы на первый взгляд, а на второй — открывают зрителю бездну смыслов...

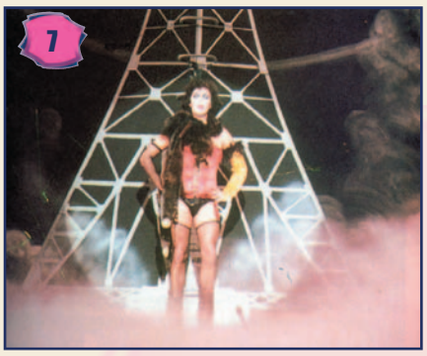
В **"The Incredible Shrinking Man"** ("Невероятно уменьшающийся человек") по одному из самых поразительных романов **Ричарда Матесона** (известного в некоторых русскоязычных издательствах как **"Мэтсон"**) попавший под радиоактивный дождь обыватель начинает уменьшаться в размерах. Сначала он сжимается до размера ребенка, затем снижается до уровня кукольного домика и вынужден сражаться с кошкой, а в конце концов, уже недосягаемый (из-за микроскопического роста) и для кошки, ведет жестокую борьбу с пауком, живущим в углу подвала. В финале он сжимается до... ничего и оказывается в неизвестной ему Вселенной. Сделано все это ужасающе примитивно и нереалистично, но фильм действует зрителей, цепляя какие-то темные струны душ, и в конечном счете достигает цели: отмахнуться от "Невероятно уменьшающегося человека" очень трудно.

Этот фильм (да и другие фильмы Джека Арнольда) воздействует просто удивительным образом — мы прекрасно видим кинематографическую "липу", мы понимаем, что нам крутят *just a movie*, но даже отчужденно наблюдая мучения невероятно уменьшившегося человека, мы все равно не в состоянии не сопереживать ему.

Были у Джека Арнольда и другие фильмы о неожиданных переменах в размерах людей и животных. В **"Tarantula"** паук-тарантул, нажравшийся чего-то неположенного, вырастает на 30 метров и терроризирует целый город, в **"Colossus"** внезапно увеличивается до гигантских размеров и сходит с ума некий морской пехотинец — и эти странные трэш-драмы породили целое направление в *B-movies*. Появилась масса дурацких фильмов подобного рода: **"Смертельные кузнечики"**, **"Паук"**... Все их не перечислить и не упомнить — ну, назовем еще упоительно нелепого японского **"Годзиллу"** Иношира Хонда, а об остальных умолчим из жалости.

Справедливости ради стоит сказать, что Джек Арнольд не был первооткрывателем темы "изменения в размерах". За год до "Тарантула" его коллега по второсортному кино Гордон Дуглас сделал не очень увлекательный фильм **"Them!"** о муравьях, мутировавших в аризонской пустыне после первых испытаний атомной бомбы. А еще раньше, в тридцатые годы, были сняты две отличные хоррор-сказки — "Дьявольская кукла" (режиссер — Тед Броунинг) и "Доктор Циклоп" (Эрнст Шедзак) — о злодеях-ученых, уменьшающих людей до размеров кукол Барби.

Все это было просто здорово и по сей день остается культовым кино, но мы, любители *trash movies*, все же в первую очередь вспоминаем Джека Арнольда как автора неподражаемой "Твари из Черной Лагуны" — **"The Creatures from the Black Lagoon"**, о которой так много теплых слов сказано Стивеном Кингом в "Пляске смерти". Эта тварь с жабьей мордой и длинными когтями всплывает не просто со дна кинолагуны, выстроенной где-то на задворках Голливуда — она, эта тварь, жаждущая пожрать наших девушек в белых купальниках, поднимается к поверхности из самых темных глубин подсознания. Можно быть уверенным, что без этого мусорного фильма киношедевр Стивена Спилберга "Челюсти" не мог бы состояться!



6. Трансвестит с планеты Трансильвания Фрэнк-н-Футтер расслабляется в замковом бассейне.

7. Гениальный, но чрезвычайно извращенный профессор Фрэнк-н-Футтер встречает гостей песней.

Мастер фильмов-за-три-дня

Десятки раз Корману предлагали кучи денег на постановку дорогостоящего кино, сотни раз зазывали на студии-гиганты Большого Голливуда, но этот хитроглазый индивидуалист гордо отказывался: съемки дешевых фильмов превратились для него в вид спорта. Он строгал фильмы десятками, по несколько штук в год. В его фильмографии представлены все жанры *B-movies*, от вестерна "На пять пистолетов к Западу" до кошмарной комедии "Магазинчик ужасов".

Комедии, я сказал? Да, это так, его страшные, ужасные, кровавые, дикие фильмы замечательно смешны. И **"Заживо погребенные"**, и **"Нападение чудовищных крабов"**, и даже **"Тварь из Моря Призраков"** прежде всего — забавны. В эталонном для Кормана фильме **"The Terror"** (снятом, впрочем, не в 50-х годах, а чуть позже — в 1963) нагромождение ужасов просто невероятно: тут и оживающие статуи, и живые мертвецы, и колдуны, убивающие взглядом, и многое другое. И все это подается зрителю якобы абсолютно всерьез — до самых последних минут фильма, до финальной катастрофы. Замок безумного чародея разрушается прямо в кадре, и каменные глыбы, не очень искусно вырезанные из пенопласта, рушатся на голову совсем юному Джеку Николсену, весело отскакивают от него, чтобы упасть в бурный поток и уплыть вниз по течению... К этому стоит добавить, что весь этот ужас был снят за три дня, без сценария, в декорациях, оставшихся после съемки относительно дорогого (для Кормана) фильма **"Ворон"**, в котором великолепно сыграли актеры *trash movies* Винсент Прайс, Борис Карлоф и Питер Лорре (а сценарий — якобы по стихотворению Эдгара По — сочинил уже упоминавшийся Ричард Матесон)!

Другие времена

В промежутке между бездарным Эдом Вудом и почти гениальными Джеком Арнольдом и Роджером Корманом пребывает бесчисленное множество полузабытых жемчужин "мусорной культуры", спродюссированных бестыжим скупердяем Сэмюэлем Аркоффом. В этой куче неведомых шедевров с упоительно сюрреалистичными названиями вроде **"I was a Teenager Alien"** ("Я был подростком-чужим") и **"Terror from the Year 5000"** ("Ужас из пятитысячного года") есть и хорошее, талантливое мусорное кино, есть и полная чушь, не заслуживающая упоминания даже в справочнике *"The Icredible Strange Movies"*. Фильмы снимались быстро, быстро выходили на экран и так же быстро исчезали в небытии. Копии утрачивались, терялись, смывались — и сегодня мы можем удовлетворить свое любопытство относительно того или иного *trash movie* только по описанию в рекламной брошюрке или кинокаталоге.

50-е годы были золотым веком *trash movies*, но они прошли, их сменили бойкие оптимистичные 60-е, и в 60-х не было места для мусора. *Trash movies* оттеснялись в киноподполье, в привокзальные театрики с дурной репутацией, а режиссеры интересующего нас субжанра или замолкали, или начинали снимать "нормальное", дорогое кино.

8. Зловещие зеленомордые обезьяны итальянских киноплагиатов...

9. Ужасный во всех смыслах монстр, вылезающий из шкафа в одном из фильмов Troma Inc.

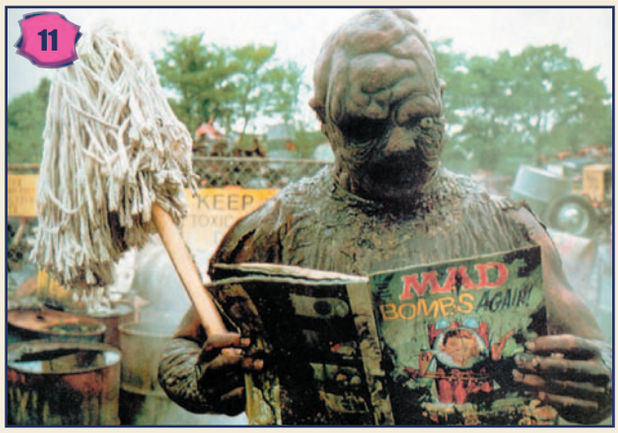
В то же время "мусорные тенденции" возникают по другую сторону Атлантического Океана, в Италии, которая пытается конкурировать с импортным американским кинотоваром, доводя характерные черты американщины до гротеска и создавая настоящие шедевры веселья, наглости и дурного вкуса. Но я не стану останавливаться на мусоре, сделанном в Италии, потому что вклад итальянцев в *trash SF* попросту ничтожен. Только один фильм пережил десятилетия: "Планета Вампиров" Марио Бава, картина, которая оказала влияние на один из самых серьезных НФ-фильмов мирового кино — **"Чужой"** Ридли Скотта.

Но годы шли, шли десятилетия, сдержанно-интеллектуальные 60-е годы сменились анилиновым рок-н-роллом 70-х и *trash movies* стали возвращаться в культуру. Но они вернулись не наивным и плоским развлечением подростков, нет! Новая волна "мусора" воспринималась уже как художественный объект, и в любви к *trash movies* признавались самые модные парни и девушки десятилетия. Символом этой извращенной страсти стал эпохальный мюзикл **"The Rocky Horror Picture Show"**, сочиненный беглым ирландцем Ричардом О'Брайеном и перенесенный на экран режиссером Джимом Шарманом! Это первый в истории интерактивный фильм. Во время сеансов публика выскакивает на сцену перед экраном, чтобы вместе с персонажами танцевать *"The Time Warp"* и *"Hot Patootie"*, в сценах дождя зрители поливают друг друга водой из клизм, и считается хорошим тоном заявляться на просмотр в панковских тряпках, имитирующих костюмы героев этого уникального в своей вульгарности фильма.

Он состоит из цитат. Собственно, он и есть одна большая цитата всего корпуса *trash movies*, украшенного к тому же вульгаризированными до мусора культовой кинофантастикой 30-х годов. Там есть ночной ливень и огонек в окне зловещего замка, есть безумный доктор Франк-н-Футттер, из кусков трупов собирающий прекрасного, но, увы, безмозглого атлета Рокки, есть пришельцы из Космоса с замашками сексуальных маньяков, а в массовке мелькают белый парик Энди Уорхола и усики Сальвадора Дали... От рок-н-ролла до подпольного бархата, от Дракулы до летающих тарелочек — весь иконостас *trash culture* вмещен в этот фильм!

Мусор на потоке

В середине 80-х годов прошлого века *trash movies* неожиданно для всех незаинтересованных наблюдателей пережили второе рождение и поистине небывалый взлет благодаря повсеместному распространению видео. Это была самая настоящая культурная революция. Как грибы после дождя, повсюду возникали видеотеки, и повсюду молодежь требовала, в первую очередь, грубые, грязные, злые "мусорные" фильмы. Ни кинокласика, ни интеллектуальные фавориты международных кинофестивалей не интересовали посетителей видеотек. Наибольшим спросом пользовались дешевые и небрежно сляпанные *action* и *horror* в научно-фантастических



10. Смертельно опасный космический клоун, перерабатывающий людей в сахарную вату.

11. Токсичный мститель, герой самой популярной мусорной серии Troma Inc. В свободную от подвигов минутку он почитывает юмористический журнал.

декорациях. Такие фильмы крутились в веселых компаниях под пиво и чипсы, их смотрели вполглаза и хохотали до упада над подвигами пластиковых суперменов.

Спрос немедленно родил предложение, и повсюду — а особенно в Италии — полупрофессиональные продюсеры и режиссеры-халтурщики занялись созданием предельно дешевых фильмов, снимавшихся прямо на видео и не предназначенных для показа в кинотеатрах. Американцы пытались сопротивляться новой тенденции и, даже производя отчаянный "трэш" наподобие **"Killer Klowns from Outer Space"**, готовили его для выхода на большой экран. Итальянцы, как более культурные и энергичные фильмоделы, не замахивались так широко, а ловко пользовались старательно разработанными американскими идеями и выстреливали целой обоймой дешевых мусорных плагиатов. "Безумный Макс", "Терминатор", "Конан-Варвар" и другие кинохиты вызвали к жизни неимоверное количество итальянских *trash movies*. Многие из этих подделок маркированы англозвучащими псевдонимами, так что наивные посетители видеотек брали **"Metropolis 2000"**, **"The Riffs"**, **"Endgame"**, **"Fire Flash"**, **"The Bronx Executioner"** и **"Ator"** в полной уверенности, что собираются знакомиться с американским кино.

Но американцы довольно быстро сообразили, как надо делать дела, и центр производства *trash movies* к началу 90-х годов опять переполз за океан, в Страну Равных Возможностей. У мусорного кино появилась виртуальная столица, и этой столицей стал Нью-Йорк, вернее, нью-йоркский офис кинокомпании ***Troma Inc.***, основанной Ллойдом Кауфманом и Майклом Херцем. Эти парни подхватили эстафету состарившегося Роджера Кормана, но их стиль отличается от издевательски благородной нищеты микробюджетных шедевров кормановских студий ***Roger Corman Production & Filmgroup***, ***New World Pictures*** и ***Millennium***, на которых начинали свою карьеру такие киты Голливуда, как Френсис Форд Коппола, Мартин Скорсезе и Ирвин Кершнер. Нет, от студии Troma Inc. не стоит ожидать появления "настоящих художников". Мастера, работающие в этой адской кухне, создают разухабистые панк-триллеры с карикатурным насилием и не менее карикатурной эротикой неописуемо дурного вкуса. Их "научная фантастика" еще более идиотична, чем соответствующие потуги Эда Вуда, но на тот раз веселый кретинизм **"Atomic Hero"**, **"Toxic Avenger"**, **"Strangest Dream"**, **"Vegas in Space"** осознан авторами и подается именно как дикая клоунада.

◆ ◆ ◆

Пример **Troma Inc.** оказался заразительным, и по всему миру то и дело вспыхивают звезды удалого мусорного кино с НФ-элементами. Некоторые из *трэш-мейкеров*, сделав себе имя на откровенно мусорных фильмах, взлетают в высшие сферы мирового кинематографа: тут уместно вспомнить Питера Джексона и Алекса де ла Иглезиа. Другие исчезают в небытии или пополняют ряды сотрудников **Troma Inc.**, но свято место не остается пусто, и ежегодно, ежемесячно, здесь и там, тут и немного подальше возникают все новые и новые имена и фильмы, сделанные дешево, грубо, весело и сердито. МФ

Антон Карелин

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

НЕЗАКОНЧЕННОЕ ОКОНЧАНИЕ

Как-то незаметно получилось, что самый долгожданный фантастический фильм XX века закончился. Нет, я не о "Звездных войнах": нужно еще Эпизод III доснять, а потом браться с новыми силами за третью трилогию. Я об одном из самых сложных проектов, известном нам как экранизация "Властелина Колец". По сравнению с ним, помимо StarWars, отдыхают и "Гарри Поттер", и любимая мной "Матрица", и... — а вот и кончились все наиболее масштабные фантастические серии конца прошлого столетия (и, как ни удивительно, всей истории кино).

Нам с вами пришлось жить в краткую эпоху, когда четыре масштабнейших фантастических действа были реализованы в кино. И самым значительным из них, на мой взгляд, является как раз **"Lord of the Rings"** Питера Джексона.

Я уже писал о первом и втором фильмах — эти статьи вы найдете на компакт-диске нашего журнала. Выражаясь пафосно, мы с вами вместе прошли этот почти четырехлетний путь ожиданий, восторгов и сомнений, восхищений и разочарований. Теперь он завершен.

Общие впечатления от вернувшегося Короля

Говоря о впечатлениях большинства, нельзя не отметить триумфа заключительной части "Властелина Колец". Прокатившись по миру волной цунами, меньшей, чем была поднята "Титаником", но большей, чем у всех остальных фильмов в истории кино, "Возвращение короля" с ходу поставило несколько количественных рекордов — что, впрочем, неудивительно.

Есть у заключительной части трилогии и рекорды качества — красота картинки. За кадр, в котором падают, как истребители, назгулы, заходящие на Минас-Тирит, отдать все свое имущество и пойти по миру могли бы отнюдь не только "правоверные толкинисты", — а в фильме не один подобный кадр.

Однако, наряду с восторгами и радостями, близок к рекордному и уровень разочарований. Впрочем, это тоже стало привычным за последнее время. Масштабные фантастические проекты имеют тенденцию схлопываться к концу, и только наименее впечатляющий поначалу "Гарри Поттер" потихоньку разворачивает крылья, с каждым фильмом становясь все привлекательнее — как и с каждой книгой серии.

Хоббиты, вернувшиеся в реальность.

Но разговор о тенденциях давайте перенесем в итоговую часть рецензии. Здесь же попытаемся осмыслить основные положительные и отрицательные качества третьей части.

Взлеты и падения "Властелина Колец"

Панорамные пейзажи и отдельные сценические решения, ракурсы — завораживают, доставляют истинное удовольствие. Материальная культура, как и прежде, на высочайшем уровне — ничего подобного до трилогии Джексона не было и наверняка еще долгое время не будет. Яркими штрихами в памяти остаются гондорские доспехи, декорации Минас-Тирита и назгулы на летающих тварях, а также огромнейшие мумаки, топчущие роханскую конницу.

Батальные сцены, да и вообще размах происходящего, способны вселить восхищение, а драматизм, созданный режиссером, временами действительно прошибает зрителя и на слезу, и на нервный смех.

Но наряду с достоинствами нельзя не заметить и явных недостатков. Говоря о технической стороне дела, заметна разница в уровне спецэффектов первой, второй и третьей частей. Не то чтобы они были очевидно хуже. Нет, но выполнены подчас заметно более небрежно. Хоббиты, освещенные ярче, чем окружающие их люди, слоны, менее контрастные, чем общая панорама — в самые разные моменты фильма невооруженным взглядом заметны косметические проблемы монтажа. Само по себе это было бы не страшно, если бы со всей определенностью не указывало на одну очень неприятную для зрителя тенденцию. Эта тенденция, кстати, прослеживалась и в заключительной части "Матрицы".

Речь идет о торопливости и небрежности. Причем об осмысленной торопливости и просчитанной небрежности. Заключенные в рамки жестких бюджетов и сроков, создатели что "Матрицы", что "ВК" в третьей части допустили массу осознанных ухудшений технического качества, потому что руководствовались принципом "и так сойдет". Потому что знали о действии железного правила: зритель пойдет на заключение нашумевшей трилогии, причем пойдет с большим желанием, чем на предыдущие фильмы. А потому снимать надо ярко, с размахом, но можно не тратить время и средства на сглаживание шероховатостей. Этот ход мыслей следует приписывать скорее продюсерам, чем режиссерам обеих картин.

Возможно, многим поклонникам сериала неприятно слышать это, но руководство каждой кинопроизводящей компании при съемках каждого масштабного фильма, потенциального блокбастера, во главу угла ставит отнюдь не качество самой ленты и не ее будущий вклад в мировую культуру — а в первую очередь коммерческие показатели.

Следует понимать, что доведение третьей

Основные данные о трилогии

Сценарий: Филиппия Бойенс, Питер Джексон, Френш Уолл.

Режиссер: Питер Джексон.

Актеры: Элайджа Вуд, Ян МакКеллен, Вигго Мортенсен, Шон Астин, Энди Серкис, Орландо Блум, Джон Рис-Дэвис, Лив Тайлер, Билли Бойд, Доминик Монаган, Ян Хольм, Кристофер Ли, Кейт Бланшетт, Бернард Хилл, Брэд Дуриф, Миранда Отто, Карл Урбан, Дэвид Уэнэм, Джон Ноубл, Александра Эстин, Сэла Бэйкер, Сара МакЛеод, Стивен Ур, Хьюго Уивинг, Лоуренс Макоар, Брюс Спенс и другие.

Общая продолжительность продюсерской версии трилогии: около 10 часов.

Общая продолжительность режиссерской версии трилогии: свыше 12 часов.

Общая продолжительность отснятого материала: около 40 часов.

Общие сборы по всему миру: около 2,3 миллиардов долларов, прогноз на 3 миллиарда.

Достижения: второе место в списке самых кассовых фильмов мира (после "Титаника"), второе место в списке самых кассовых сериалов (после "Звездных войн"). Около 40 профессиональных и любительских кинопремий, от "Оскара" до MTV Awards.

Тяжело быть королем...

части "ВК" до технически безупречного уровня первой и второй частей заняло бы больше времени, чем могли себе позволить создатели, и отняло бы лишних не 2-3, и даже на 20-30 миллионов долларов. Трезво оценивая будущую прибыль, маркетологи Warner Brothers и New Line Cinema всегда руководствуются простым как день принципом: "В общем сверкании отдельных трещинок не заметно". А если и заметно, влюбленный зритель, находящийся под действием величия и драматизма финала, простит их трилогии, как и многие сценарные ляпы. Иными словами, красивая концовка окупает все.

Для очень многих зрителей действительно окупает — я слышал и читал множество восторженных откликов, авторы которых указывали на очевидные недостатки фильма со словами: "Но это ничего, ерунда, это можно простить". Что ж, расчет голливудских профессионалов снова сработал.

Нужно отдать должное Джексону. Он дважды производил досъемки, и, очевидно, выбивал дополнительные средства на шлифовку и улучшение как третьей части, так и всей трилогии в целом. И он оказался крайне добросовестным во всем, что касается Толкина. При всех своих сценарных преобразованиях и вольностях он не позволил себе (а в первую очередь — продюсерам), например, заменить масштабную атаку мумаков на краткий росчерк в общем течении битвы, чтобы сэкономить лишние 5-10 миллионов. Он постарался максимально ярко и впечатляюще показать основные красочные моменты заключительной части трилогии. Если есть летающие назгулы — то они действуют и летают так, что дух захватывает.

Но следует понимать, что режиссер властен далеко не во всем, что касается итогового материала. И воспринимать трещины как нечто неизбежное, отзвук коммерческой основы любого масштабного голливудского кино.

Говоря же о главном в фильме — смысле, сюжете и художественном уровне происходящего — мы как раз обращаемся лицом к режиссеру, и он несет ответственность за все вопросы и претензии, которые можно предъявить. В данном случае их очень много.

Не задаваясь вопросами, ответ на которые очевиден (куда делся Саруман и почему нет "беспорядков в Шире"), мы сразу перейдем к тем вещам, которые не объяснить ограниченным хронометражем картины.

Во-первых, сам сценарий. Он болезненно изобилует упрощениями и вольностями. Начиная с военной и смысловой тупости высадки орков у Осгилиата, безумной атакой гондорцев на орочий строй лучников, заканчивая великолепной в визуальном смысле и совершенно идиотской по сути атакой мумаков, во время которой Эовин, уподобляясь Люку Скайуокеру, походя перерезает сухожилия у сразу двух ног слона своими мечиками, а Леголас, как гимнаст-камикадзе, выполняет вольную программу, танцуя на слоне. В итоге фильм скорее похож на "большой переполох в Маленьком Китае", чем на эпическую драму по одному из наиболее значительных произведений мировой литературы.

Перевирание образов здесь достигло своего апогея. То, что нет Сарумана, плохо не тем, что "нет Сарумана!", а тем, что мы не видим, почему Белый теперь — только Гэндальф, и как можно утратить мудрость и величие, поддавшись на соблазн власти. Денетор, прозорливый, могучий и мудрый наместник, сломленный гордыней и алчным тщанием завладеть Кольцом, донельзя примитивен: это даже не сумасшедший, а просто злобный самодур, которого при всех его выходках почему-то до сих пор не отстранили от власти и молча слушаются. Фродо именно здесь наиболее выпукло показывает нам отличие усталого зрелого хоббита, вырванного из размеренного спокойствия Хоббитании, от юного мальчика, способного красиво кривить губы в несчастье, и, будучи под властью сценариста, отсылать наиболее близкое существо, Сэма, по навету наиболее опасного, Голлума. Где внутренняя логика, где психологизм...

Гимли-комик уже прочно вошел в обиход поклонников трилогии, как "симпатичное нацменьшинство", и его шутки "удачно разряжают обстановку". Гэндальф, избивающий Денетора и показывающий шаолиньские боевые чудеса, является приемлемым олицетворением сил света. Ну, а Леголас может все.

Поклонники трилогии часто упрекают критиков за то, что они якобы судят "не сам фильм, а то, насколько он похож на книгу". Давайте окончательно разберемся с этим суждением.

Фильм и книга

Никто из разумных критиков трилогии не скажет: "Это плохо, потому что не так, как у Толкина". Да и сам фильм критикуют не потому, что он не такой, как Толкин. Говорят: "Уровень фильма не соответствует уровню книги", только и всего.

"Властелин Колец" в цифрах

1,8 миллиарда долларов: доход от кассовых сборов по всему миру от первых двух фильмов.

200 тысяч: участников батальных сцен, созданных при помощи компьютера.

12,5 миллионов: колец, сделанных лишь двумя костюмерами для кольчуг.

40933: письма отправили фэны, требующие вернуть в фильм вырезанные сцены с Кристофером Ли (Саруманом).

26 тысяч статистов: использованы в массовых сценах фильма.

80 тысяч долларов: цена за кофе, выпитый членами съемочной группы.

И, для сравнения, — **16 тысяч долларов**: сумма, за которую были куплены авторские права на экранизацию у наследников Толкина (правда, произошло это еще в 70-е годы).

Само понятие "экранизации" означает попытку переноса концепции, основных мыслей и ценностей, образов, характеров и других составляющих литературного произведения в жанр киноискусства. И оценивая экранизацию, совершенно бессмысленно говорить: "К чему ее сравнивать с Толкином, если это получился отдельный, другой фильм". Если получается "отдельный, другой фильм" — не получается экранизация.

Про творение Питера Джексона, кстати, ни в коем случае нельзя сказать такого — экранизация получилась, да еще какая! Ничего подобного в жанре фэнтези никогда не было, и навряд ли появится вскоре. Однако уровень этой экранизации по отдельным параметрам

не дотягивает до оригинала. Зачастую в ней слишком примитивно представлены сюжетные ходы, персонажи, события и образы, важные для понимания толкиновских мыслей и воссоздания толкиновской атмосферы.

Сколько угодно можно говорить про драматизм финала, но сюжетная линия "Фродо-Сэм-Голлум" весьма слаба, перенасыщена лишними словами и розовой поволокой. Фродо в кинотрилогии не проходит того пути, который выпал на его долю в романах. Он оказывается ведомым — сценаристами и их упрощениями. Он прыгает с кочки на кочку, отмечаясь в нужных местах, изображая нужные состояния, но ни стройность этих переходов, ни внутреннее развитие конфликта, ни внешние его проявления доверия не вызывают.

И дело даже не в легкости, с которой Сэм посылается домой, и не в том сверхдоверии, которое оказывается Голлуму, а в том, что тщательно, по шажочку выстроенная Толкином достоверная психологическая схема деградации, в которой

Фродо все же сохраняет кусочек света в сердце и выдерживает непомерную ношу Кольца, в фильме превращается в схематичный пересказ.

Это, впрочем, можно отнести и к большинству сюжетных линий третьей части. Линия Арагорна и Эовин мерцает и сворачивается, Денетора — испаряется (черт бы с ним, с Палантиром, если бы сам наместник был достоин), Тропы мертвых — наоборот, иллюстрируется, хотя это совершенно излишне, про Саурумана говорить не будем, уже все сказано. Фарамир и Эовин подмигивают нам и улыбаются с картинки общего парада (как они встретились?), и даже линия прощания, ужасно длинная и растянутая, тем не менее сценарно и режиссерски выстроена столь неудачно, что за 15 минут прощаний не показано самого главного: того, что совершившие уничтожение Кольца, принявшие участие в походе Хранителей — уже не от этого мира. Перевернувшие мироздание, спасшие Свет, они чужды обыденности, они эпичны, и потому вынуждены, завершая свой земной путь, уходить на Запад. К сожалению, и это оказалось не главным для создателей.

Большая часть экранного времени уделяется битвам, как нужным, так и ненужным (я про высадку и про конный демарш), и самодеятельным поворотам сюжета. Понятно, что железная мерка голливудских маркетологов определяет, сколько времени должно тратиться под диалоги, сколько — на пейзажи, а сколько — на экшн-сцены, и предельно ясно, что оба ненужных демарша, половина Пеленнорской битвы, два раздутых поединка с Шелоб, а также крошечное, но очень утрированное нападение Сэма на орков вставлены в фильм лишь для того, чтобы соблюсти принятую меру, разбавить менее активные сцены.

Кухня и механизм приготовления такого блюда вполне логичны. Сюжет наполовину зависит не от желания перенести на экран то ценное, что сделало эпопею Толкина шедевром, а от необходимости соблюдения баланса.

Место трилогии в современной кинематографии

Мы много говорили о том, что трилогия Джексона — единственная в своем роде. Не отступимся от этого и после просмотра третьей части с ее незавершенным финалом. Ибо уровень кинотрилогии "Властелин Колец" очень высок. Джексон — отличный режиссер, и он достойно решил стоявшую перед ним архисложную задачу. Ему и его коллегам можно ставить памятник, причем не только в Новой Зеландии. Больше, чем они, для популяризации Толкина и фэнтези-культуры в последние десятилетия не сделал никто.

Да и фильм, если опускать огромное количество претензий — хорош. Так каково же истинное место кинотрилогии в масштабах современного кино?

Лично для меня — это второй фантастический фильм после "Матрицы". Будоражащее воображение, открывающее невообразимые перспективы, овеществляющее чудесное и сказочное — в рамках жанра фантастики это шедевр. Правда, как и "Матрица", "ВК" не выходит за пределы своего жанра и является по сути развлекательным кино. Причем, в отличие от "Матрицы", в нем практически нет материала для раздумий, ибо создатели добросовестно опустили самое главное наследие Толкина — гуманистическую мораль, синтез мыслей о добре и зле, ответственности и власти.

"Властелин Колец" — проект настолько гигантский, что крошечными на его фоне оказываются и "Особое мнение" Спилберга, и "Унесенные призраками" Миядзаки. Которые как раз сумели выйти за границы развлекательного кино и стать не просто фантастикой, но Искусством.

И именно в этом разрезе становится видна основная особенность трилогии: ее неисчерпаемость. Ее незавершенность. Я не имею в виду того, что в "театральной" версии "ВК" смотрится усеченно и обрезано, а в полной режиссерской — расцветет всеми красками. Конечно, полная режиссерская версия придаст трилогии Джексона ощутимо большую цельность. Но я говорю о том, что тема, созданная Толкином, была подхвачена Джексоном и оказалась не то, чтоб вычерпанной до конца — не исчерпанной даже до середины.

Колосс Толкина гораздо скромнее, чем "раскрученный" монумент Джексона. Но культурные глубины первого оказались слишком глубоки для второго, и в результате Андуина был сильно обмелен, и переходили его вброд. При этом Кольцо сорвалось с пальца Джексона, сверкнуло и кануло в воду, чтобы потеряться еще на десять, на двадцать или на Бог знает сколько лет.

Это незавершенный финал. Но я уверен, что Кольцо когда-нибудь найдется. И кто-то снова взвалит на себя ношу, способную перевернуть мир. Но то уже будет совсем иная история.

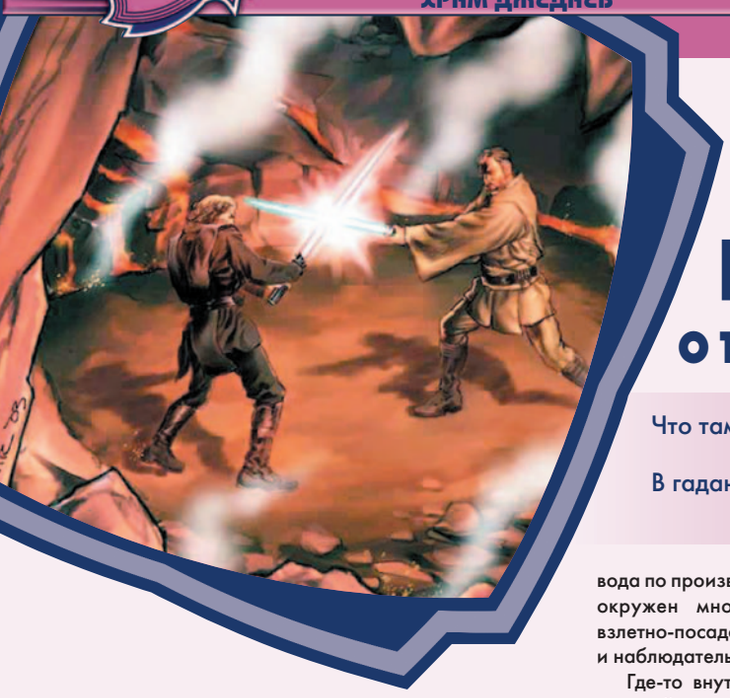
А мы пока что лишь поклонимся Джексону и его команде за тот незабываемый подарок, который они нам преподнесли. И скажем им "спасибо". Ибо "Властелин Колец" ныне закончен. ИФ

Наш автор

Антон Карелин, психолог по образованию, писатель и журналист. Он автор множества детективов под чужими фамилиями, написанных в пору юности, трехтомника фэнтези "Хроники Опустошенных земель", выпущенного издательством "АСТ", а также множества рассказов и статей, которые регулярно публикуются в "Мире фантастики" и на просторах интернета.

Хобби Антона — "живые" ролевые и настольные игры. В настоящее время наш автор трудится над новым большим художественным произведением, тему и сюжет которого не разглашает. Антону 27 лет, он живет на Волге, в Саратове.

Дмитрий Шарушкин aka Anakin Skywalker



РОЖДЕНИЕ ЗЛА

ПОСЛЕДНИЕ СЛУХИ

О ТРЕТЬЕМ ЭПИЗОДЕ "ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН"

Что там, за ветхой
занавеской Тьмы?
В гаданиях запутались умы.
Когда же с треском
рухнет занавеска,
Увидим все, как ошибались мы.
Омар Хайям

Самая длинная дуэль...

По утверждению Ника Гилларда, постановщика боев на световых мечах в приквелах, в Третьем эпизоде дуэлей будет куда больше, чем в любой другой части космической эпопеи. Центральным поединком Третьего эпизода станет схватка Энакина Скауйокера с его бывшим учителем Оби-Ваном Кеноби, о которой я и расскажу на этот раз, а эксклюзивные фан-арты, созданные специально для Российского фан-клуба "Звездных войн" и журнала "Мир фантастики" Николаем Николаевым (также известным под именем Nick*), помогут вам представить эти события.

Мы уже знаем, что Падме и Оби-Ван прилетают на планету Мустафар, где застают Энакина, уничтожающего последних представителей движения сепаратистов. Тут необходимо сказать несколько слов о Мустафаре, идея которого зародилась еще при создании Пятого эпизода. Поверхность этой негостеприимной планеты покрыта бесконечно извергающимися вулканами, из жерл которых вытекают целые реки лавы. Сильнейшие ветра гуляют между вершинами, небо вечно окутано густой дымкой. В склоне самого большого вулкана скрыта база сепаратистов. По гигантским трубам лава перетекает в огромную литейную завода по производству боевых дроидов. Вулкан окружен многочисленными обзорными и взлетно-посадочными площадками, башнями и наблюдательными пунктами.

Где-то внутри комплекса находится центральный зал управления. Вдоль стен этого помещения выстроились голограммы миров, подвластных конфедерации независимых систем, которую в Республике принято называть движением сепаратистов. Низкие гнетущие потолки. Окна с одной стороны выходят на адский пейзаж планеты, с другой — в цех по производству дроидов. Именно здесь Оби-Ван и Падме находят Энакина. О разговоре, который произойдет во время этой встречи, мы уже коротко рассказывали в декабрьском "Мире фантастики".

Беседа закончится тем, что Энакин с помощью Силы станет душить беременную Падме и отбросит ее в сторону. Затем Скайуокер, вконец выведенный из себя и к тому же разочарованный в любимой, включит свой световой меч и под его гудение бросится навстречу бывшему учителю. Кеноби приходится защищаться — так начнется самая длинная дуэль в истории "Звездных войн".

Поединок продолжается в узких коридорах, стены которых усеяны треугольными окнами. Энакин и Оби-Ван продвигаются все дальше и дальше в сердце комплекса. Они продолжают биться около жерла вулкана и начинают спускаться в пещеры подземелья. Им приходится балансировать между потоками лавы, драться, удерживаясь на небольших каменных островках, прыгать через кратеры, извергающиеся паром... Вероятно, в конце концов Оби-Ван хитростью отвлечет внимание Энакина, подрубит ему ноги и отправит Избранного в лаву. По словам Ника Гилларда, "то, как Кеноби выиграет этот поединок, не прибавит ему чести". Зато мы сможем насладиться невиданным ранее боем, который, по некоторым источникам, продлится около десяти минут и не будет прерываться другими сценами.

...И самая ожидаемая сцена

По сообщению интернет-страницы www.theforce.net, во время съемок было сделано 3 разных варианта грима Энакина после спасения его из лавы. Предполагалось, что только один из них войдет в фильм, но теперь выяснилось, что будут показаны все три.

Статьи о Третьем эпизоде публикуются в рамках проекта "Звездные войны: Эпизод III" Российского фан-клуба "Звездных войн". Приглашаем вас посетить сайт проекта, где вы найдете разнообразные материалы о фильме на русском языке, а также узнаете о готовящейся ролевой игре на местности "Эпизод III", которая состоится в августе 2004 года в Подмосковье. Адрес сайта: **episode3.swclub.ru**.

Императорские штурмовики поднимут из лавы Избранного, точнее, то, что от него останется, и поместят на специальные носилки. Зрелище обещает быть весьма неаппетитным: искалеченное обгоревшее тело с торчащими повсюду обугленными кусками кожи. В таком виде Энакина срочно доставят в медицинскую комнату. Это помещение будет исполнено в серо-голубых тонах, вызывающих в памяти интерьер имперских "звездных разрушителей". Как только штурмовики выполнят свою задачу, за дело возьмутся медицинские дроиды. Тело будет погружено в резервуар с целебной бактой. За медленным выздоровлением Избранного будет лично следить сам Император.

Затем Энакина перенесут в другую комнату больничного комплекса. Те же унылые серо-голубые тона, округлые стены, низкий потолок. Две большие трубы выходят из стен, вокруг них проходит около десятка труб меньшего размера. Тело Скайуокера подвешено над круглой платформой, окруженной компьютерными терминалами. К нему протянулись манипуляторы многочисленных медицинских дроидов. Трое из них будут очень похожи на медицинского дроида, который появлялся на базе повстанцев в Пятом эпизоде. Один будет более ранней моделью той же серии (вероятно, неиспользованная разработка для старых эпизодов), а главный дроид-хирург — таких роботов во вселенной "Звездных войн" еще не встречалось. Примерно двухметровой высоты, с громадным количеством длинных тонких манипуляторов. Небольшой корпус и целых три длинные ноги. "Лицо" этого дроида выполнено в духе комиксов издательства ***Marvel*** из серии "Звездные войны" 80-х годов.

Ну, и наконец, самый долгожданный момент — рождение Дарта Вейдера. Энакин, все еще без сознания, лежит на платформе. Шрамы почти затянулись, но выглядит он очень зловеще и поразительно похож на самого себя в конце Шестого эпизода. Избранный лежит в позе распятия — руки раскинуты в разные стороны. Встают на свое место механические кисти. Единственное, чего не хватает — шлем. Но вот и маска надета на голову Дарта Вейдера.

— Разбудите его, — командует Палпатин, очевидно, через голопроектор.

Мы слышим знаменитое дыхание. Зло проснулось. Первый вопрос, который Энакин задает Палпатину:

— Что случилось с Падме?

— Ты убил ее, — отвечает Император.

— Нееееееееееееееееет!!!

Ослепленный яростью Вейдер разносит в пух и прах комнату, узнав о смерти той единственной, кто мог бы вернуть его к свету...

Все материалы рубрики "Храм джедаев" подготовлены Российским фан-клубом "Звездных войн". Если вы любите "Звездные войны", хотите познакомиться с единомышленниками и интересуетесь любой информацией о любимой саге, клуб с радостью примет вас в свои ряды. Подробности вы можете узнать на сайте: **www.swclub.ru**.

Дмитрий Злотницкий aka Darth Fess

НОВЫЙ ОРДЕН ДЖЕДАЕВ

НОВОЕ СЛОВО В ЛИТЕРАТУРЕ ПО "ЗВЕЗДНЫМ ВОЙНАМ"

...And the story ends.
Oh, and another journey starts...
"Blind Guardian"

Первая книга по "Звездным войнам" вышла в 1976 году, даже раньше, чем весь мир смог насладиться просмотром "Новой надежды". Именно тогда было положено начало фантастической литературе, продолжающей историю великой киносаги. О последнем, самом масштабном литературном проекте в истории "Звездных войн" и пойдет у нас разговор.

STAR WARS™
НОВЫЙ ОРДЕН ДЖЕДАЕВ

После первого романа о "Звездных войнах" последовал долгий перерыв — вплоть до 1991 года. Первыми ласточками стали роман Тимоти Зана "Наследник Империи" и шесть комиксов под общим названием "Темная Империя". Развитием вселенной тогда занимались издательства ***Bantam Books*** и ***Dark Horse Comics***.

Новая надежда Галактики — Джейсен Соло.

Вскоре книги и комиксы начали плодиться, как грибы после дождя. Поклонники вселенной смогли узнать как о событиях, происходивших за несколько тысячелетий до Оригинальной Трилогии, так и том, что последовало за уничтожением второй "Звезды смерти" у Эндора. Далеко не все произведения были посвящены главным героям фильмов, хотя о них, конечно, тоже не забыли. Люк, Лея и Хан стали основными действующими лицами многих романов.

В то же время появились книги, повествующие о тех, кого в фильмах мы могли видеть только мельком. Огромную популярность получила серия о приключениях Веджа Антиллеса и его Разбойного эскадрона.

Большая часть произведений, повествовавших о событиях после Шестого эпизода, была посвящена бесконечным сражениям с осколками Империи. Многие из этих книг были неплохи, но постоянная борьба с имперцами начала надоедать читателям. Согласитесь, читать про то, как практически бессмертные и непобедимые герои раз за разом побеждают посредственных противников, не слишком интересно.

И вот в 1999 году лицензия на издание книг перешла к издательству ***Del Rey***. В отличие от ***Bantam Books***, выпускавшей в основном одиночные романы или небольшие циклы по три-четыре книги, новое издательство решило создать большую серию с центральной сюжетной линией. Эта серия получила громкое название "Новый Орден Джедаев".

Перед войной

Тимоти Зан, начавший когда-то повествование о противоборстве Новой Республики и Империи, подвел под этой войной черту. В его дилогии "Рука Трауна" между враждующими сторонами было, наконец, заключено мирное соглашение. Закончилась кровавая гражданская война, Орден Джедаев возродился, Лея Органа Соло смогла уйти с поста Главы государства, а Люк Скайуокер женился на Маре Джейд.

Прошло несколько относительно спокойных лет, время от времени вспыхивали небольшие кризисы, но все они носили локальный характер и не могли серьезно нарушить общий порядок вещей. Такая ситуация не слишком радовала молодых Джедаев, которые "не успели" на войну с Империей и теперь жаждали отличиться. Некоторые решили взвалить на себя полицейские функции — ловить контрабандистов и пиратов. Подобное самоуправство не обрадовало правительство, которое давно забыло о заслугах Ордена. И тогда произошло событие, которое навсегда изменило галактическую историю.

Они пришли из-за пределов Галактики — расса воинов, называвших себя йуужань-вонгами. Они использовали биотехнологии, кардинально отличавшиеся от всего, что было ранее известно в Республиках и Империи. Они не боялись смерти, наслаждались болью, ненавидели технику — встречаться с таким противником Республике еще не приходилось. На стороне захватчиков были внезапность и тот факт, что их агенты уже довольно давно изучали Галактику и подготавливали почву для успешного вторжения.

Казалось бы, раз Орден Джедаев восстановлен, то именно рыцари и должны стать основной преградой на пути вонгов. Но тут авторы преподнесли, пожалуй, самый большой сюрприз: оказалось, что Джедаи не способны чувствовать пришельцев в Силе. Первый бой силам Новой Республики удалось выиграть благодаря случайности и находчивости четы Соло-Скайуокеров и Лэндо Калриссиана. Победу можно было назвать пирровой: уничтожены две планеты, многочисленные жертвы среди

Все романы цикла

- **"Вектор-прим"**, Р.А.Сальваторе
- **"Темный прилив I: Натиск"**, Майкл Стэкпол
- **"Темный прилив II: Руины"**, Майкл Стэкпол
- **"Посланники Хаоса I: Проверка на прочность"**, Джеймс Лучено
- **"Посланники Хаоса II: Сумерки джедаев"**, Джеймс Лучено
- **"Точка равновесия"**, Кэти Тайерс
- **"На грани победы I: Завоевание"**, Грег Кейес
- **"На грани победы II: Возрождение"**, Грег Кейес
- **"Звезда за звездой"**, Трой Деннинг
- **"Темное путешествие"**, Эллейн Каннингем
- **"В тылу врага I: Мятежная мечта"**, Аарон Оллстон
- **"В тылу врага II: Мятежная стойкость"**, Аарон Оллстон
- **"Изменник"**, Мэттью Стовер
- **"Путь судьбы"**, Уолтер Джон Уильямс
- **"Предатель Силы I: Обломки"**, Шон Уильямс и Шейн Дикс
- **"Предатель Силы II: Обездоленные"**, Шон Уильямс и Шейн Дикс
- **"Предатель Силы Ш: Объединение"**, Шон Уильямс и Шейн Дикс
- **"Последнее пророчество"**, Грег Кейес
- **"Единая Сила"**, Джеймс Лучено

военных и гражданских, а главное — спасая Энакина Соло, младшего сына Хана и Леи, погиб верный Чубакка. О его смерти скорбели все, но для Хана она стала не просто трагедией, а страшным ударом, навсегда оставившим отпечаток в душе старого контрабандиста.

Так началась новая война. Так начался "Новый Орден Джедаев".

За кулисами

Обо всех этих событиях поклонники "Звездных войн" смогли узнать из романа "Вектор-прим" — первой книги, изданной ***Del Rey***. Книга была воспринята очень неоднозначно и вызвала бурю эмоций у большинства фанов — от яростной критики и неприятия до восторга и восхищения.

Сильно досталось автору романа — Р. А. Сальваторе, известному прежде всего сагой о Темном Эльфе. В адрес писателя посыпались гневные письма с обвинениями в "убийстве" Чубакки. По словам создателей "Нового Ордена Джедаев", это был самый неприятный момент за все время работы над серией.

Гибель Чубакки.

Гибелью одного из главных героев авторы цикла показали, что детские игры закончились и теперь все будет всерьез. Естественно, далеко не всем понравился этот подход: многие воспринимают "Звездные войны" как сказку, где основные персонажи никогда не погибают. Но создатели серии решили поступить наоборот — максимально приблизить мир "Звездных войн" к суровой реальности.

Смерть Чубакки оказалась далеко не единственной: коварные писатели "убили" еще несколько главных героев. Малоизвестным фактом является то, что изначально в жертву хотели принести даже Люка Скайуокера, но вето на его смерть наложил сам Джордж Лукас. Все смерти, равно как и основные сюжетные повороты цикла, были согласованы с ним лично. Например, йуужань-вонги по первому замыслу должны были оказаться мастерами Темной стороны, и именно благодаря Лукасу они стали нечувствительны к Силе.

Еще до того, как началась работа по написанию непосредственно книг, была создана так называемая "Библия Нового Ордена", с которой работали все авторы цикла. В ней изложены все основные концепции — такие, как история вонгов и судьбы основных героев. Внутри этих концепций авторам была предоставлена большая свобода. Им была задана лишь ситуация в начале книги и то, чем она должна закончиться, а все остальное оставалось во власти писателей.

На русском языке

На русском языке книги о "Звездных войнах" выпускают совместно издательства ***Terra Fantastica*** (Санкт-Петербург) и ***ЭКСМО*** (Москва). С недавнего времени в редактировании переводов книг принимают участие представители Российского фан-клуба "Звездных войн".

В цикле "Новый Орден Джедаев" уже вышли в свет романы "Вектор-прим" и "Точка равновесия" ("Точка опоры"), а в ближайшее время в магазинах появится книга Майкла Стэкпола "Темный прилив I: Натиск".

Многоуровневая история

Создателям серии удалось не только совместить в "Новом Ордене Джедаев" непредсказуемый сюжет с интересным, динамичным развитием характеров персонажей, но и сделать сюжет многоплановым.

Первый уровень — повествование о войне с новым, таинственным противником. Тут найдутся битвы на любой, даже самый изощренный вкус: эпические наземные и космические сражения, поединки и мелкие стычки, и многое-многое другое. Другая линия повествования связана с политикой. В молодом правительстве Новой Республики нет единства. Нередки интриги, предательства и удары в спину.

Следующий уровень посвящен непосредственно Ордену Джедаев. Орден оказывается в сложном положении: многие граждане Галактики обвиняют рыцарей в бездействии и даже в том, что именно они спровоцировали начало боевых действий. А сами рыцари пытаются понять, что значит быть Джедаем, найти грань между защитой и нападением. Не менее интересно повествование от лица основных отрицательных персонажей — йуужань-вонгов. Читателям предстоит ближе познакомиться с этим странным народом, их философией и верованиями.

Последним и, пожалуй, самым важным, является рассказ о становлении одного человека — Джейсена Соло. Так же, как Энакин Скайуокер был главным героем эпохи приквелов, а Люк — основным действующим лицом в войне с Империей, от Джейсена зависела судьба Галактики во времена становления Нового Ордена.

Триумф или провал?

За всю историю издания книг о "Звездных войнах" авторы впервые решились на потенциально непопулярный шаг. Если раньше читатели могли не сомневаться, что, какие опасности ни придумывали бы писатели, любимые герои уцелеют и победят, то теперь угроза гибели встала перед каждым. Авторам удалось создать потрясающую атмосферу неравной схватки. Были введены очень интересные новые персонажи, а старые сильно изменились, так что все поклонники "Звездных войн" смогли взглянуть на них по-новому. Не забыли создатели серии и о книгах, написанных до них. Планеты, расы, герои старых произведений возвращаются в "Новом Ордене Джедаев".

В работе над серией приняло участие двенадцать писателей, и нет ничего удивительного в том, что романы сильно отличаются друг от друга. Есть здесь и эпические истории, повествующие о событиях, судьбоносных для всей Галактики, и романы, сконцентрированные на двух-трех героях, описывающие события, изменяющие жизнь именно этих персонажей.

Отвечая же на вопрос, триумфом или провалом оказалось создание серии, я скажу, что, без сомнения, это успех. Конечно, удовлетворить желания всех фанов не удалось, но большая часть читателей осталась довольной. А финансовый успех серии очевиден. Риск, на который пошло издательство ***Del Rey***, полностью себя оправдал. Авторы подняли уровень романов по вселенной "Звездных войн" на новый, очень высокий уровень, и в дальнейшем писателям придется как минимум держать марку.

Апокалипсис в столице Новой Республики.

Взгляд в будущее

История "Нового Ордена Джедаев" была завершена осенью 2003 года. Как и обещали авторы, концовка оказалась достаточно неожиданной, хотя те, кто внимательно и вдумчиво читал предыдущие книги серии, вполне могли предугадать финал.

Тем временем Трой Деннинг (один из писателей, работавших над "Новым Орденом Джедаев") начал написание трилогии, время действия которой — спустя несколько лет после завершения войны с йуужань-вонгами. Выход книг намечен на 2005 год. Пока почти ничего не известно о содержании книг — лишь то, что враг будет "другим", но этот враг (или враги, возможно речь идет о расе или народе, а не о личности) уже появлялся во вселенной "Звездных войн".

Окажется ли трилогия достойным продолжением для "Нового Ордена Джедаев", может показать только время. Задача перед Деннингом стоит непростая, но если он справится, то нас ожидают великолепные книги. МФ

В интернете

Неофициальная энциклопедия "Нового Ордена Джедаев" ..... ***http://www.njoe.com***
Неофициальный справочник по йуужань-вонгам ..... ***http://www.theforce.net/books/unjoh/***
Пересказ всех книг цикла на русском языке ..... ***http://starwarrior.theforce.ru/books/njo.htm***

Антон Курин

СУММА ВОЛШЕБСТВА, или опыт систематизации магической науки

Некогда в III веке до н. э. один умный парень по фамилии Евклид решил собрать все сведения о современной ему геометрии и написал по этому поводу знаменитые "Начала". В конце XVII века Исаак Ньютон сформулировал закон всемирного тяготения и начала механики. В 1869 году Дмитрий Иванович Менделеев классифицировал химические элементы и создал Периодическую систему.

Каждый из этих ученых мужей разложил по полочкам достижения одной научной отрасли. Конечно, их труды позже были дополнены, а законы — переформулированы. Все это вы проходили в школе. Сегодня вас ждет тема, которую в школе пока не изучают. Мы будем классифицировать магию. А источником для нашего исследования послужат произведения фэнтези.

§1: Первичные понятия

Читая любое произведение жанра фэнтези, мы встречаемся с миром, во многом похожим на наш, за вычетом присутствующих там чудес. "Реалистичность" выдуманного мира обычно сводится к тому, что в нем, как и у нас, работают законы физики, математики, химии и т.д. Причем обычно, если в мире не работают законы истории и общественного развития, это ошибка, а не "особый замысел" автора, не шибко разбирающегося в истории и социологии. Все упомянутые законы назовем ***Постоянными***.

А вот с магией дело обстоит совсем иначе: каждый сказочный мир обладает своими магическими законами. Чтобы говорить о них, нам понадобятся новые определения.

Определение №1: *Чудо* *есть явление, противоречащее* ***постоянным законам***. Если чудо становится научно объяснимым явлением, то оно наше исследование не интересует.

Определение №2: *Магия* *есть система, позволяющая вызывать явление* ***чуда*** *и повторять его при определенных условиях*. Например, человек упал с 16 этажа без страховки, но остался жив. Типичное чудо, ибо противоречит если не механике, то хотя бы статистике. А вот магией оно станет, когда этот же человек сможет повторить подобный трюк еще раз пять. Заметьте, что при таком определении и жрец, и колдун, и экстрасенс — все становятся ***магами***.

Определение №3: *Маг* *есть существо, владеющее* ***магией***. В вышеприведенном примере самоубийца-неудачник станет магом только при условии, что сам будет применять магию, позволяющую ему кувыркаться с 16 этажа.

Определение №4: *Источник магии* *есть сила, позволяющая нарушать* ***постоянные законы***. Дело в том, что любая магия за счет чего-то получает *право* на временное игнорирование некоторых законов. Место или субстанцию, откуда происходит это право, назовем ее источником.

Определение №5: *Способ получения магии* *есть последовательность действий, совершаемая* ***магом***, *необходимая для доступа к* ***источнику магии***. Даже в магии работает причинно-следственная связь. Ответ на вопрос "что должен сделать маг для того, чтобы произошло чудо?" — и есть способ получения магии.

Определение №6: *Свойства мага* *есть набор качеств и умений, отличающий* ***мага*** *от* ***не-мага***. Далеко не во всех вселенных фэнтези магом может стать любой желающий. Порою на подобное способны единицы. Кто именно — зависит от конкретных условий.

§2: Классификация известных магических систем

Вот мы прояснили некоторые первичные понятия. Теперь настало время разобрать их более подробно.

Источники магии

1) Общая магическая энергия

При использовании такого типа источников любой маг черпает энергию из общего поля, не привязанного к какому-либо объекту или явлению. Вся сложность заключаются в умении к этому полю подключиться, а затем удержать и направить энергию в нужное русло. В остальном же все маги имеют одинаковые возможности и, как правило, любой человек может стать магом после обучения.

Примеры: магический эфир, общее энергетическое поле, "Пряжа" Забытых Королевств.

2) Внутренние силы

Для достижения своих целей маг использует скрытые силы своего собственного организма. Трудность в том, что ресурсы организма не беспредельны и требуют пополнения. К тому же, чтобы черпать "из себя" большие объемы энергии, для начала надо в себе эту энергию накопить. В увеличении объема внутренней энергии и заключается самосовершенствование мага.

Примеры: псионическая энергия.

3) Заемные силы личной природы

Сам маг в данном случае не имеет доступа к энергии, но пользуется помощью существ,

1. Учитель, вы что-то потеряли?
2. Кажется, это заклинание называется "дезинтегра....

Урсула Ле Гуин. "Правило имен"

Тут мистер Андерхилл начал медленно заливаться краской, как это всегда бывало, когда кто-то из жителей деревни принимался грубить ему. Однако дальше произошло что-то необычное. Он вдруг весь пожелтел, волосы его встали дыбом, и в следующий миг страшный лев издал оглушительный рев и бросился, оскалив белые клыки, вниз по склону холма на Чернобородого.

Но Чернобородого там уже не было. Гигантский тигр цвета ночного неба, исчерченного грозовыми молниями, прыгнул навстречу льву...

Лев исчез. Возле пещеры вдруг выросла роща высоких деревьев, черных в слабом свете зимнего солнца. Тигр замер в воздухе на самой границе отбрасываемой ими тени и превратился в огненный смерч, который хлестал языками пламени сухие черные ветки...

Но там, где только что высились деревья, склон холма неожиданно вспучился, и потоки отливающей серебром воды устремились вниз, угрожая залить пламя. Но огня уже не было...

В одно мгновение перед широко раскрытыми глазами рыбака предстали два холма — зеленый, знакомый ему с детства, и новый, невесть откуда взявшийся, голый коричневый холм, готовый поглотить падающую воду. Все это произошло быстрее, чем он успел моргнуть, но то, что он видел теперь, открыв глаза, заставило его застонать и зажмуриться еще крепче. Там, где только что струился водопад, уже парил дракон. Черные крылья заслоняли весь холм от солнечного света, открытая пасть извергала огонь и дым.

Под этим ужасным чудовищем стоял, презрительно ухмыляясь, Чернобородый.

этим доступом обладающих. Причем сами существа могут и не знать об этой "магической" эксплуатации. Чтобы оперировать магией, нужно найти это особое существо и "убедить" поделится энергией.

Примеры: демоны, джинны, теплокровные (для вампиров).

4) Заемные силы безличной природы

В этом случае, как и в предыдущем, также идет поиск внешних источников, но более общего порядка. Во многом этот источник похож на первый. Главные умения — подключение к источнику и удержание энергии. Разница в том, что источник может быть доступен далеко не всем.

Примеры: планы стихий, Мир Мертвых, природные ландшафты, Источник в "Колесе времени".

5) Особые предметы

В варианте такой системы маг не имеет непосредственного доступа к энергии, а работает только с ее носителем, от мощности которого все и зависит. У носителей есть масса недостатков — они обычно ограничены по дальности и способам воздействия, быстро расходуются, иногда даже обладают собственной волей и разумом.

Примеры: магические посохи, волшебные кольца.

6) Особые локации

Есть миры, в которых особой силой обладают только специально оговоренные места. Умение добывать и использовать эту силу и есть ключевое умение мага в таком мире. Безусловно, поиск подходящей локации — также не последний навык в арсенале мага.

Примеры: священные рощи друидов, могилы древних героев, поля магических битв, аномальные зоны.

7) Вера

Иногда именно вера позволяет отступать от постоянных законов. Причем как вера в себя самого, так и вера других людей в вас. Маги используют и то, и другое. Искусство убедить других людей поверить в вас или в реальность воображаемых событий будет ключевым для мага этой системы.

Примеры: оживление фантазий и кошмаров, природа божественных сил в Забытых Королевствах.

Способы получения магии

1) Ритуальный

При этом способе маг просто выполняет последовательность некоторых действий, не задумываясь о причинах и не представляя, что происходит на уровне физики. Все, что он видит — это конечный результат. Тут четкость действий и сложность ритуала являются определяющими.

Примеры: обрядовые танцы, церковные ритуалы, на полях: Стив Перри, Роберт Говард "Конан и Четыре стихии".

2) Научный

В основу способа положена теория магии. Эффективность зависит от глубины знаний и свободы мышления мага. Сама теория магии может быть глубоко антинаучной, даже с точки зрения формальной логики. *Научный способ* — это только название, но не содержание!

Примеры: магия в Кринне ("Сага о Копье"), на полях: Спрэг де Камп "Дипломированный чародей".

3) Инстинктивный

Такое использование магии подразумевает более тесный контакт с энергией. Сам маг может не иметь представления о теории или ритуалах, но при этом работает непосредственно с магическим материалом на уровне инстинктов, формируя и направляя его так, как ему нужно.

Примеры: "Колесо времени", "Хроники Амбера", на полях: "Одержимый магией".

Свойства мага

1) Врожденный дар

Этот случай является антитезой к утверждению "магами не рождаются". Либо этот дар есть, либо его нет. И ничего с этим не поделаешь. Безусловно, само наличие дара еще не означает умение его использовать. Но вот если его нет, то, увы, даже самые глубокие познания в теории ничего не принесут.

Примеры: бессмертные из "Горца", драконы, Роджер Желязны "Подмененный", "Одержимый магией".

2) Обучение

Самый распространенный вариант. Магом может стать каждый, но лишь пройдя специальную подготовку и получив нужные знания. Несмотря на очевидную доступность этого свойства, процесс обучения обычно сложен.

Пример: магия в Кринне ("Сага о Копье").

3) Особые заслуги и исключительные обстоятельства

Есть миры, где магия становится доступна только самым выдающимся индивидам либо даруется случайно (например, после удара молнии в голову). Причем распределяют ее высшие силы или воля слепой фортуны.

Примеры: назгулы, лорды доменов Равенлофта.

Сфера применения

1) Воздействие на окружающую среду

Двигать предметы усилием воли, швыряться вредоносными разрушительными заклинаниями, обращать одни объекты в другие — вот неполный список подобных воздействий. Чем круче маг, тем серьезнее причиняемые "воздействия". Особо циничные маги даже отстраивают себе волшебные замки подобным образом. На мой взгляд, весьма грубый и неэстетичный способ проявления силы. Нет бы рабов или наемных рабочих использовать!

Примеры: телекинез, боевые заклинания (скандируя: *"Fireball, fireball, fireball!"*).

Роджер Желязны. "Одержимый магией"

Он почувствовал дрожь в драконовом пятне, воздух был заполнен нитями заклинаний. Он вытянул руку и схватил пучок нитей, зажав их в кулак. Намотав на руку, он щелкнул ими, словно кнутом, прямо перед лицом противника.

Как только хлыст из нитей приблизился, незнакомец перехватил его. Выхватив кнут, он направил ответный удар в сторону Поля. Плотность нитей заклинаний между ними стала такой непролазно густой, какой Полю еще не доводилось видеть. Густота нитей почти полностью скрыла противника.

Поль вращал левой рукой, стараясь свернуть нити в клубок. Внезапно он поверг их в пламя и швырнул горящий клубок в противника. Вывернув правую ладонь тыльной стороной, мужчина отклонил горящий пучок. Затем поднял руки и затряс кистями.

Свет в комнате запульсировал. Воздух кишел нитями заклинаний. Словно разбуженные змеи, они извивались и искрились разными цветами. Они становились все толще, и вот зловещая пелена полностью скрыла противника.

Пульсация драконова родимого пятна слилась в единый ток, охватила всю правую руку и вызвала онемение. Поль направил на пятно всю энергию, концентрируя волю на поиске ясного отчетливого образа противника. Тотчас же силуэт противника вспыхнул разноцветными огнями и засверкал, словно радуга во время дождя. Комната исчезла. Поль заметил, что его тело тоже люминесцирует.

Два человека оказались лицом к лицу, разделенные маленьким мирком, заполненным движением и переливами света.

3. Эксперименты с магмой следует ставить, находясь на расстоянии не менее... Нет, все же их вообще не следует ставить!

4. Хрустальные шары и зеркала — это прошлый век ясновидения. В них даже резкость толком не настроишь!

2) Воздействие на сознание

Весьма элегантный способ устранения конкурентов. Пусть сами разбираются с тем, что у них теперь творится в голове.

Примеры: иллюзии, внушение, самовнушение.

3) Воздействие на организм

Использование скрытых сил организма. Не так мощно и впечатляюще, как работа с окружающей средой, зато вполне самодостаточно. Кроме своего тела и источника энергии, ничего не требуется. А когда они еще являются одной и той же субстанцией — вообще замечательно.

Примеры: оборотни, самоизлечение, левитация.

4) Перемещение в пространстве и времени

Мечта нашего детства: раз — и уже в школе, дома, на море — нужное подчеркнуть. А еще лучше — слетать во вчера, исправить ошибку в контрольной... Обращаю особое внимание на предвиденье и пророчества. Если предсказатель получил оные знания путем перемещения части сознания в будущее, то это — та самая сфера магии. А если же он метеоролог, то — никакой магией здесь и не пахнет.

Примеры: телепортация, создание предметов из пустоты, призыв экстрапланарных существ, путешествия во времени.

§3: Классификация избранных магических миров

Одна из проблем писателей фэнтези в том, что упорно не хотят раскрывать секреты своих магических систем. Или же — сами их не знают. Вот и получается, что магия в мире есть, а почему и как она работает — остается только гадать. Будем определять по вторичным признакам. Кроме того, в большинстве известных миров сосуществуют сразу несколько магических систем. Одни появляются там как дань традиции, другие заимствуются, а третьи представляются автору неким новаторством, что далеко не всегда так. Перефразируя классика жанра, чтобы создать новую магию — недостаточно перекрасить fireball в зеленый цвет.

Конечно, удобнее всего классифицировать миры, по которым существуют игровые руководства. А еще лучше, если сначала создавалась магическая система, а потом "под нее" уже делали мир. В этом случае авторы заранее задаются вопросом, что же такое магия и как она достается персонажам. Но мы не будем ограничиваться только такими мирами, поскольку наиболее талантливые писатели-фантасты детально рассказывают о магии своих фэнтези-вселенных.

Попытаемся применить нашу классификацию магических систем на практике и рассмотрим магию отдельных фэнтези-миров, тех, которые проработаны наиболее глубоко.

Забытые Королевства (Forgotten Realms)

В мире Фэйруна магия развивалась и перерабатывалась вместе с системой ролевых правил. Вначале это было **AD&D**, а теперь — **D&D 3.5 edition** (*d20 system*). Основой и источником магии Королевств служит "Пряжа" (weave), всепроникающая субстанция, которой заведует Мистра, местная богиня магии. Мистра поддерживает "Пряжу" в порядке и оберегает от глупых людишек, пытающихся поглубже запустить в нее пальцы. Кроме "Пряжи" существует также и ее оппозитное воплощение — "Теневая пряжа", созданная богиней тьмы по имени Шар. Любой маг, а священники в этом мире фактически причисляются к магам, использует "Пряжу" для своих заклинаний (немногие вместо этого применяют "Теневую пряжу"). Доступ к магии имеет любое существо, но некоторых природа наделяет особыми способностями. Полная классификация магии Фэйруна выглядит так.

Источники магии — общая магическая энергия ("Пряжа" обоих видов). Можно также использовать магические предметы и заимствовать силы от демонов, но все это — опосредованное использование той же "Пряжи".

Способы получения магии — ритуальный или научный. У священников — первый вариант, у университетских магов — второй.

Свойства мага — обучение, врожденный дар, особые заслуги/обстоятельства. Обучают здесь много и по-разному, так что выбор школ и направлений богатый. Некоторым везет с особым природным даром, а есть еще и целые расы магических существ — эльфы, драконы и проч. За особые заслуги здесь отмечают боги. Не скажу, что многих, но прецеденты известны.

Сфера применения — все четыре. При таком разнообразии систем подготовки это и не удивительно.

Равенлофт (Ravenloft)

Мир, во многом похожий на Фэйрун, ибо существует и развивается в той же игровой системе. За одним вычетом — просто так в него никто не попадает. Заведующие всем Темные Силы Равенлофта выбирают, кому в него попадать, как и что в нем делать.

Источники магии — общая магическая энергия. Ее олицетворяют Темные Силы Равенлофта. Насколько мне известно, особой разборчивостью они не отличаются, и даже священники светлых богов могут рассчитывать на поддержку своих заклинаний.

Способы получения магии — ритуальный и научный. Здесь магия подчиняется тем же законам, что и в Фэйруне, только неясно, являет-

Анджей Сапковский. "Владычица озера"

Ослепительная молния пробила пол, в воздухе засвистели осколки терракоты и острые кусочки мозаики. Вторая молния попала в колонну, за которой укрылся ведьмак. Колонна развалилась на три части. От свода отвалилась половина арки и с оглушительным грохотом рухнула на пол. Геральт, прижавшись животом к полу, прикрыл голову руками, понимая, сколь эфемерна такая защита от падающих на него пудов. Он приготовился к худшему, но было вовсе не так плохо. Он вскочил, успел увидеть над собой блеск магического щита и понял, что спасла его магия Йеннифэр.

Вильгефорц повернулся к чародейке, разбил в пыль колонну, за которой она укрылась. Яростно крикнул, прошил тучу дыма и пыли огненными нитями. Йеннифэр успела отскочить, ответила, пустив в чародея собственную молнию, которую, однако, Вильгефорц без всяких усилий и почти играючи отразил. Ответил ударом, швырнувшим Йеннифэр на пол.

Геральт бросился на чародея, смахивая с лица штукатурку. Вильгефорц уставился на него и протянул руку, из которой с шипением вырвалось пламя. Ведьмак машинально заслонился мечом. О диво! Покрытый рунами краснолюдский клинок защитил его, разрубив огненную полосу пополам.

— Хо! Прекрасно, ведьмак! А что скажешь на это?

Ведьмак ничего не сказал, а отлетел так, словно по нему ударили тараном, упал на пол и проехался, остановившись только у цоколя колонны. Колонна раскололась и развалилась на мелкие кусочки, опять прихватив с собой часть купола. На этот раз Йеннифэр не сумела прикрыть его магическим щитом. Огромный кусок, отвалившийся от арки, попал ему в бок, свалил с ног. Боль на мгновение парализовала его.

Йеннифэр, скандируя заклинания, швыряла в Вильгефорца молнию за молнией. Ни одна не достигла цели, все бессильно отражались от защищающей чародея магической сферы. Вильгефорц неожиданно вытянул руки, быстро развел их в стороны. Йеннифэр вскрикнула от боли, поднялась в воздух. Вильгефорц свел руки так, словно выжимал мокрую тряпку. Чародейка пронзительно завыла. И начала скручиваться...

Роберт Говард, Стив Перри. "Конан и Четыре стихии"

Он бормотал арканское заклинание, составленное из мрачных формул Зла. Тело волшебника сотрясалось под натиском сил, пронизывающих его. Хриплым, низким голосом он произносил:

— Выйди, выйди, дитя Серых Стран! Выйди, о выйди, порожденье ада! Выйди, выйди, ибо я тебе повелеваю!

Затем он добавил Семь Слов Пергамента. Ему стоило огромных трудов выговорить каждое из Семи Слов. Любая небрежность могла означать немедленную смерть: одно неправильно произнесенное слово — и демон может вырваться из связавшей его пентаграммы, которая была начертана на каменных плитах.

Из недр горы поднялся страшный крик, словно кто-то погружал в расплавленный свинец некое существо, не принадлежащее к этому миру.

В центре пентаграммы заклубился дым. Истекая из одной точки пространства, он расползался отвратительно смердящими темно-красными облаками, смешанными с ярко-желтым туманом, и в воздухе покоя словно открылись зияющие раны. Адские вспышки света слепили глаза; затем послышался запах серы. Неожиданно внутри геометрической фигуры оказался демон. Черная слизь струилась по его телу; каждая его пора источала смрад. В высоту он был полтора человеческих роста. Кожа его была цвета свежей крови. Обнаженный и безволосый, стоял он в магическом узоре на полу. Только слепой не увидел бы его жуткой мужественности.

— Кто осмелился? — проскрежетал демон. Он подскочил к Совартусу, чтобы схватить за горло этого человека с угольно-черными волосами и клиновидной бородкой, который улыбался ему. Силовая стена, замыкающая пентаграмму, оттолкнула демона. Гигантские мышцы вздулись на руках чудовища, когда он ударил по невидимой преграде кулаками. Он закричал. В этом крике звучала вся ярость преисподней. Демон обнажил длинные белые клыки...

ся ли это природным свойством мира или же желанием Темных Сил.

Свойства мага — особые заслуги/обстоятельства, обучение, врожденный дар. Если последние два свойства такие же, как и в предыдущем мире, то особые заслуги тут имеют совсем другой статус. Любое существо, идущее по пути Мрака, получает от Сил новые способности и возможности, взамен лишаясь остатков человечности. Пройдя этот путь до конца, редко кто бывал рад результату.

Сфера применения — все четыре.

Амбер (Amber)

Мир известен всем любителям жанра по "Хроникам Амбера", написанным Роджером Желязны. В нем дети Оберона и Единорога перемещаются между мирами, как мы — между станциями метрополитена. А иногда — и того быстрее. Все миры являются отражениями друг друга и нанизаны, как бусины на нитку, на одну Дорогу, на крайних точках которой находятся Амбер и Хаос. Прошедшие инициацию могут по этой Дороге перемещаться.

Источники магии — особые предметы, особые локации. Под "локациями" я подразумеваю Лабиринт и Логрус, а под предметами — карты и прочие артефакты. Хотя с этой точки зрения и Лабиринт с Логрусом — предметы.

Способ получения магии — инстинктивный. Никаких ритуалов, никакой системы — только воля мага и доступные ему силы.

Свойство мага — особые заслуги/обстоятельства. Под ними подразумевается прохождение Лабиринта или Логруса. После этого маг обретает силу.

Сфера применения — перемещения в пространстве. А если точнее — то между пространствами.

Земноморье (Earthsea)

Мир Урсулы Ле Гуин знаком нам по приключениям Геда Сокола, Повелителя Драконов. В этом мире магом становится тот, кто знает истинные имена вещей и существ. А даже у драконов и самых могущественных магов есть истинное имя!

Источники магии — заемные силы личной природы. Знание истинного имени дает власть как над предметом, так и над существом.

Способ получения магии — научный. Только изучая имена и продумывая правильные комбинации, можно получить желаемый результат.

Свойства мага — обучение. Зубрежка имен и практика определения истинного имени — основные дисциплины.

Сфера применения — воздействие на окружающую среду. Любой предмет или существо, обладающие именем, подвержены воздействию магии.

§4: Магия и жизнь

Теперь обратимся к магии в нашей с вами реальности. Существуют системы, которые для человека непосвященного кажутся прямо-таки магическими. На самом деле ничего сверхъестественного в них может и не быть, а все "чудесные" результаты вполне объяснимы современной наукой. Интерес они представляют только в плане помещения этих явлений в нашу классификацию магических систем. Сразу хочу заметить, что речь пойдет лишь о форме, а не о содержании. А вот являются ли они магией настоящей или только формально подпадают под это определение — это совсем иной вопрос!

Психоанализ

Источник магии — внутренние силы. Причем всегда это силы самого пациента, направленные в нужное магу русло.

Способ получения — научный. Это можно утверждать, так как существуют специальные курсы подготовки.

Свойства мага — обучение, природный дар. Тут требуются некоторые врожденные способности, которые развиваются путем обучения.

Сфера применения — воздействие на сознание.

Йога

Источник магии — внутренние силы, общая магическая энергия.

Способ получения — ритуальный, научный. Занятия йогой — это и философия, и соответствующие физические упражнения. Принимая философию за "научную основу", а упражнения — за ритуалы, мы приведем йогу к вышеописанной классификации.

Свойства мага — обучение.

Сфера применения — воздействие на организм.

Заключительное слово

Итак, вами только что был прочитан краткий курс, посвященный структуре магии. Как и труды Евклида, Ньютона и Менделеева (с которых мы начали статью), этот курс может быть дополнен и даже пересмотрен — в будущих статьях "Мира фантастики".

Сфера применения нашего курса — создание новых магических систем и классификация хорошо забытых старых. На основе нашего исследования вы можете сами классифицировать системы магии в других произведениях. Например, использование Силы (the Force) в "Звездных войнах" или волшебства в "Гарри Поттере". Но помните, что магия — это искусство. А искусство нельзя загонять в рамки. И еще магия — это обман (о чем читайте далее в номере в материале Михаила Попова). Так что не верьте тому, кто скажет вам, что разбирается в настоящей магии. Будучи магом, я могу это утверждать! МФ

Наш автор

Антон Курин — автор многочисленных статей о коллекционных карточных, ролевых и настольно-печатных играх, которые публиковались на страницах различных игровых журналов и интернет-сайтов. Будучи математиком по образованию, Антон увлекся закономерностями карточной игры "Магия" (Magic: The Gathering), и за несколько лет стал одним из лучших игроков России, побеждая в турнирах и популяризируя свое увлечение. Именно по этой причине он имеет полное право именовать себя "магом" (так называют друг друга профессиональные игроки MTG).

Наш автор родился и вырос в столице СССР, здесь же учится, работает, играет, читает фэнтези и пишет аналитические статьи.

Олег Викторов

ЧАРОДЕЙ С ДИПЛОМОМ

МИРЫ СПРЭГА ДЕ КАМПА

Юмористическая фантастика была всегда. Сатирическое сочинение Свифта "Путешествия в некоторые отдаленные страны света Лемюэля Гулливера, сначала хирурга, а потом капитана нескольких кораблей", пародия на рыцарские романы "Хитроумный идальго Дон Кихот Ламанчский" Сервантеса, "Гаргантюа и Пантагрюэль" Рабле — классическая литература дает нам массу примеров произведений подобного рода. Но только в XX веке, в эпоху узкой специализации, литературоведы выделили юмористическое фэнтези в отдельное направление.

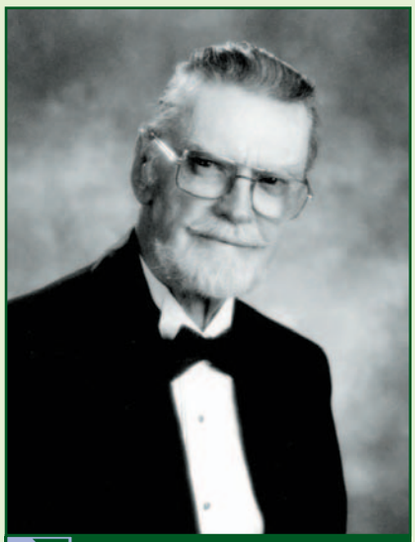
МИР ФАНТАСТИКИ НАША ОБЛОЖКА

Шаг в литературу

Лайон Спрэг де Камп (Lyon Sprague de Camp) — один из самых ярких представителей этого направления, отдавший литературе более пятидесяти лет жизни, всего на год младше Роберта Говарда, создателя знаменитого Конана из Киммерии. Возможно, этим отчасти можно объяснить его увлеченность творчеством Говарда, ряд произведений которого он дописал уже после смерти своего "соавтора".

Де Камп появился на свет в Нью-Йорке, в 1907 году. Окончив Калифорнийский технологический институт с дипломом инженера-авиастроителя, он продолжил учебу в Стивенсовском институте (Хобокен, штат Нью-Джерси), где в 1933 году защитил диссертацию. Однако с самого детства будущий классик фантастики интересовался не только наукой, но и историей — а отсюда до литературы один шаг.

Писать Спрэг де Камп начал с середины 1930-х, а его дебютный рассказ "Полиглоты" ("The Isolinguals") увидел свет в 1937 году. Как и большинство талантливых молодых писателей-фантастов, пришедших в литературу на исходе тридцатых годов, он вскоре вошел в команду Джона Вуда Кэмпбелла, легендарного редактора журнала "Astounding Science Fiction", одного из отцов "золотого века" американской НФ. Уже в 1939 году в журнале был опубликован роман Спрэга де Кампа "Да не опустится тьма!" ("Lest Darkness Fall"), до сих пор считающийся классическим образцом альтернативно-исторической фантастики. Близость к "кэмпбелловскому кругу" неоднократно помогала писателю в повседневной жизни. Так, во время Второй Мировой войны, когда де Камп был призван на службу и получил звание лейтенанта-командора, он по протекции Роберта Хайнлайна получил должность помощника инженера-механика в научном Центре ВМС США (там же, кстати, служил и другой классик мировой фантастики — Айзек Азимов).

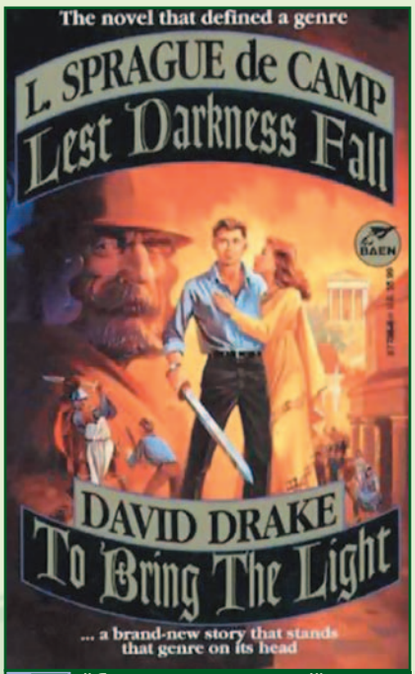


Спрэг де Камп.

Гарольд Ши, которому скучно в нашем мире

В этот период в журналах опубликовано немало рассказов писателя, вошедших позже в авторские сборники "Divide and Rule" (1948), "The Wheels of If" (1948), "The Undesired Princess" (1951) и др. В сороковых годах берет свое начало и один из самых известных циклов Спрэга де Кампа, написанный в соавторстве с Флетчером Прэттом. Цикл известен в России под названием "Приключения Гарольда Ши". Первые три повести — "Ревущая труба", "Математика волшебства" и "Железный замок" — вышли в 1941 году (на русском языке опубликованы под общим названием "Дипломированный чародей").

Главный герой цикла, психоаналитик Гарольд Ши, типичный эскапист, человек, которому тесно и скучно в нашем мире, которого влекут другие, более романтичные вселенные. При помощи коллеги, физика и математика Рида Чалмерса, он находит дорогу в иные миры. Собственно, ситуация "обычный человек в необычном окружении" обкатана Спрэгом де Кампом до блеска. Уже в раннем романе "Да не опустится тьма!" американец первой половины XX века (то есть современник автора), попав в Древний Рим эпохи заката, почти в точности повторил путь янки из Коннектикута из знаменитого романа Марка Твена. С той только разницей, что персонажу де Кампа удается-таки предотвратить падение Империи, внедрив последние достижения "эпохи пара и электричества" в повседневную жизнь римлян.



"Да не опустится тьма!". Классический образец альтернативно-исторической фантастики.

Гарольд Ши, в свою очередь, путешествует в миры литературные — во вселенную "Старшей Эдды", "Царицы фей" Эдмунда Спенсера, "Кубла-хана" Сэмюэла Кольриджа, "Неистового Роланда", "Калевалы", и даже в Барсум, марсианское государство, придуманное Эдгаром Райсом Берроузом. В этих мирах он нахо-

Полная библиография писателя

Произведения в жанре фантастики и фэнтези:

- A Gun for Dinosaur (Doubleday, 1963)
- A Planet Called Krishna (Compact Books, 1966)
- Blond Barbarians & Noble Savages (T-K Graphics, 1975)
- Conan & The Spider God (Bantam, 1980)
- Cosmic Manhunt (Ace, 1954)
- Creatures of the Cosmos (Westminster)
- Divide and Rule (Fantasy Press, 1948)
- Genus Homo (Fantasy Press, 1950)
- Lest Darkness Fall (Baen, 1996)
- Rivers of Time (Baen, 1996)
- Rogue Queen (Doubleday, 1951)
- Scribblings (Nesfa Press, 1972)
- Sir Harold and The Gnome King (Wildside Press, 1991)
- Solomon's Stone (Avalon, 1957)
- Tales Beyond Time (Lothrop, Lee & Shepard, 1973)
- Tales From Gavagan's Bar (Owlswick Press, 1978)
- The Best Of De Camp (Ballantine Books, 1978)
- The Blade of Conan (Ace, 1979)
- The Bones Of Zora (Ace, 1984)
- The Carnelian Cube (Gnome Press, 1948)
- The Castle Of Iron (Gnome Press, 1950)
- The Clocks Of Iraz (Pyramid, 1971)
- The Complete, Compleat Enchanter (Baen Books, 1987)
- The Conan Grimoire (Mirage Press, 1972)
- The Conan Reader (Mirage Press, 1968)
- The Conan Swordbook (Mirage Press, 1969)
- The Continent Makers (Twayne, 1953)
- The Enchanter Compleated (Future Publications, 1953)
- The Enchanter Reborn (Baen, 1992)
- The Exotic Enchanter (Baen, 1995)
- The Fallible Fiend (Baen, 1973)
- The Fantastic Swordsman
- The Floating Continent (Richmond Hill Printing Works, 1962)
- The Glory That Was (Avalon, 1960)
- The Goblin Tower (Pyramid, 1968)
- The Great Fetish (Doubleday, 1978)
- The Hand of Zei (Baen, 1978)
- The Honorable Barbarian (Del Ray, 1989)
- The Hostage Of Zir (Berkeley & Putnam, 1978)
- The Incompleat Enchanter (Holt, 1941)
- The Incorporated Knight (Baen, 1987)
- The Intrepid Enchanter
- The Land Of Unreason (Holt, 1941)
- The Pixilated Peeress (Del Ray, 1991)
- The Prisoner Of Zhamanak (Phantasia Press, 1982)
- The Purple Pterodactyls (Ace, 1980)
- The Queen Of Zamba (Ace, 1954)
- The Reluctant King (Baen, 1996)
- The Reluctant Shaman (Pyramid, 1970)
- The Return of Conan (Gnome Press, 1957)
- The Search for Zei (Avalon, 1962)
- The Spell of Conan (Ace, 1980)
- The Spell of Seven (Pyramid, 1969)
- The Stones Of Nomuru (Donning, 1988)
- The Swords of Zinjaban (Baen, 1991)
- The Tower Of Zanid (Bouregy, 1958)
- The Tritonian Ring (Del Ray, 1953)
- The Unbeheaded King (Ballantine, 1983)
- The Undesired Princess (Baen, 1980)
- The Venom Trees Of Sunga (Del Ray, 1992)
- The Virgin and The Wheels (Popular Library Edition, 1976)
- The Virgin of Zesh and the Tower of Zanid (Ace, 1983)
- The Wheels Of If (Shasta, 1948)
- Wall Of Serpents (Dell, 1979)
- Warlocks & Warriors (Putnam, 1970)

дит то, чего ему так не хватало в нашем мире: настоящую любовь, дружбу, а главное — множество забавных приключений. Сказочные персонажи, как правило, оказываются слишком недалекими, чтобы противостоять находчивости Гарольда. Однако герой неизменно возвращается в наш мир, который оказывается на поверку не столь уж унылым местечком...

Позже Спрэг де Камп неоднократно возвращался к этой теме, как в соавторстве с Прэттом, так и самостоятельно. Кроме того, повести о Гарольде Ши писали Кристофер Сташефф, Джон Мэддокс Робертс, Том Вом и другие. В России эти вещи выпущены двумя томами ("Возрожденный чародей" и "Странствующий чародей") в 2002-2003 годах. "Можно насчитать примерно полдюжины авторов, написавших свои вариации на тему того, как волшебник пытается овладеть искусством магии, — пишет Кристофер Сташефф в предисловии к одной из этих книг, объясняя, что именно заставило его взяться за сиквел, — но их книги не имели ни малейшего успеха. Такой самостоятельно обучившийся волшебник почти всегда существует в мире с происходящими в нем магическими явлениями, соответствующими ясным и устоявшимся законам, изучить которые сможет каждый...".

Прэтта и де Кампа можно назвать в некотором смысле основоположниками этого жанра не только потому, что они создали невиданную до них книгу, редкий гибрид, а и из-за того, что предложили новую идею, стимулирующую появление нового жанра. Эта концепция вызвала рождение новых писателей и вариантов их произведений. Идея эта живет и не увядает. Благодаря ей появляются самые захватывающие, самые невероятные произведения нашего времени.

В стиле Тарантино

Другой известный сериал писателя, Новарианский цикл, состоит из романов "Башня гоблинов", "Часы Ираза", "Корона Ксилара", "Уважаемый варвар" и "Демон, который ошибался" (эта вещь в 1973 году награждена "Британской Премией Фэнтези").

Первые три романа связаны одним героем — авантюристом и охотником за удачей Джорианом. Читатель знакомится с ним в тот момент, когда благодарные подданные собираются отрубить королю Джориану голову. Дело в том, что в городе Ксиларе существует забавный обычай: раз в несколько лет там избирают нового короля, бросая в толпу отрубленную голову предыдущего правителя. Тот, кто завладеет жутковатым трофеем, становится очередным "халифом на час".

Впрочем, Джориану удается счастливо ускользнуть от палача, с помощью знакомого волшебника перенесшись в параллельный мир. Дальше больше: судьба то и дело заносит главного героя в государства с разнообразными, порой весьма причудливыми формами правления — это дало повод Лину Картеру назвать сериал "самым настоящим путеводителем по государственным системам". Запутанное авантюрное повествование де Кампа написано с изрядной долей иронии и со здоровым цинизмом. Если современная юмористическая фэнтези почти бескровна, то в Новарианском цикле, особенно в "Демоне, который ошибался", враги гибнут десятками и сотнями, что, однако, ничуть не портит главным героям (а значит и читателям) аппетит и хорошее настроение. Черный юмор де Кампа здесь сродни фильмам Тарантино — те же циничные шутки, та же кровь веером на обоях...

Мастер жанра

Общепризнанный классик мировой фантастики, Спрэг де Камп никогда не считал себя первооткрывателем. Возможно, этому мешала широчайшая эрудиция и хорошее знание литературных предшественников. В отличие многих от своих коллег и сверстников де Камп, как верно подмечено в "Энциклопедии НФ", родом не из фэндома, и потому не ограничивался в выборе жанра научной фантастикой и фэнтези. Он заявил о себе как автор литературоведческих трудов и исторических романов, составитель антологий и популяризатор науки. Из-под его пера вышли такие разные книги, как "Затерянные континенты: тема Атлантиды в истории, науке и литературе" (1954), "Духи, звезды и заговоры" (1966), "История науки в Америке" (1967)...

Историки литературы до сих пор ссылаются на его "Справочник по научной фантастике: как работать с литературой воображения" (1953), а также на созданные де Кампом биографии "почти современников" — Р. Говарда и Г.Ф. Лавкрафта. Разносторонние таланты писателя были по достоинству оценены читателями. В 1953 году де Камп удостоен "Международной премии фэнтези" за книгу "Lands Beyond" (1952), написанную в соавторстве с Уилли Ли и посвященную тайнам истории. В 1997 году — премии "Хьюго" за книгу "Time & Chance" (1997). Кроме того, в списке наград писателя премия "Гэндальф-76" и "Всемирная премия фэнтези-84" за общий вклад

Некоторые из вышедших в России книг де Кампа.

в развитие жанра. А в 1978 году, на банкете по случаю вручения премий "Небьюла", писатель был назван "Великим Мастером" жанра. Лайон Спрэг де Камп прожил долгую жизнь, полную путешествий и открытий, а главное — книг, изменивших лицо американской литературы XX века. По крайней мере, современной фантастики...

Лайон Спрэг де Камп скончался 6 ноября 2000 года в возрасте 92 лет в городе Плано, штат Техас. Прах писателя покоится на Арлингтонском мемориальном кладбище. Герои же его продолжают жить и покорять читательские сердца, теперь уже и на необъятных просторах России — в нашей стране произведения де Кампа активно выпускает питерское издательство "Азбука". МФ

Ресурсы в интернете

Официальный сайт писателей-фантастов Лайона и Катерины де Камп: **www.lspraguedecamp.com**

Анна Ходош

СЛОВО ФОРА

ВСЕЛЕННАЯ ЛОИС БУДЖОЛД

Он сын всемогущего Регента межпланетной империи Барраяр, наследник графского рода и кузен императора. Он инвалид от рождения на нетерпимом к физическим недостаткам Барраяре — калека с хрупкими костями и ростом в полтора метра. Ему шипят в спину "Мутант!". Прибавьте честолюбие, изощренный ум, сокрушительное обаяние и способность находить проблемы на собственную голову, и перед вами Майлз Форкосиган.

Кто же привел в литературу этого удивительного героя?

Демиург вселенной Форкосиганов

Я написала первую книгу, чтобы доказать, что могу это сделать, вторую — чтобы доказать, что первая не была пшиком, а третью, наверное, из упрямства...

(Лоис М. Буджолд)

Лоис МакМастер Буджолд. Ее талант и воображение подарили нам один из интереснейших НФ-миров последних двух десятилетий. Лоис — наша современница, американка из Миннеаполиса. Девочка, залпом проглатывавшая в отцовском доме фантастические журналы и восторгавшаяся историей Лоуренса Аравийского. Девушка, вышедшая замуж за приятеля по литературному фэндому. Женщина с заурядной внешностью школьной учительницы. Это все Лоис Буджолд.

Почти двадцать лет назад рассказом "*Бартер*" Буджолд дебютировала в фантастике. В то время жительница маленького американского городка была столь же замученная домашними заботами, детьми и кошками, как и героиня ее рассказа, Мэри Элис. Она еще не знала, что написанные впрок и спрятанные в ящик письменного стола романы принесут ей всемирную известность, будут переведены на два десятка языков и получат четыре премии "Хьюго" — высшую награду в области фантастики.

Чем привлекают романы самых разных людей: от десятилетней девочки до пожилого отставного военного? Как Буджолд удается на протяжении вот уже полутора десятков книг удерживать внимание читателя и всякий раз удивлять его?

История с географией

Стратегия П-В туннелей. Дьявольская головоломка.

(Шеф барраярской СБ Саймон Иллиан)

В версии будущего от Лоис Буджолд род людской за тысячу лет расселился с израненной войнами Земли. Наша планета оставалась самой богатой, населенной и обустроенной. Но корабли с колонистами разлетелись по космосу в поисках других пригодных к обитанию миров. Изобретение двигателя Неклина позволило достигать отдаленных уголков космоса. Это же открытие не дало человечеству распасться при колонизации Вселенной. На месте соседствующих государств Земли возникли целые планетарные державы, с рядом самых разных культур и обычаев.

Один из таких миров — планета и империя **Барраяр**. Милитаризованный, жестокий, кастовый, вооруженный до зубов мир. Когда-то планета пережила Период Изоляции. Несколько столетий по несчастливой случайности Барраяр был отрезан от остальной галактики и деградировал до уровня земного средневековья. У власти стоит император. Он опирается на военную аристократию — сословие форов. Там понятия личного слова и верности возведены в ранг закона: "*Душа человека — в его дыхании, а значит — и в его голосе; единожды дав обещание, ты обязан его исполнить*". Сами законы не менялись со времен Изоляции. У форов идея служения заменила религию — барраярцы атеисты. Даже несмотря на свое "средневековое" прошлое, мечи, кавалерию и дуэли. И самым страшным пугалом там являются мутации и наследственные заболевания. Физически ущербным детям матери перерезают горло еще во младенчестве.

Придумывая Барраяр, Лоис вложила в него много от культур самых разных стран. Здесь чувствуется и кайзеровская Германия с ее культом мундира. И Япония с воинской кастой самураев. И британский королевский флот XVIII-XIX веков. И, наконец, наша Россия — в облике вездесущего министерства политвоспитания, в традиционном барраярском пьянстве или многолетней, кровавой партизанской войне. Войне, потребовавшей целое поколение, чтобы изгнать с планеты оккупантов.

Основной противник Барраяра — еще одна империя, богатая и по-японски утонченная **Цетаганда**. Ее воинственные аристократы, гемлорды, то и дело проверяют соседние государства на прочность. А тем временем таинственная правящая верхушка — ауты — планомерно совершенствует свою расу, изменяя и перестраивая собственные гены. Именно Цетаганда некогда явилась завоевывать отсталый, едва оправившийся от времен изоляции Барраяр. Памятью о двух десятилетиях той войны служат и радиоактивный кратер на месте барраярского города, и мешок цетагандийских скальпов на чердаке графского дома...

Еще один противовес Барраяру — **Колония Бета**. Это скорее не военный противник (хотя им случалось сражаться), а идеологический. Цивилизация Беты во многом списана с современной Америки (хоть и идеализирована); даже бетанский доллар служит межгалактической валютой. Благополучная, состоятельная Бета, политкорректная и гуманная, где преступников не сажают в тюрьмы, а лечат. Где каждому гарантирована крыша над головой, сытная еда и доступ к информации. На Бете приветствуется сексуальная раскрепощенность и социальная терпимость. "*Слишком скучно. Все так безопасно, так предсказуемо... Но до чего же хорошо там воспитывать детей!*".

Примечательно, что более интересными и яркими у Буджолд вышли именно имперские державы. И не просто потому, что феодализм сам по себе декоративен, но и потому, что отношения между людьми там основаны на понятии чести, личной верности и ответственности. В этих державах есть возможность для самореализации неординарных личностей. Потому и бегут с обеспеченной и безопасной Колонии Бета навстречу войне и опасностям один за другим...

А бежать есть куда. П-В туннели соединяют десятки миров — планет и космических станций;

Лоис МакМастер Буджолд

Лоис МакМастер Буджолд (р. 1949 г.) — американская писательница. Фармацевт по образованию, мать двоих взрослых детей. Дебютировала в фантастике в 1985 г. рассказом в журнале ***"The Twilight Zone"***. Приобрела всемирную известность циклом НФ-романов и повестей о семействе Форкосиганов; с 2001 года пишет также новый фэнтезийный цикл о королевстве Чалион.

Кого только не встретишь в этой Вселенной...

многопланетных империй и стран, поделивших между собой один шарик; государств тоталитарных и демократических, богатых и бедных, торговых и воинственных. Но все это людские планеты. Волею "демиурга" Буджолд постановила: в ее мире не было и не будет разумных инопланетян, зато само человечество демонстрирует потрясающее разнообразие культур и рас.

Волшебные успехи генетики и изобретение маточного репликатора — прибора, позволяющего зачать и выносить ребенка вне материнской утробы, — подстегнули появление на свет необычных человеческих существ и обществ. Разбросаны по космосу станции **квадди** — четырехруких обитателей невесомости. На сверхтерпимой Бете тесным мирком устроилось поселение гермафродитов, некогда созданных ревнителями равенства полов. Хирурги и генетики беспринципного **Архипелага Джексона** на потребу заказчику сконструируют хоть клыкастого трехметрового суперсолдата, хоть Ихтиандра с жабрами. А в дальнем уголке галактики в строгой изоляции живет планета **Афон** — мир без женщин, названный в честь знаменитого острова-монастыря, прибежище ревнителей чистоты и противников греха,...

Сама геометрия маршрутов — сети П-В туннелей, связывающих обитаемые миры, подобно узким тропкам в горах, — вынуждает разные государства к сотрудничеству, а не бесконечной войне. Завоевать сопротивляющуюся чужую планету, протащив свой флот по одному кораблю через узкое, защищенное боевыми станциями устье П-В туннеля, — задача почти невозможная. Лоис незаметно навязала своей вселенной состояние дружбы и взаимопомощи, а заодно — вынужденного уважения к обычаям других миров. Или хотя бы необходимости смиряться с их существованием. Планетам приходится торговать и договариваться.

Конечно, эта вселенная далеко не благостна. В ней то и дело вспыхивают локальные войны, не перевелись космические пираты. Для наемных флотов всегда хватает работы. А Колония Бета разбогатела именно на том, что является крупнейшим в галактике производителем и экспортером вооружений. И все же... Мир, где хорошо подвешенный язык и изощренный ум — оружие не хуже плазменной пушки, просто создан для такого героя, как Майлз Форкосиган.

Хорошие парни, плохие парни...

Люди важнее принципов. Принципы приходят и уходят, но человеческие души бессмертны, поэтому выбор должно делать в пользу большего.

(Корделия Форкосиган-Нейсмит)

Гиперактивный Майлз пришел в мир волею Лоис. И все же, сперва — как и положено живому человеку — на свет появились его родители.

Сорокалетний Эйрел Форкосиган — военный гений, самый молодой адмирал космофлота за всю историю постизоляционного Барраяра. В результате политических интриг и собственного чересчур обостренного понимания чести он оказался разжалован и отправлен капитаном в рядовое патрулирование. Корделия Нейсмит командовала бетанским исследовательским кораблем, открывающим и разведывающим новые планеты. Как два спутника, движущиеся по одной орбите, они встретились в точке, ставшей поворотной не только для них самих, но и для истории Барраяра.

Это два очень интересных, можно сказать — сюжетообразующих героя. Фор и солдат Эйрел — тот, вокруг кого писательница начала строить свой мир, придумала собственно Барраяр. Задуманный изначально мрачный и страдающий готический герой породил суровую патриархальную культуру, где уживаются мечи и звездолеты. Архаичные обычаи заменили привычный для нас рассудительный прагматизм. Современная амазонка Корделия — агрессивное "Я" тихой женщины Лоис Буджолд и прототип большинства ее героинь. Супруги Форкосиганы словно воплощают в себе "правильность" этого мира. Эйрел способен ошибаться, иногда по-дурацки. Но все-таки его поведение так и тянет взять за этический эталон. А Корделия может быть несносной, невыносимой, бесцеремонной (как и ее сын), но каждый раз оказывается права.

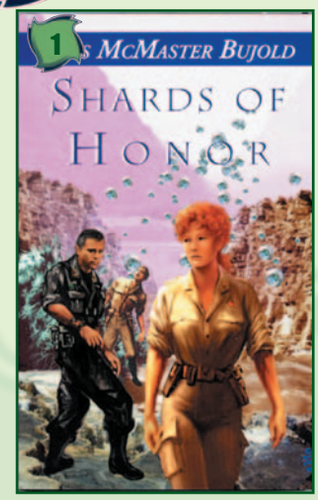
Но вернемся к **Майлзу**. Книги Буджолд — это классическая "семейная сага", где судьбы и характеры детей вырастают из жизни их родителей. Например, от матери Майлз приобрел взрывной темперамент и любовь к риску, умение манипулировать людьми и ехидство, сострадание и тягу к справедливости. От отца — талант командира и военный гений, идею служения, верность своему слову и своим людям, силу и упрямство. И, словно мало этого подобия, уже взрослый Майлз неожиданно обретает младшего брата **Марка** — клона, созданного, чтобы подменить его самого, но выросшего в совершенно самостоятельную личность.

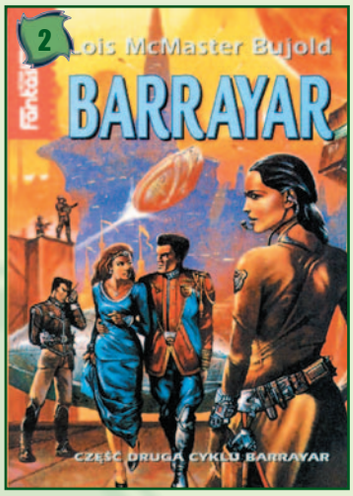
Получилось эдакое кривое зеркало, еще одна — и весьма удачная — попытка сложить новый узор из тех же элементов. Отчаянные попытки Марка доказать свою самостоятельность зачастую демонстрируют лишь то, насколько они с братом похожи, и недаром мудрая мама Корделия его поправляет: "*Не быть*

В каком порядке читать Сагу о Форкосиганах?

Книги Буджолд на русском выпускает издательство "АСТ".

1. "Осколки чести"
2. "Барраяр"
3. "Ученик воина"
4. "Игра форов"
5. "Цетаганда"
6. "Этан с планеты Эйтос"
7. "В свободном падении"
8. "Границы бесконечности"
9. "Братья по оружию"
10. "Танец отражений"
11. "Память"
12. "Комарра"
13. "Гражданская кампания"
14. "Подарки к Зимнепразднику"
15. "Дипломатический иммунитет"





1. Первая встреча: он арестовал ее, а она обозвала его наемным убийцей...
2. Добро пожаловать в Барраярскую Империю!
3. Когда исчезает лорд, появляется адмирал.
4. Влюбленный Майлз в наступлении.

Майлзом — не более чем обратная сторона подражания Майлзу".

Что же совершает в жизни главный положительный герой Саги, Майлз Форкосиган, искалеченный человечек с умом гения, энергией маленькой атомной бомбы и статусом принца крови на своей родной планете? Вселенная лежит перед ним, открытая для завоеваний. И Майлз устремляется туда под личиной адмирала космических наемников, чтобы всякий раз принести плоды своей победы на захолустный по галактическим меркам Барраяр, которому служит.

Задачи, ждущие его решения, — никак не спасение всего Человечества; судьбы мира не зависят от его успеха или провала. Это — дипломатический конфликт, локальное сражение, операция вражеской разведки, заговор сепаратистов и прочие будни галактического оперативника. А самые значительные и самые красивые свои победы Майлз и вовсе одерживает "внутри себя" — когда приходится разрешить спор закона с обычаем, преодолеть собственный комплекс вины, обмануть болезнь или понять, как строить будущее на обломках своей рухнувшей карьеры.

Задачи, что жизнь ставит перед Майлзом, не решить лихим кавалерийским наскоком и силою оружия. Но главное правило — *"Не имеешь двухметрового роста — будь семь пядей во лбу"*. Харизма, красноречие, остроумие и логика помогают ему победить в разговоре не менее остром, чем поединок, когда неточно сказанное слово равнозначно поражению. *"Этот мужчина способен выманить змей из норы, девятилетних мальчишек из запертой ванной и комаррских террористов из их бункера"*.

Кстати, от книги к книге, пока Майлз мужает и набирается опыта, задачи делаются все запутаннее, сложнее, требуют изящного и этически правильного решения. И с каждой книгой уменьшается положенная ему доля везения. Это в семнадцать лет он смог взять главенство над наемным флотом с помощью нахальства, обмана и обаяния. А потом ему начинает путать карты собственное здоровье, недоверие начальства, ссоры с близкими людьми, Марк со своими комплексами, да и просто *"судьба, которая наконец по нему пристрелялась"*...

Это — обычный прием Лоис. Всякий раз она ставит персонаж перед тяжким испытанием, мысленно спрашивая себя: "Что самое плохое я могу ему сделать?". Из этого вопроса некогда возник и сам Майлз — великое испытание для собственных родителей, ребенок-калека на закосневшей в мутагенных предрассудках планете.

Точно так же война в Саге — не пропагандируемый образ жизни, не мечта милитариста (хотя Барраярской Империей и правит военная каста), а лишь привычный механизм "проверки героев на прочность". Блестящую военную карьеру в свое время делают — и перерастают — и Майлз, и Эйрел, и Корделия. Хотя, конечно, не без последствий. Очень забавно наблюдать, в каком стиле вышедший в отставку Майлз строит планы по завоеванию сердца любимой женщины. *"Генерал Ромео Форкосиган — ударный отряд из одного человека"*.

Но если есть герои — есть и злодеи? Хотя слово не очень верное. Противники Форкосиганов в Саге действуют, исходя из собственных убеждений и выгоды, а никак не злодейства. Один поднимает мятеж, чтобы отстоять консервативные основы форства; другой нарушает и мораль, и Устав ради сохранения пресловутого армейского духа; третий идет на жестокость и убийства ради отделения от империи и процветания собственной державы; четвертая предает и собственных солдат, и работодателей, погнавшись за добычей поценнее...

Лоис убеждена, что самые отвратительные вещи делают обычные люди, запутавшись или попав в ловушку манипулирования. Клинические садисты, творящие зло ради зла (такие, как Джес Форратьер или барон Риоваль) — просто больны. Оттого любая война идет в первую очередь за умы людей, и великий стратег Эйрел Форкосиган советует сыну: *"Потерпеть поражение ты можешь лишь в собственных мыслях"*.

Эту войну Форкосиганы выигрывают. А заодно изменяют судьбу всех, кто, притянутый силой личности и энергией, попадает на их орбиту. Майлз — "пробный камень". Встреча с ним оборачивается для немногих — крушением, а для большинства — триумфом и взлетом (он обожает дарить людям свободу и трамплин в будущее), никого не оставляя равнодушным.

И читателей — тоже.

Полный вперед!

Движение вперед срабатывает как стратегия лишь тогда, когда ты очень точно знаешь, где именно находится это самое вперед.
(Майлз Форкосиган)

Любви к книгам Буджолд покорны не только все возрасты — от семнадцати до шестидесяти — но и самые разнообразные интересы. Члены российского фэн-клуба Буджолд "Форкон", ежегодно собирающегося под Москвой, переводят романы с английского, рисуют, ставят рок-оперу, устраивают ролевые игры, пишут критические статьи и составляют кулинарные книги... И это — хорошее доказательство того, что созданный воображением писательницы мир обрел реальность.

Уже третий год российский фэн-клуб собирается на встречу.

Между тем Сага о Форкосиганах не окончена. Хотя параллельно Лоис пишет сейчас новую серию — *"Чалион"* — она не собирается расставаться с Майлзом и Барраяром. *"Forward momentum!"* — в вольном переводе "Не теряй ходу!" или "Полный вперед!" — всегда оставалось любимым девизом Майлза, отражающим его стиль жизни: только вперед, танцуя над минным полем, решая победы по ходу их поступления, упиваясь адреналином... Нам же остается ждать, куда приведет этот оптимистичный девиз. МФ

Ресурсы в интернете

Официальный англоязычный фэн-сайт ..... **www.dendarii.com**
Официальный русскоязычный фэн-сайт ..... **bujold.da.ru**
Основной издатель Буджолд в США, Baen Books ..... **www.baen.com**

Михаил Булгаков

ВВЕДЕНИЕ В ЭЛЬФОВЕДЕНИЕ

ЭЛЬФЫ В ФЭНТЕЗИ

Эльфы, они же остроухие, они же Перворожденные, они же Дивный народ, они же мудрейшие из живущих... Этот список можно продолжать очень долго, ведь каждый автор фэнтези, который упоминает в своих книгах об этой расе, дает им свое собственное название (или самоназвание) и добавляет к их уже известному облику что-то оригинальное...

Откуда же они пришли? Кто первым впустил их в мир фэнтези? Кто и что добавил в традиционный образ представителей остроухой расы? Именно на эти вопросы я постараюсь ответить.

Эльфы и альвы, мифы и легенды

Чтобы понять, откуда взялись эльфы на страницах фэнтези-литературы, нужно, прежде всего, открыть древнескандинавские произведения. Если точнее — найти Старшую и Младшую Эдду, два сборника прозы и стихов, составленных исландскими сказителями-*скальдами*. В них излагаются легенды о богах и героях, об их происхождении, судьбе и деяниях. Именно там эльфы или *альвы* появляются впервые (по крайней мере, в литературе), и описываются как отдельный народ, точнее, как два народа, ведь там упоминаются два разных племени эльфов.

Первый тип — это "светлые" или "небесные" эльфы. Свое второе называние они получили из-за места жительства: живут они не в мире людей (Митгарде), но и не в мире богов (Асгарде), их мир находится где-то посередине и называется Альвхейм (то есть "родина эльфов"). Из-за этого встретить их в нашем мире достаточно сложно. По описанию они более всего походят на тех существ, которых сейчас в фэнтези принято отождествлять с эльфами: они красивы внешне и богаты внутренне, мудры и искусны во многих ремеслах. Больше всего на свете они любят красивые цветы, и иногда посыпают ими земли людей, тем самым даруя эту красоту смертным. Существа эти изначально добрые и справедливые, не способные склониться ко злу или к тьме. Среди них нет разделения на Темных и Светлых, Добрых и Злых — они все служат богам Асгарда и делают все для того, чтобы мир существовал и Рагнарек (легендарный конец света) наступил как можно позже.

Второй тип эльфов — это "темные" эльфы. Внешне и внутренне они совсем не похожи на светлых эльфов. Темная, бурая кожа, маленький рост, длинные бороды — их описание больше подходит не эльфам, а тем, кого в фэнтези принято называть гномами. Они очень жадны до своего и до чужого добра, сварливы и вспыльчивы, ценят дружбу, но редко ее заводят. Из искусств более всего любят и уважают обработку металлов, как обычных, так и драгоценных. В этом они добились совершенства: о красоте их металлических изделий ходят легенды. Второе название темных эльфов — "глубинные". Его они получили из-за того, что живут в глубине земли и не могут выйти на поверхность днем, потому что свет солнца для них смертелен.

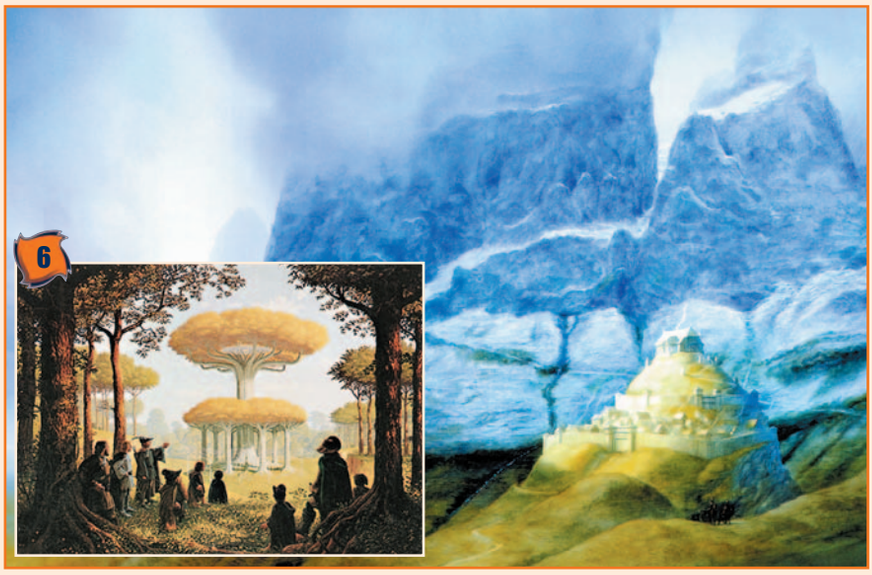
Еще один исторический источник, который стоит упомянуть — древнекельтские и германские сборники мифов и легенд. В этих книгах также присутствует термин "эльф". В них он синонимичен таким понятиям, как fairy (фея, или житель волшебной страны фей) или spirit (дух). Из самих мифов мы узнаем, что эльфы живут в мире людей, чаще — в лесах, очень малы ростом (не больше пальца) и на спине у них есть пара небольших крылышек. В наше время их чаще называют "феями" или "хранителями (духами) леса", встретить их можно в современных мультипликационных фильмах (мультфильм "Дюймовочка" по Андерсену) и книгах. Про них ходят множество легенд, одна из которых обещает, что если их поймать, то они исполнят любое желание. Изначально они, так же, как и "светлые" эльфы скандинавской мифологии, существа не злые, но в тоже время весело пошутить над заблудившимся в лесу человеком вполне могут.

Эльфы по-толкиновски

Из скандинавской и кельтской мифологии в мир Арды эльфов (а также гномов, драконов, троллей) привел Дж. Р. Р. Толкин. Его мир стал одной из первых фэнтези-вселенных, в кото-

1. Эльф и эльфийка: встреча рыцаря и индейца.
2. Представительница слабого пола с гипертрофированными ушами.
3. Леголас в исполнении Орландо Блума надолго станет для массового зрителя "подлинным эльфом".

4. Знаменитые лебеди-корабли эльфийского производства.
5. Галадриэль, хранительница Лотлориэна ("Властелин Колец").
6. Образцы эльфийского зодчества: деревянного (в прямом смысле) и каменного.



ром присутствовали элементы из различных мифов и легенд многих народов (скандинавские, кельтские, англосакские). Если говорить конкретно о фэнтезийных эльфах, то он первым полностью описал их внешний облик и внутренний мир.

Его эльфы, они же Перворожденные, они же Старшая раса, являются в мир после того, как боги (айнуры) создали мир и наполнили жизнью. После непродолжительного пребывания в этом новом мире боги, опасаясь дурного влияния темного Мелькора, всеми способами стараются переселить эльфов из места их рождения, так называемых "Вод пробуждения", в обитель богов — Валинор, чудесный остров, находящийся далеко на Западе (аналогия с библейским Эдемом). На этом острове эльфов ждала безмятежная жизнь, полная радости и счастья.

Большинство эльфов вняли советам богов и через несколько десятилетий, проведенных в пути, они оказались на далеком острове. Этих эльфов принято называть Светлыми эльфами, или Эльфами Света. Однако были и другие, которые не послушались совета богов и остались у "Вод пробуждения", их называют авари, или Темными эльфами. Но в данном случае слова "темный" и "светлый" используются не как синонимы "злой/добрый", а в своем прямом значении. В те времена во всем мире Арды царила тьма, и только в Валиноре — свет, именно поэтому тех эльфов, кто видел этот свет, называют Светлыми, а тех, кто остался во тьме, — Темными.

Внешность у толкиновских эльфов остается такая же, как и у их старших братьев из скандинавской мифологии. Они совершенны и ликом, и телом. Некрасивых эльфов не бывает, потому как они были созданы совершенными и без изъянов. Эльфийские глаза — большие, всегда чистых цветов, обычно серые и голубые (небесные), но не зеленые.

Еще одна особенность внешности — это их уши. В отличие от людских, они немного длиннее и заострены сверху, по форме напоминая лист. Черты лица, в отличие от человеческих черт, более утонченные. На лице эльфов не растут волосы — вы не встретите у Толкина фраз "у этого эльфа была шикарная борода" или "лицо эльфа покрывала трехнедельная щетина".

Описать общий характер толкиновских эльфов сложно, ведь это уже не "светлые эльфы" из скандинавских мифов, про которых мы могли сказать: "Все они добрые и справедливые". У каждого эльфа в мире Толкина свой неповторимый характер, и у этого характера есть не только светлые стороны. Из скверных качеств эльфов Толкин чаще отмечает зависть, ярость, озлобленность, чрезмерную гордыню. Причиной появления в эльфах, изначально — существах добрых и светлых, этих темных сторон, является уже упомянутое дурное влияние Темного Бога — Мелькора. Вообще Толкин называет единственного виновника насаждения зла — Мелькора, а позже — его последователя Саурона. Если бы не было этих высших созданий — про эльфов Толкина можно было бы сказать то же самое, что и про "светлых эльфов" Скандинавии.

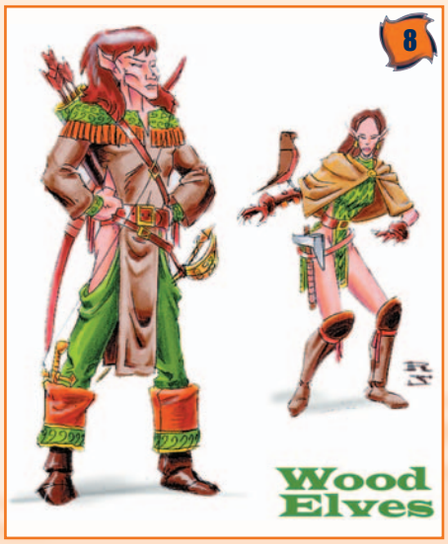
Эльфы Толкина очень тесно связаны с окружающим миром: пока он существует, будут существовать и они. Высказывание "умер своей смертью" не может быть применено к эльфу, потому что умереть без посторонней помощи он не может. Но даже если его жизнь прервется (например, эльф погибнет в битве), то по прошествии некоторого времени их *феа* (душа) возвращается в мир в другом теле.

В истории Арды известно и несколько случаев добровольного ухода эльфов из жизни путем так называемого "вечного сна". Причина сна кроется в том, что душа эльфа устает жить в этом мире и жаждет покоя. Во время сна тело остается нетронутым, а организм продолжает функционировать (присутствуют пульс и

Анимешные эльфы с интересными ушами

Современный жанр фэнтези — это не только литература, игровая индустрия и кинематография, но и формы творчества, существующие на стыке этих областей. Аниме — одна из таких форм. На сегодняшний день выпущено огромное количество аниме-продукции жанра фэнтези. Конечно же, встречаются здесь и традиционные фэнтези-расы, среди которых обязательно присутствуют эльфы.

Эльфы аниме бывают высокими и низкими, добрыми и злыми, мудрыми и недалекими, красивыми и страшными... Одна из особенностей изображения эльфов в аниме — вид их ушей. Они достаточно длинные и не прилегают к голове, как, например, у эльфов Толкина, а, скажем так, растут от головы. Это (но не только это!) делает образ эльфов аниме неповторимым и узнаваемым.



7. Морских эльфов отличает не только синеватая кожа, но и способность дышать под водой (AD&D).

8. Мультяшные, зато самобытные лесные эльфы (EverQuest).

9. Леди Арибет, падший паладин и культовый персонаж в среде фанатов D&D (Neverwinter Nights).

10. Пирсинг и перебор с косметикой ей не к лицу (Nox).

дыхание), но в нем нет души, которая уходит в Чертоги Мандоса, где души находят покой и исцеление. По прошествии некоторого времени души по собственному желанию покидают чертоги и возрождаются в новых телах.

Более всего эльфы ценят красоту внешнюю и внутреннюю, в любой форме ее проявления, будь то красота соплеменника или изделия. Красота воспевается ими в песнях. Среди эльфов много бардов и поэтов, а профессия менестреля — одна из самых уважаемых в их обществе (одной из причин всеобщего уважения является то, что пение айнуров послужило толчком к возникновению вселенной).

Из-за того, что срок жизни эльфов не ограничен, они достигли совершенства во всех искусствах, уступая только гномам — в обработке металлов. В остальном они преуспели больше других народов. Среди наиболее часто упоминающихся достижений эльфийской культуры — скульптура, архитектура, кораблестроение, обработка драгоценных камней, разведка, военное дело. Говоря о последнем, отметим, что, вопреки бытующему мнению, эльфы не отдавали предпочтения какому-либо виду оружия, владея всеми видами одинаково хорошо.

Описание архитектуры и скульптур, созданных эльфами, мы часто встречаем на страницах книг Толкина: Гондолин, Нарготронд, Ривендейл, Лориэн. Общее в этих творениях только одно — совершенная красота. Также мы встречаем величественные корабли-лебеди, создаваемые одной из ветвей эльфов — телери. Весь сюжет книги "Сильмариллион" строится вокруг трех камней непередаваемой красоты, сделанных одним из эльфов.

Среди прочих умений эльфов есть и такое, которое некоторые несведущие люди называют магией. На самом деле суть этого умения заключается в том, что эльфы могут общаться без слов, образами. Называется это искусство *осанве*, большинству не-эльфов оно не доступно, хотя случались и исключения.

Подводя черту под рассказом об эльфах мира Арды, приведем сжатое описание толкиновского эльфа. Он высок ростом, изящен, с утонченными чертами лица, большими глазами и остроконечными ушами. Он совершенен внешне и мудр внутренне, он живет вечно и вечно же стремится украсить мир своими творениями, из-за красоты которых нередко проявляет чрезмерную гордость или зависть. В то же время эльф не нарушает законов чести или приличия, если только ему не препятствует что-либо (например, клятва), что для него важнее всех законов, вместе взятых.

В дальнейшем эльфы Толкина стали своеобразным эталоном для многих авторов фэнтези, которые широко использовали древнюю расу в своих мирах. Часто эти эльфы почти ничем не отличаются от толкиновских прототипов, поэтому мы не станем подробно останавливаться на них. Но были и такие авторы, которые, описывая своих эльфов, напрямую обращались к реально существующим мифологическим источникам — к германским и кельтским легендам, попутно изменяя эльфийскую внешность и внутренний мир.

Эльфы по-перумовски

Ник Перумов является одновременно как продолжателем традиций мира Толкина (дилогия "Кольцо Тьмы"), так и создателем собственного мира, в котором многое взято из исторических первоисточников.

В его свободном продолжении "Властелина Колец" эльфы те же, что и у Профессора. Но к толкиновскому описанию он добавляет

11. Эльфы современных D&D: лук, стрелы и магия.
12. Уникальная афроамериканская эльфийка — дань политкорректности (кинофильм D&D The Movie).

детали, которые профессор не затрагивал и не упоминал. В большинстве своем эти нововведения связаны с искусством ведения боя. На страницах перумовских книг мы встретим упоминание о том, что любимое оружие эльфов — лук, а любимая тактика боя — засады.

В своем же собственном мире, точнее — в системе миров, так называемом "Упорядоченном", Перумов обращается с эльфами гораздо более вольно. Несмотря на то, что часто они соответствуют описанию Толкина, в отдельных мирах перумовской вселенной появляются достаточно оригинальные подробности. Например, в книге "Земля без радости" он говорит о том, что после рождения ребенка эльфийка превращается в ужасное создание и спускается в некое сакральное место, дабы не пугать своим видом окружающих. В книге "Алмазный меч, деревянный меч" Перумов представляет нам младшую ветвь эльфов — дану, или лесных эльфов, а в мире романа "Гибель богов" среди множества различных рас можно встретить и старших братьев эльфов — альвов (взятых напрямую и буквально из скандинавской мифологии).

▲ Кольчуга редкой эльфийской работы из особых сплавов (D&D).

Стинг, меч Фродо, был выкован эльфийскими мастерами (кинофильм "Властелин Колец"). ▶

Остроухие от Сапковского

Еще один интересный взгляд на народ эльфов мы найдем в книгах Анджея Сапковского. У него эльфы, как и у Толкина — первая раса, поселившаяся на земле. Дни их расцвета и величия сравниваются с "золотым веком". Но в какой-то момент в этот мир пришли люди. Эльфы с высоты своего развития смотрели на людей, как на дикарей, не признавали в них младших братьев и, понятное дело, ни в чем им не помогали. Люди плодились намного быстрее эльфов, а потому очень быстро обрели власть и прогнали заносчивую и гордую расу с плодородных земель.

В своем мире Сапковский показывает эльфов как тупиковую ветвь развития, влачащую жалкое существование и постепенно вымирающую. Большинство из них живет в бедности и нищете, но даже в таких условиях они гордятся своим происхождением и презирают смертных людей.

Среди эльфов Сапковского можно выделить две группы. Первая группа — это эльфы, которые смирились с людским превосходством и живут в человеческом обществе, стараясь влиться в него. Вторая — эльфы, которые так и не признали господства людей и своего поражения. Они продолжают с презрением относится ко всему человеческому, отвергают компромиссы, а конфликт для них — единственный способ решения проблем. Обе эти группы независимо от своих действий постепенно вымирают или смешиваются с человечеством.

Эльфов Сапковского я бы назвал "жалкими эльфами", потому что они растеряли красоту и былое величие, сохранив лишь гордость, присущую им изначально. Сапковский увидел в социальной модели эльфийского народа, впервые предложенной Толкином, медленную деградацию, неспособность к переменам и порочную верность традициям. Именно эти черты он и подчеркнул в общественной структуре эльфов собственного фэнтези-мира.

Биологическое описание эльфийского народа, сделанное Сапковским, существенно отличается от толкиновских аналогов. Одно из главных различий — это срок жизни. Эльфы этого мира живут не вечно, а всего 600-700 лет, в связи с этим эльфы Сапковского знакомы с такой стадией жизни, как старость. Их кожа бледная, эльф не может загореть на солнце; хотя, возможно, загоревших эльфов не было и в мире Толкина, просто он об этом забыл упомянуть. У Сапковского нередки эльфы с глазами ярко-зеленого цвета, каких у Толкина не было. Сапковский сознательно не проводит яркой границы между добром и злом, а потому и по своему характеру его эльфы не так односторонни, как толкиновские.

Эльфы D&D

Ролевая игра Dungeons & Dragons многое привнесла в современные представления об эльфах. Нельзя сказать, что описание эльфийской внешности в D&D разительно отличается от толкиновского, но нужно заметить, что в D&D этот народ описан намного подробнее, чем у писателей фэнтези — такова специфика ролевых игр. В руководствах D&D можно найти детализированное описание эльфийской истории, мифов, менталитета, магии, ремесел, быта и даже алфавита и языка!

Поскольку основа D&D — это не отдельный фэнтези-мир, а целый комплекс миров, мирков и даже вселенных, в D&D существует множество разновидностей внутри эльфийского народа. Во внешности эльфов разных подрас различия наблюдаются и в росте, и в

А такими эльфами представляют себе разработчики игры Warlords BattleCry II (слева направо): темные эльфы, ночные эльфы, лесные эльфы и высокие эльфы.

физиологических особенностях (жабры у морских эльфов, крылья — у воздушных), и в цвете кожи, волос и глаз. Обратимся к наиболее распространенной подрасе, описанной в главной книге правил (Player's Handbook edition 3.5), представителей которой часто именуют "высшими эльфами".

Итак, в отличие от толкиновских канонов, эльфы D&D не выше, а ниже человеческого роста: их рост он колеблется от 125 до 160 сантиметров. Как и в классическом фэнтези, они обладают красивыми, утонченными чертами лица и правильным телосложением, но они более хрупки, чем прототипы из романов Толкина. Вес взрослого эльфа, в зависимости от пола, составляет от 40 до 70 килограммов. Цвет глаз зависит от эльфийской подрасы (или наличия в генетическом древе эльфа предков иных эльфийских народов), он может быть зеленым, янтарным, голубым и карим. Кожный покров у эльфов, как правило, очень бледный, но примеси крови у каждого индивидуума могут быть причиной темного и даже зеленоватого цвета кожи. Половозрелость эльфа наступает с возрастом примерно в 100 лет, а продолжительность жизни составляет от 220 до 700 и более лет, он тоже зависит от подрасы, к которой относится эльф. Слухи о физиологическом бессмертии эльфов, таким образом, сильно преувеличены.

Эльфы D&D защищены от прямого воздействия чарующей магии и волшебного сна, а их чувства (зрение и слух) обострены. В темноте, при свете луны или свечей эльф способен видеть в два раза дальше, чем человек.

Большинство эльфов D&D имеют склонность к магическим наукам, а из всех видов оружия предпочитают прямые клинки (мечи и шпаги) и, конечно же, луки. В целом, эльфы разных подрас достаточно сильно различаются культурой, местом обитания, уровнем развития, характером и отношением к другим расам. Безусловно, наиболее яркой и необычной из подрас D&D-эльфов являются "дроу", или темные эльфы, живущие под землей и злобные по своей природе — но это уже совсем другая история, достойная отдельной статьи.

Из-за того, что в D&D у представителей эльфийского племени — огромное число разновидностей, общий образ D&D-шного эльфа получается размытым. В целом "местный" эльф — существо удивительно ловкое, смышленое (еще бы, мудрость накапливается веками!), полагающееся на волшебную силу, чтящее собственных древних богов и открытой схватке предпочитающее стрельбу из лесной чащи или иного укрытия.

Описание эльфов в D&D (а также в сопутствующей D&D литературе), по всей видимости, самое полное и детальное. Оригинальных эльфов из D&D можно поставить в один ряд с эльфами Толкина, они оказали огромное влияние на традиционное представление о фэнтези-эльфах. Большинство писателей фэнтези в своих мирах и вселенных пользуются образами, предложенными Толкином и авторами D&D, дополняют и развивают их (как Перумов), смешивают и в итоге создают нечто самобытное (как Сапковский).

◆◆◆

Эта статья не претендует на то, чтобы считаться пособием по истории эльфов в фантастической литературе. Конечно, я не упомянул и десятой части разновидностей эльфов, которые встречаются в фэнтези-мирах. Я почти ничего не сказал о среде обитания, о мифологии эльфов, умолчал об отношении между полами, об общественной структуре и повседневном быте эльфов.

Моей целью было показать источники современных представлений об эльфах фэнтези. Надеюсь, вы почерпнули из статьи что-то новое. И, конечно же, "Мир фантастики" будет возвращаться к эльфам в будущем: как можно пройти мимо одного из народов, без которого не существовало бы многих фэнтези-произведений? МФ

Эльфы, состоящие из пикселей

В игровую индустрию эльфы успели проникнуть в 1973 году, когда был разработан самый первый вариант правил Dungeons & Dragons. Естественно, и в компьютерных играх они фигурируют едва ли не с первых игр, в которых была графика. Последние несколько лет количество фэнтези-игр, выпущенных на различных игровых платформах, растет, как снежный ком, следовательно, растет и количество разновидностей эльфов!

Среди них за особенно тщательный подход к проработке оригинального народа эльфов отметим сериалы Warcraft (стратегия в реальном времени) и The Elder Scrolls (ролевая игра, последняя инкарнация которой — Morrowind). Если Warcraft III предлагает нам в качестве полководца возглавить несметные эльфийские полчища, обладающие уникальной боевой тактикой и стратегией (на выбор даются светлые — в составе армии людей — или темные эльфы; последние составляют отдельную армию), то в Morrowind описываются несколько видов эльфов, у которых есть свой неповторимый облик, характер и история развития — все это мы можем досконально узнать, если пройдем игру до конца, желательно — персонажем-эльфом.

На иллюстрациях: эльфы из знаменитых PC-игр Icewind Dale, Lineage II: The Chaotic Chronicle и Warcraft III.

КАСТИНГ ПО МЭРФИ

Дмитрий Тарабанов

Иллюстрации Веры Лобовской

Золоченый апельсин аэростата прилетел с севера. Таких, как этот, Юра Нек еще не видел. Обвешенный всевозможными растяжками и балластными мешочками на манер восточного тотема, "ловца духов", с добротным голографом, ткущим в удушливом воздухе укрытое буковками кольцо. Камеры аэростата заметили группку потенциальных клиентов (три человека — уже группа), и простая система управления приказала двигателям остановиться. Проектор потянул на себя большую часть электричества, матовое кольцо потяжелело, расширилось в диаметре, буквы стали четкими и, точно мелкие мошки к роговице, налипли на сетчатку глаза:

МЕТЕОРИТНЫЙ ГРАД НАМЕЧЕН НА 11 АВГУСТА. ПОВЕРХНОСТНЫЕ ЛЮДИ НЕ ВЫЖИВУТ. ВЫ УЖЕ ЗАПАСЛИСЬ ЗОНТИКАМИ?

Антонка, жадно захлопав ресницами, выдавила странный звук. Нек был уверен, что девочка разрыдается в ту же секунду, задетая за живое. Заплачь она, Неку бы самому стало легче. Он бы погладил ее по аккуратно причесанной, с двумя очаровательными маленькими косичками, головке, успокоил бы. Но Антонка решила ограничиться странным звуком.

Взгляд Нека снова обратился к невесомому шару, зависшему над насыпью Нового Дома.

У ВАС ХОРОШЕЕ БУДУЩЕЕ? ОТЛИЧНО! ПОЖЕРТВУЙТЕ ВСЕГО 51% НА БЛАГО НАШЕГО "ЗОНТИКА" И МЫ ОБЕСПЕЧИМ ВАМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ОСТАВШИХСЯ ПРОЦЕНТОВ. ВЫ ВЫЖИВЕТЕ!

Юра Красов вскочил с облюбованного седоватым мхом валуна и потряс в воздухе кулаком:

— У-у-у! Как нарочно дразнит! — зло прогудел он. — Жаль, рогатку дома забыл. А то бы померялись с ним будущими...

Востроглазый Красов слыл в Тепловодске грозой цеппелинов. От его стреляющей пиротехническими самоделками рогатки не уберегся пока ни один рекламный аэростат. Месяц назад в поселок даже приезжала комиссия — разобраться, почему в их районе пропадают все залетные воздушные шары. По домам ходили, свидетелей подкупали. Но борца за чистоту информационного пространства никто не выдал. Даже когда через спутник Красова фото восстановили, взрослые утверждали, что в поселке таких веснушчатых хулиганов в помине не было. Эти же конспираторы сурик потом разыскивать помогали — для новых снарядов.

— Не достать, — покачал головой Нек. — Слишком высоко летит. И толстокожий, наверное...

— У меня — все достать, — заверил Красов. — Балансная резина и правильно просчитанная парабола — и все! Как не бывало цеппелинчика!

— Ребята, это все равно ничего не изменит, — еле слышно проговорила Антонка.

— А чего они тут разлетались?

— Пусть летают. Я сама виновата, что у меня такое маленькое будущее. Не они.

— Сколько? — Нек отвел взгляд от невесомого искрящегося апельсина и повернулся к сидящей на присядках девочке. — Сколько у тебя будущего?

Впрочем, спросил он так, для драматизма. Сам он знал, как мало у Антонки было. Но ему очень хотелось ей сочувствовать. Еще больше — помочь.

— Один процент, — скорее подумала, чем произнесла вслух, худенькая белокурая Антонка. — Почти ничего.

Оба Юры виновато помолчали, словно спросили не про Антонкин "счет", а причину, по которой у девочки не было родителей. Но, в отличие от счета, без родителей можно было как-то прожить...

— Бедная, — неумело посочувствовал Красов. — Как же так могло получиться?

— Сама не знаю... Да и кто знает?

— А вы будущее у каких дестинатиков считали? — смело уточнил Юра Нек. — Бесплатных или частных?

Об авторе

Дмитрий Тарабанов родился, учится и живет в Николаеве. Первый свой рассказ "Укус" написал в 13 лет, а первая журнальная публикация состоялась позже — в 16. Всего у автора вышло около двадцати текстов — в фантастических журналах и сборниках.

Дмитрий принимая участие в мастер-классах Ника Перумова и Александра Громова. В 2002-м Дмитрий удостоился премии "Восходящая звезда" на фестивале "Планета 8141 Nikolaev".

Вот уже несколько месяцев Дмитрий — постоянный автор наших рубрик "Машина времени", "Книжный ряд" и "Видеодром".

— Ой, где бабушка только не считала! Всю пенсию спустила, на "Мивине" неделю сидели. И в "Фатуме" считала, и в Новом Доме... Все говорят одно и тоже. Один процент.

— И у бабушки?

— Угу, — безрадостно протянула Антонка, разглядывая щебень под розовыми босоножками. — И у бабушки...

— Вот это не повезло, — сказал в сердцах Нек и сразу прикусил язык. — И не у кого занять?

— Да! — с надеждой подхватил Красов. — Занять?

Всем было известно, что благодаря новейшей дестинатической системе Шерова можно было "занимать" будущее у других людей, у кого оно зашкаливало за восемьдесят, а то и девяносто процентов. Но выпросить у кого-то двухкамерный холодильник было не в пример проще, чем выцыганить пяток жалких процентов. Если отдаст владелец "контрольный пакет" будущего на надежность противоградовой крыши, да еще отстегнет племянничку пятерик — с чем он останется? Хотя, случалось, в Тепловодске и десять, и даже пятнадцать жертвовали. Но это было раньше, когда проценты казались обыкновенными цифрами, а не фактором выживаемости. Сейчас же у всех на будущем висели амбарные замки, а ключи от замков покоились в желудках.

— Кто же нам даст? — вторя Юркиным мыслям, выговорила девочка. — Бабушка ни с кем, кроме стариков, не общалась, а они свое будущее еще год назад продали под шумок. Оставили минимум — и зажили за вырученное настоящее. Им-то все равно, старые уже, свое отжили...

— А ты как? — допытывался Красов. — Ты же еще совсем молодая!

— Молодая, — обняв голени руками, согласилась девочка. — Мне еще до молодости — не знаю даже, как много...

— Ты ведь не жила совсем...

— Мальчики! — Антонка резко задрала голову, и ее остренький подбородок задергался. — Ну вы хоть не доставайте! Все сочувствуют, все горазды, а помочь...

Голос на слове "помочь" сморщился, съежился... Но Антонка опять не заплакала. Нек подумал, что за прошедший месяц она все слезы, что были, израсходовала. У слезного запаса, видать, тоже процентное состояние...

— Слышь, Нек, — каким-то надбито-серьезным голосом попросил Красов, — отойди на метров... двадцать, дай нам поговорить с Тонькой по душам. А?

— Говорите, — пожал плечами Нек и, глядя под ноги, побрел вдоль насыпи к голому выступу двухметрового утесика.

О чем вдруг этим двоим вздумалось шушукаться? Наедине. Может, рубака Красов стеснялся его, Нека, присутствия и не решался посочувствовать в голос, со свидетелями? Сильные ребята больше всего боятся показывать свою слабость. Лучше губу незаметно искусать, чем, заливаясь соплями, уткнуться в подол маминого платья. Куда лучше. А губа потом саднит...

Золотистый цеппелин вроде даже приблизился, и текстовое кольцо вертелось медленнее. Это камеры вычислили массу всех троих, поняли, что перед ними дети — и снизили скорость вращения бегущей строки до минимума, чтобы те все прочитали, запомнили и побежали рассказывать родителям.

— Не на тех напали, — с досадой буркнул Нек. Он поклонился земле, поднимая пыльный и остроугольный камень.

Докинет? Вряд ли. Высоко.

В этот момент надпись повернулась к нему самой темной своей стороной.

ПОВЕРХНОСТНЫЕ ЛЮДИ НЕ ВЫЖИВУТ. ВЫ УЖЕ ЗАПАСЛИСЬ ЗОНТИКАМИ? У ВАС ХОРОШЕЕ БУДУЩЕЕ?

У Юр было ровно по шестьдесят процентов, не много и не мало, но вполне достаточно, чтобы обеспечить себе "крышу" в Новом Доме. Итого девять процентов чистого будущего. Скинься по пятерику, Антонке бы они все равно не помогли. И родители бы не разрешили. Куда по жизни с четырьмя процентами?

Пыль на камне растопилась и растеклась по пальцам. Плоские грани заскользили в захвате. Может, все-таки попробовать докинуть? Камень не самоделка, полимерную ткань не пробьет, но хоть отбросит подальше по инерции...

Краем уха Нек улавливал плавное течение Красовской речи. Он, в самом деле, перестал запинаться и использовать "крутые" слова. Говорил он так уверенно, словно дома речь готовил, или с листа читал...

И вдруг — Антонка выдавила тот же странный звук, сопроводивший появление рекламного цеппелина. Нек дрогнул и, что было сил, понесся вверх по насыпи.

Завидев бегущего товарища, веснушчатый и рыжеватый Красов вскочил с колен и прокричал, пряча за спину что-то плоское:

— Мы еще не закончили! Уйди!

Антонка сидела на присядках, зажимая уши руками.

— Покажи, что ты прячешь? — крикнул Нек, настигая товарища.

— Не твое дело! — Красов скривился, не давая цепким пальцам Нека отобрать пластинку.

— Еще как мое...

Тут Красов взвизгнул, отскакивая в сторону. Блестящая пластинка с грязными отпечатками плюхнулась на щебень рядом с мокрым камнем, и Нек тут же бросился ее поднимать. Посасывая порезанную об острую грань ладонь, Красов обвинительно пробормотал:

— Дувак! Я ве как вувше хотев...

— Юрочка, скажи ему, пожалуйста, пусть он этого не делает... — умоляюще забормотала Антонка. — Я сейчас же побегу к его родителям рассказывать, чтобы они не выпускали его из дому до одиннадцатого... или...

Нек размазал грязь по гладкой поверхности пластика. Нашел строчки, помеченные школьным маркером.

НОВАЯ УСЛУГА!!! ЕСЛИ ВЫ ПО КАКОЙ-ТО ПРИЧИНЕ НЕ УВЕРЕНЫ В СВОЕМ БУДУЩЕМ ИЛИ У ВАС ЕСТЬ АЛЬТЕРНАТИВА ПЕРЕДАЧИ "КП" ДРУГОМУ ЧЕЛОВЕКУ...

— Пусть они его в Доме запрут, заранее, чтобы... — однообразно тараторила вмиг лишившаяся румянцев Антонка.

...ПОТРАТЬТЕ ВСЕГО ОДИН ПРОЦЕНТ НА НУЖДЫ НОВОГО ДОМА, И В СЛУЧАЕ ВАШЕЙ СМЕРТИ ВАШЕ БУДУЩЕЕ УНАСЛЕДУЕТ ДРУГОЙ ЧЕЛОВЕК.

Нек искоса глянул на зардевшего Красова. Выходит, неспроста он про займы спрашивал, почву готовил, с бухты-барахты боялся новость преподнести, чтобы не травмировать...

— Что? — фыркнул державшийся на дистанции Красов. — Думаешь, я герой, да? Кто же ей свое будущее одолжит, как не Красов?

— Юрка... — растерянно протянул Нек.

— Что — Юрка? Ушел в дело процент!

Как интерактивная кукла, клацая ресницами, Антонка переводила взгляд с одного маль-

Голос на слове "помочь" сморщился, съежился... Но Антонка опять не заплакала.

чика на другого. Оба замерли на вершине пригорка с широко расставленными руками и ногами. Оба были напряжены и готовы схлестнуться в по-детски жестоком кулачном бою.

— Нек, пожалуйста, пожалуйста, убеди его этого не делать…

— Поздно, — пробормотал Нек. — Я сам тебе в прошлое воскресение будущее завещал.

***

Серый и угрюмый дождик хлипким стаккато выбивал пыль из каменистого дерна. Кроссовки Нека стали рябыми от брызг, а один шнурок то и дело клевал лужи, впитывая влагу, как фитиль керосиновой лампы. Меловая траектория постепенно расплывалась в зарождающейся грязи. Красов шел в сорока метрах поодаль, следуя собственной траектории, параллельной. Выглянув из-под обширного черного зонта, он окликнул товарища:

— Не промокнешь?

— Альтернатива? — откликнулся Нек, ежась. — Бросить все и идти домой?

Оставить тренировку было нельзя. Траектории эстафеты еще не были обсчитаны, выверены и отработаны. А до Града — не более десяти дней времени.

— Ну, можешь ко мне под зонтик спрятаться, — неловко предложил Красов. — Пройдем мою траекторию, потом твою…

Нек остановился, глядя под ноги. Задергавшаяся от капель белая полоса пролегла точно между правым и левым кроссовками. Не переживет мел сегодняшний дождь. Утром, когда земля просохнет, придется заново рисовать.

— А! — Нек махнул рукой. — Что здесь ловить? Кроме капель…

— И то правильно, — улыбнулся Красов, наблюдая, как тезка и одногодка проворно скачет по размягчающейся земле ему навстречу.

— Я свой где-то посеял, — пожаловался Нек, заскакивая под полог "семейного" зонтика. — Хорошо, еще родители не пронюхали. Им-то он все равно ближайшие десять-пятнадцать лет не понадобится, пока пыль в атмосфере не осядет, но шуму подымут…

— Там и респиратор-то не поможет, разве теплоизоляционный скафандр, — согласился Красов. — И то, если вдруг что-то забьется… Твои, кстати, пакованы собрали?

— Что?

— Родители собрали чемоданы?

— Давно, — кивнул Нек. — Вчера папа телевизор в Новый Дом отнес. Только кровати со старыми матрацами остались, газовая плита и холодильник.

— Информационная блокада?

— Угу, — невесело отозвался Нек.

— Не горюй, — подзадорил Красов. — За тридцать лет насмотришься, если кто-то что-то транслировать будет.

В трех метрах от меловой дорожки блестела вколоченная в землю влажная "метка". Все метки в радиусе километра товарищами были обследованы. А надписи законспектированы в специальные блокноты. Например, эта гласила:

ОПАСНО! Д: 11.08 18:32:14, М: 71, ПРР: 3. ПОДСЧЕТ: ГРИНЕВ, "НД".

Как им объясняли на уроках техники безопасности, в эту метку одиннадцатого августа точно в шесть часов тридцать две минуты четырнадцать секунд должен был угодить метеорит массой в семьдесят один грамм, который образует котлован радиусом в три метра. За подсчет отвечал Гринев, один из лучших математиков вероятности в Тепловодске. Ошибся он или нет, станет известно только одиннадцатого.

— Сам насмотришься, — поняв наконец, к чему клонит Красов, ответил Нек.

Фыркнув, Красов отвернулся и всмотрелся в дождевую завесу так хищно, словно у горизонта возник новый цеппелин. Естественно, никаких цеппелинов в помине не было. Просто ребята за прошедшие две недели измотали друг друга спорами и плаксиво-героическими речами до одурения, а заводить ту же шарманку не хотелось ни одному, ни другому.

— Главное, чтобы родители не узнали про процент, а то не выпустят…

— Ага, — понимающе отозвался Нек. — Тогда прахом все усилия.

Родители были самым опасным фактором в их замысле. С одной стороны — переменная, с другой — неизвестная. И совсем чуть-чуть — константа.

— Выпустят, — со странной уверенностью продолжил Красов.

— Это, впрочем, не от них зависит, — вымолвил Нек загадочно — и улыбнулся.

На пути к Новому Дому ребята миновали еще одну метку. И еще одну. Меток было немного лишь потому, что обсчитывались только те метеориты, которые должны были упасть до закрытия дверей Дома. А двери закрывались в семь вечера.

— Что-то неправильно мы делаем, — в сердцах пожаловался Нек.

— Сдрейфил?

— Я не о Тоньке. Я о том, что мы, вместо того, чтобы предотвратить свою гибель, подсчитываем ее вероятность.

— Ну… Альтернатива? — перекривлял Красов.

— Оставить все как есть, и просто надеяться.

— Зашибет, — смачно выговорил Красов. — Потому и просчитываем, чтобы знать, кого зашибет — а кого нет.

— Говорю же, что неправильно. Кроманьонец, например, ничего не просчитывал. Считать потому что не умел. Все свободное от безопасности время он роптал, ни о чем не знал, резал мамонтов и пребывал в спокойствии. Любая затаившаяся напасть входила в стадию Мэрфи — ну того, теоретика подлости — теряла потенциал, или вовсе обходила стороной.

— Чумной ты сегодня, — промычал Красов, косясь на товарища. — Природоведение вспомнил. Это из-за дождя? Из-за дождя, да?..

Без вины виноватый дождь монотонно барабанил в купол зонтика, и сбегавшие со спиц ручейки холодили правую, не вмещающуюся под укрытие, руку.

***

Атомный резак работал на минимальной мощности, и от напряжения на переносице Нека выступила пупырчатая испарина, налипшая на кожу так, словно капельки пота были вязкими и смолистыми. Не отрывая обеих рук от резака, упирающегося теплящимся концом в хрупкий замочный механизм, мальчик попытался избавиться от пота взмахом головы. Сделав это, он сразу же ощутил дурноту. Должно быть, ядовитые испарения при сварке… Прокашлявшись, Нек облокотился на дверь, чудом не выпустив аппарат из рук.

Тут произошло то, чего он больше боялся. В квартире зашевелились.

— Пойду посмотрю, что с ним… — раздался подозрительный голос отца.

— Уже десять минут как нет, может, съел чего некачественного, — вторил ему обеспокоенный голос матери.

Предательские шаги за стальной заслонкой двери, рассчитанной на проникновение ядовитой атмосферы во внутренние коридоры, быстро приблизились. Дверь тонко скрипнула.

Первое, что захотелось предпринять, это спрятать еще работающий резак за спину и сделать вид, что ничего не произошло.

— Юрка, прекращай баловаться. Отпусти дверь!

— Папа, это не я! — точно по плану залепетал Нек. — Я сходил в туалет, вернулся, а здесь заперто…

— Зашибет, — смачно выговорил Красов. — Потому и просчитываем, чтобы знать, кого зашибет — а кого нет.

Глянув на выплавленную воронку, он попытался прикинуть, хватит ли ее, чтобы удержать дверь. В принципе, проводка уже перегорела. Оставалось надеяться, что щеколды удержат напор двух человек.

— Ничего тут не заперто! — занервничал отец. — Чем ты ее там придерживаешь?.. А, черт! Горячая...

— Милый, это замыкание, — голос матери звучал теперь так же близко, меньше чем в метре. — Надо кого-то срочно вызвать... Юра, не бойся, сейчас мы вызовем кого-то, все будет в порядке, — щелчок кнопки интеркома. Ага, провода-то перерезаны... — Алло! Ш-ш!

— Юра, слушай меня внимательно! — приказал отец в плотную щель. — Сейчас ты пойдешь к дежурному и приведешь его сюда. Малыш, ты все понял?..

— Да, папа, — произнес Нек, медленно пятясь назад.

— Не слышу!

— Да, папа, я все понял. Сейчас...

Отбросив фыркнувший резак в сторону, Нек побежал. В бесконечно узких коридорах, выхваченные светом плазменных ламп, мелькали его желтоватые с побелевшими костяшками кулаки. Коридоры пересекались и разветвлялись. Не пробеги Нек этот путь тысячу раз, он бы обязательно заблудился.

— Эй, эй! Сбавь скорость...

Красов. Он стоял в тени пустующей еще информационной ниши, сущий конспиратор, и Нек едва не проскочил мимо.

— Уже? Вырубил? — спросил Нек, утихомиривая дыхание.

— Спят как младенцы, — со странным удовлетворением в голосе ответил Красов. — А ты?

— Ага! В последний момент доварил... кашу.

— Молодец, когда все закончится, тебя обязательно возьмут в герои суперэкшена.

— Тебя возьмут, — огрызнулся Нек. Он, наконец, позволил себе вытереть тыльной стороной ладони лицо.

— Вот и выясним сейчас, кому на кастинг, — сощурившись, проговорил Красов. — Давай!

Коридор впадал в просторный холл, предназначенный для массовых мероприятий. Широкая многополосная лестница, вырубленная в противоположной стене, уводила вверх, на поверхность. Взбежав по ступенькам (будущим сиденьям амфитеатра), мальчики оказались в изоляционном предбаннике. Электронные часы над пока открытым входом показывали точное время: "18:15:23". Нек автоматически глянул на свои: четыре секунды вперед. Ладно, отнимет, если что...

— Тонька! — закричал Красов. — Тонька!

В нескольких из многочисленных мониторов, расставленных по всему ИП, появилось изображение светловолосой девочки. Съежившаяся и бледная, она стояла не под навесом, как было оговорено, а где-то у насыпи, в отдалении. Наверное, подумал Нек, боялась, чтобы не прогнали. Мало ли какие системы безопасности в Новом Доме имеются, не только от метеоритов защищающие...

— Выпусти! — приказал Красов динамику над входом. И система безропотно открыла тяжелые двери.

Ветер был сух и пылен. С запада доносились приглушенные раскаты грома. Там же висел, позванивая развесками, золотистый апельсин-цеппелин, неясно какими течениями снова занесенный в воздушное пространство Тепловодска.

Обойдя Антонку со всех сторон, словно не зная, с какой подступиться, Юры наперебой спросили:

— Жива?

— Отпустили?

Растерявшись, Антонка ответила:

Да...

Потом добавила, как всегда, сбито:

— Бабушка в погребе заперла, одеялом обернула, сама побежала в сарай за консервациями... запамятовала. Я выпросталась и сюда сломя голову... сейчас начнется...

Как в воду Тонька смотрела.

С ревом рассекаемого воздуха, словно велосипедную камеру пробило, только в сто раз громче, небо над холмами расчертила малиновая с бурым дымным хвостом полоса. Громыхнуло.

— Грамм семьдесят, — вслушиваясь, оценил Нек.

— Нашел время считать! — попрекнул Красов товарища. — Шесть минут добежать до старта, а он считает...

— Тонь, — Нек заботливо подтолкнул девочку к каменному навесу над входом в Новый дом. — Подождешь нас здесь, а? Здесь безопасней всего.

— Безопасней? — тревожно переспросила Антонка, нехотя делая маленькие шажки. — А вдруг?..

Нек мотнул головой:

Гринев просчитывал. Он хороший математик.

Нек подмигнул и, стараясь звучать как можно беспечней, добавил:

— А мы быстро.

***

Глядя в исцарапанное рыжими пунктирами небо, за считанные секунды постаревшее до октябрьского, серого и морщинистого, Нек успел пожалеть о многом. Раскаяться в опрометчивом закладе будущего, в желании соперничать с Красовым. И — больше всего — в бесполезных часах, проведенных у соседки перед телевизором, когда была возможность лишний раз исследовать местность.

Маршрут протяженностью четыреста метров начинался у носков кроссовок Нека и заканчивался у порога Дома. Там, где, прислонившись к стене, стояла одинокая фигурка Антонки. Там, куда из двоих Юр должен был дойти только один. Прямо как в "Горце".

С самого начала Нек решил бежать до метки "30:50", потому что градина там падала массой в 31 грамм. Те две, что предшествовали метке "30:50" принимали на себя метеориты массой до 10 грамм, а такие "безболезненно" убить не могли, разве что покалечить. Даже если, как на плаху, голову положить, существовала вероятность обсчета. Сам Гринев не мог поручиться за метки на все сто. С законами Мэрфи ученые считались. Потому оставалась только "30:50".

Пыльный ветер уже нес с востока запах гари. Должно быть, занялись пшеничные поля. Хорошо, хоть зерно успели спасти. Начнись Град в июне...

Красов, отделенный от Нека сорока метрами, подал знак десятисекундной готовности. Нек ответил глубоким кивком. Посмотрел на часы. Минус четыре секунды... Черт, надо было все-таки перевести! Намучается ведь теперь...

Наклонившись над вколоченной в землю рейкой, Юра почувствовал, как кровь приливает к голове. Наверное, так и должно быть. Ответственный момент. Адреналин и все такое...

Слух обострился до рези. Сейчас в ста метрах за спиной грохнется первый метеорит — и послужит свистком к старту. Или ударом гонга. Вот сейчас... Нет, нет — сейчас!

Раньше Нек слышал, как стреляют из пистолета. Трескуче, куда громче хлопков новогодних петард и взрывов Красовских самоделок. Эхо обычно долго блуждало по окрестностям, постепенно удаляясь к небосводу и затихая. Но удар пятидесятидвухграммового метеорита за спиной нельзя было сравнить по силе даже с выстрелом.

Высверленный из воздуха исполинской дрелью рев. Такой, что задрожали зубы. Потом — даже не звук — удар по ушам, густой, как тампон ваты, вколоченный из пневматического пистолета. Потом — нежно-стремительный толчок в спину, увлекающий за собой, вперед.

Покачнувшись, Нек сделал большой шаг, но силой ударной волны его наклонило и понесло к земле. Он еще успел пару раз чиркнуть вытянутыми носками землю, прежде чем налетел щекой на шершавый дерн. Проехавшись метра два, ссадив лицо и запястья, Нек собрался и, стискивая зубы от досады, вскочил на ноги.

Краем глаза он видел, что Красов вырвался вперед. А он, Нек, отставал от "графика". На секунду или на две...

Звуков почти не было. Так, легкое биение по дну мозга. Как камушки по стенкам колодца. Тук-тук. И низкий шум, какой получался, если приложить ухо к раковине моллюска. И все.

Нек побежал. Немая картинка то и дело расцвечивалась пурпурными сполохами. Где-то далеко впереди, покачиваясь, маячила насыпь Нового Дома. И Антонка под навесом.

И золотистый дирижабль, повисший над ней и раскрутивший проекционное кольцо с вульгарными надписями.

...ПОВЕРХНОСТНЫЕ ЛЮДИ...

Пусть висит, на него даже удобней бежать. Хорошо, что Красов его так и не подстрелил. Какой-никакой, а ориентир.

...НЕ ВЫЖИВУТ...

По всей долине и по склонам холмов запузырились фонтанчики пыли. Как хлипкий летний дождь, который стаккато выбивает. Выколачивает, вытряхивает...

"30:23" ударил совсем рядом, уже за спиной. Ощутимо ударил, как подзатыльник отвесил.

Опережаем график. Через десять секунд по левую руку бумкнет десятиграммовый. Нужно обогнуть.

Закашлявшись от едкого дыма, Нек успел подумать, что обсчет Гринев сделал правильный. Блестящий ум. Интересно, для таких умов место в Доме отыскалось? Ну, там, продолжительность рассеивания пылевой завесы подсчитывать, после того как начнут падать настоящие метеориты? Антонка вот совсем считать не умеет, только на пальцах, как тот, гипотетический кроманьонец...

Грязная пушистая лилия на тонком огненном черенке. Без звука расцвела, замедленно как-то. Грациозно...

Красов бежал, как настоящий атлет. Гроза цеппелинов. Первая рогатка мира... Что спорить, такие люди миру нужны. Математик Гринев, атлет Красов... И Тонька. Просто так.

"30:50". Черная пыльная плаха. Эбонитовый диск с огромным потенциалом. Сесть на него или лечь, Нек так и не думал. Неприятно раньше об этом было думать, не то, что сейчас. Теперь же, как в кабинет к врачу, который постукивает по шприцу, подгоняя пузырьки к иголке, все равно укол сделает. Как бы это назвать... Нелепая смелость?

Подбежал, вскочил на диск, зажмурился. Потом снова открыл глаза, заскакал взглядом по Красову, цеппелину, Новому Дому, кучке

хибарок у горизонта. А потом как рванет в шести метрах восьмиграммовый "30:41", как окатит пылью с ног до головы.

Глупо, но Нек понял, наконец, что неохота ему умирать.

— Мама! — заорал Нек, всхлипывая и бросаясь прочь от черной метки. Где же подол?

Ударная волна нагнала мальчика быстро. Пихнула лицом в землю, второй щекой для симметрии. Что-что, а звук собственного падения Нек услышал. Кожей услышал.

Поднял режущие глаза, отыскивая Красова, жив ли он. Жив. Сидит на земле, рукой кому-то машет. Ишь, весельчак!

Только потом Нек понял, на чем Красов сидит. На "31:05", шестидесятиграммовой. Разброс у нее, как у противотанковой, наверное...

Неку стало смешно. Надолго ли ее хватит, смелости Красовской? Сейчас вскочит, как ошпаренный, и побежит. Сопли глотая...

Но Красов не вскакивал. Красов намеревался сидеть до конца.

— Э-э-э! — заорал Нек, поднимаясь сперва на колени, потом в рост. — Идиотище!

И он побежал. Наискосок, по секущей — по траектории, которая ни разу не просчитывалась. В нейтральную зону.

***

Неку вспомнились старые вестерны, когда ковбоям стреляли под ноги, те плясали, но ни одна из пуль не находила цели. Что-то было в этом от вестерна... Только пули были побольше и пляска поакробатичней.

Вспышка слева, вспышка справа. Непроглядная пылевая завеса и острые камушки, бьющие в спину.

— Юрка-а-а! — визжал Нек на пределе слышимости. — Кыш с... мины!

Вот, теперь уже фильм про войну. Раз мины появились...

На бегу, Юра Нек сгреб осунувшегося тезку в охапку, поволок по земле. Потом распихал, намылил шею, снова поволок.

— Я сам! — заверещал товарищ. — Сам встану, только не бей...

Не из драчливых был Нек. Но еще пару оплеух нарядил. Потом они вместе ринулись подальше от "31:05". В десяти метрах взорвалась двадцатиграммовая, сделала воздушную подсечку, снова повалив наземь, навстречу синякам и ссадинам.

Вовремя. Земля натурально задрожала, а над головами пронеслись серые густые комья, вперемешку с искрящимися угольками. Изрешетило бы еще как.

От последнего удара Нек совсем слух потерял.

— Цел? — прокричал Нек в чумазое лицо товарища. — Не задело?

— Нет! — по губам. Или "цел". Гласная-то одна.

— Бежим дальше?

— Да!

— Ну так вставай!

— Да!..

Нек даже успел нахмуриться. Потому что неправильно он прочел по губам ответ Красова. Не "да" он говорил, а другое слово, тоже с одной гласной...

— Ну же, Юр!

— Сам!

Ах, вот он как...

— Отлично! — воскликнул Нек. — Так и будем здесь валяться... Пусть! Пусть прибьет! Тоньке тогда — во сколько будущего привалит!

И они, поджав руки под себя, как перед телевизором, только не на диване лежа и без миски хлопьев в коленях, — принялись смотреть, как взлохмачивает равнинную долину метеоритный Град. Фантастическое это было зрелище... С эффектом присутствия. Жалко, не хватало какого-то звукового декомпрессора, звук отсутствовал. Зато без рекламы... Почти без рекламы.

Нек нашарил взглядом золотистый аэростат. Под ним — насыпь Нового Дома. За пыльной завесой нельзя было ничего разглядеть. Сообразит ли Антонка, когда нужно заходить в Дом? Увидит ли, что мальчиков уже прибило?

— Как ты думаешь... — начал Нек с обиняков. И так не договорил.

Цеппелин вспыхнул оранжевым клубящимся облаком. Во все стороны полетели осколки и языки пламени.

— Ого! — по губам.

— Так ему и надо!..

Ни с того ни с сего, Красов вскочил. Побежал вперед, яростно выбрасывая руки и комично мотая головой. Опять героизм проклюнулся? Синусоидальный он у него, что ли?

Налетел прохладный ветер, сдвигая пепельные портьеры...

Что-то изменилось. Незначительно, так что сразу и не заметить...

Исчез навес. Бетонная Гоморра громоздились перед входом в Дом, на том месте, где совсем недавно стояла девочка Антонка.

Но... На том месте, под навесом, НЕ БЫЛО метки! Гринев, первоклассный математик, пример для подражания, не мог обсчитаться... Впрочем, какая под навесом метка? Зачем вообще навес от метеоритов строить?! Знал ведь Гринев, где ставить метки — а где их не ставить. Чтобы... того... принести дань законам Мэрфи.

Нек, не чуя под собой земли, помчался вслед за Красовым.

Град отошел на задний план, смазался, сплылся. И словно умилившись потерянным к нему интересом, стал обходить мальчика стороной.

Камней навалило выше пояса. Красов, пыхтя, откатывал средние, Нек отбрасывал булыжники поменьше. Но то, что скрывалось под большими камнями, было уже не спасти.

— Антонка! — ревел Красов, ползая на коленях и раздирая и без того потрепанную ткань брючин об острые края плит. — Где же ты? Ну... Где ты, Антонка?

Почему-то Нек его слышал. Чутко и внимательно. А потом, закружившись в хороводе рук и стрел, провалился во что-то мягкое, глубокое и всепоглощающее.

— Впусти, — слышался далеко-далеко голос Красова. — Да впусти же!

Цепкие руки под мышками. Слетевший с ноги кроссовок, на котором Нек так и не завязал впопыхах шнурок. И широко распахнутое небо, осыпающееся пуще бетонного навеса.

Уже внутри Нек провалился в беспамятство. Последним, что он запомнил, была лениво сужающуюся брешь меж толстыми створками стальных, неприступных для природы ворот.

Стоя на метке "18:55", девочка вслушивалась в какофонию Града.

***

Страшно было Антонке прятаться у подножия насыпи. Страшно и одиноко. Стоя на метке "18:55", девочка вслушивалась в какофонию Града.

Вот заголосил Юра Красов. Вскоре к его крику примешался вопль Нека. Должно быть, ребята подумали, что Антонку привалило камнями навеса... Мальчики звали. Нет, нельзя показываться, нельзя...

Почему Антонка покинула навес, она сама не понимала. Может быть, интуиция. Может, рекламный цеппелин достал. Это даже хорошо, что в него метеорит попал, он даже Граду не нравился, апельсин этот...

Когда голоса стихли, Антонка, кутаясь в свитер, выглянула из своего укрытия.

Никого. Только пыль, дым и грохот, насколько хватает глаз и ушей. Уши от всего этого безобразия болезненно ныли.

Осторожно обходя метки, девочка двинулась по беснующейся долине — в деревню. Град учтиво отводил свои камни, как дурной глаз, — в сторону. Знал Град, с кем имел дело.

Вместе с бабушкой у Антонки было целых два процента.

А два — это не просто будущее. Это, словом, целая вечность...

© Д. Тарабанов, 2004.

Алексей Ларичкин ● www.crpg.ru

ИГРОВАЯ ФАНТАСТИКА: НОВОСТИ И НОВИНКИ

Рождественское игровое безумие сменилось посленовогодним опустошением. Впрочем, несколько любопытных анонсов все же случилось. Читайте о них в новостном блоке. В разделе рецензий вы найдете пару-тройку обзоров игр, которые должны были попасть еще в прошлый номер, но причине огромного количества интереснейших релизов временно остались за бортом. Мы про них не забыли!

Ролевые игры

Metalheart: Replicants Rampage

Издатель: Акелла
Разработчик: германское подразделение Акеллы
Издатель в России: Акелла
Дата выхода: весна 2004
Сайт игры: http://www.metalheart.ru/

Российская акула игробизнеса — компания ***"Акелла"*** — не осталась в стороне от гонки анонсов проектов, "очень похожих на Fallout". Правда, несмотря на очевидную вторичность идеи, ее игра "**Metalheart: Replicants Rampage"** выглядит вполне качественной разработкой и способна стать достойным преемником творения умирающей "***Black Isle Studios"***.

Эта история начинается с крушения космического корабля на планете, являющейся единственным источником тактония — стратегического ресурса в борьбе Империи и повстанцев-кочевников. Главные герои — капитан корабля и его помощник-женщина — должны будут, как во-

дится, исследовать враждебный мир и навести глобальный порядок, в основном, посредством применения грубой физической силы. В дополнение к основной сюжетной линии игра предложит автоматически генерируемые задания. Решение конфликтов же будет проводиться в режиме пошаговых тактических битв в духе Fallout. Команда игрока может включать до 6 персонажей, которых можно набирать среди разномастных аборигенов (клоны, киборги, мутанты, кочевники). Каждый герой растет в уровнях, описывается 16 характеристиками и может обретать новые спецспособности путем вживления имплантов, коих насчитывается не менее 400 штук.

Даже кинув беглый взгляд на снимки экрана Metalheart, невозможно отделаться от ощуще-

ния, что перед нами старый добрый Fallout. Игра не только копирует стилистику и атмосферу культового постапокалиптического мира, но и обладает схожим двухмерным движком с поправкой на технологический прогресс (поддерживаемые разрешения — до 1600x1200).

Проверить на прочность продолжателя традиций самой стильной RPG, если не случится форс-мажорных обстоятельств, фанаты смогут уже весной этого года.

Action

Light in the Darkness

Разработчик: Level of Detail Software
Дата выхода: не определена

Молодая французская команда ***Level of Detail Software***, сформированная, тем не менее, из ветеранов игроиндустрии, отработавших в компаниях ***Delphine Software International*** и ***Silmarils***, представила свой первый проект "**Light in the Darkness"**. Жанр игры можно определить как аркадно-ролевой файтинг, действие

которого происходит в сказочном мире, сотканном из европейской и азиатской культур. Люди против магических тварей — вот главный слоган сюжетной линии проекта. Четыре колоритных героя, каждым из которых можно управлять в кооперативном многопользовательском режиме, сокращают популяцию волшебных созданий — именно такой игровой процесс, по мнению раз-

работчиков, должен понравиться поклонникам фэнтези от 12 лет. Нам лишь остается гадать, когда "Light in the Darkness" появится на свет — ни издатель, ни дата выхода не анонсированы.

Babylon 5: I've Found Her

Разработчик: Space Dream Factory
Сайт игры: ifh.firstones.com

Число поклонников кинопродукции с лейблом Babylon 5 никто не подсчитывал, но, очевидно, их немало, и злить эту армию лишний раз не стоит. Однако в свое время компания ***Sierra*** ре-

шилась на столь отчаянный шаг, закрыв малоперспективный, по ее мнению, проект "**Babylon 5: Into the Fire**". Тем не менее, целая группа фанатов "пятого Вавилона" сумела организоваться в команду под названием ***Space Dream Factory*** и начать три года назад работы над собственным

космическим симулятором "**Babylon 5: I've Found Her**". Как известно, процент некоммерческих проектов, добирающихся до этапа презентабельной версии, уничтожающе мал, но, видимо, небеса и сама Вселенная благоволила энтузиастам, и конец прошлого года ознаменовался выпуском 220-мегабайтной приквел-кампании "Danger and Opportunity".

В качестве графического и физического мотора игры используется движок, на основе которого (в несколько модифицированном варианте) был сделан другой отечественный космосим "**Homeplanet**". Что касается игрового процесса, то здесь все просто: в шкуре командира эскадрильи Земного Альянса игроку предстоит выполнять самые разнообразные миссии, начиная от истребления пиратов и заканчивая сопровождением транспортных кораблей.

Проект полностью бесплатен, а ссылки на сервера, с которых можно скачать дистрибутив, ищите на **ifh.firstones.com**. На момент написания материала полным ходом шел процесс перевода "Danger and Opportunity" на русский язык. Дело в том, что команда Space Dream Factory является интернациональным коллективом разработчиков из России, США и Германии, и наши соотечественники играют в ней ведущие роли. Что ж, нам остается только поздравить энтузиастов с рождением первенца и пожелать им не останавливаться на достигнутом!

Чистильщик / Hell Forces

Издатель: Бука
Разработчик: Орион
Издатель в России: Бука
Дата выхода: 2004
Сайт игры: www.orion-mm.ru/hell/

Вооружившись лозунгом "Спасайте ваши души", компания ***"Бука"*** анонсировала классический шутер от первого лица под названием "**Чистильщик**".

Найдя способ извлечения души из человеческого тела, биофизик Генри Альфред Коул подложил жирную свинью всем разумным обитателям планеты Земля. Люди без душ, естественно, превращались в зомби, а в их тела с легкостью вселялись мерзкие твари. Такие, как демон Бафомет, который незамедлительно организовал секту, нацелившуюся на приглашение в наш мир темного повелителя Люцифера. Главгерою Стивену Гейсту, в общем-то, наплевать на все эти тревожные события, но, расследуя исчезновение своего друга, он оказывается втянутым в процесс очищения родного города от нечисти.

В качестве инструментов для реализации этого богоугодного дела Стивен располагает аж "24 видами оружия, начиная от ржавой трубы и заканчивая высокотехнологичной лазерной винтовкой" (цитата). Среди других цифр фигурируют 20 роликов на движке игры, 45 различных персонажей, несколько видов спецтехники (прибор ночного видения, датчик движения и т.д.), толпы монстров, декалитры крови и тонны тротилэквивалента. В конечном итоге нам беззастенчиво обещают сделать самый безбашенный и кровавый шутер. Поверим?!

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts UK Studio
Дата выхода: весна 2004

Electronic Arts давно и успешно эксплуатирует лицензии по известным киноблокбастерам. Мир Гарри Поттера исправно обеспечивает удачливому издателю высокую отдачу — достаточно сказать, что игры про юного волшебника разошлись общим тиражом в 20 миллионов копий! Недавно анонсированная приключенческая аркада "**Harry Potter and the Prisoner of Azkaban**" позволит игрокам управлять не только самим Гарри Поттером, но и двумя его друзьями Роном Уизли и Гермионой Грэйнджер. Для того, чтобы сокрушить врагов, необходимо будет грамотно использовать уникальные способности и заклинания каждого из трех персонажей. Сюжетно этот мультиплатформенный проект (PC, PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance) основывается на третьей книге Джоан Роулинг и третьей же части ее киноверсии. Оценить игру вы сможете уже весной этого года.

Онлайновые игры

EverQuest: Gates of Discord

Издатель: Sony Online Entertainment
Разработчик: Sony Online Entertainment
Дата выхода: 1-ый квартал 2004
Сайт игры: everquest.station.sony.com/gatesofdiscord/

Похоже, компания ***Sony Online Entertainment*** всерьез решила установить рекорд по количеству аддонов к одной игре. Логично предположив, что полумиллионной армии поклонников вселенной EverQuest до выхода второй части все равно деваться некуда, SOE анонсировала седьмое по счету расширение для оригинального проекта под названием

В двух словах

- Компания ***Larian Studios***, разработчик фэнтезийной RPG "**Divine Divinity**", приняла решение сменить название продолжения этой игры с "Riftrunner" на "**Beyond Divinity**". Решение продиктовано желанием повысить узнаваемость проекта поклонниками оригинала.
- Компания ***Konami*** анонсировала хоррор-экшен "**Silent Hill 4: The Room**" и открыла сайт, посвященный проекту (www.konami.com/silenthill4). Игра разрабатывается только для приставок PlayStation 2 и Xbox, версии для PC пока не запланировано.
- Бывший дизайнер ***Black Isle Studios*** Дэмиен Фолетто влился в ряды компании ***Silver Style Entertainment***, разработчика постапокалиптической RPG "**The Fall: Last Days of Gaia**".
- Дата релиза фэнтезийной онлайновой RPG "**Dragon Empires**" перенесена со второго квартала на осень 2004 г.
- Компания ***LucasArts*** официально анонсировала сетевой экшен "**Star Wars: Battlefront**" (подробности см. в предыдущем номере). Выход игры запланирован на конец 2004 г.
- Онлайновая постапокалиптическая MMORPG "**Savage Eden: The Battle for Laghaim**" стала полностью бесплатной. Дистрибутив, а также дополнительные подробности ищите на www.savageeden.com.
- В глобальную сеть Интернет произошли утечки демо-версии фантастического "мясного" шутера "**Painkiller**" и альфа-версии онлайновой RPG "**World of Warcraft**". Разработчики и издатели призывают даже не пытаться играть в них, дабы не испортить впечатление от неоптимизированного игрового процесса.
- Один из окружных судов Китая обязал компанию-разработчика ***Beijing Arctic Ice Technology Development Co Ltd.*** вернуть Ли Хонгчену виртуальное биохимическое оружие и сбережения, а также вполне реальные 10.000 юаней (~$1210), потраченные им на онлайновую RPG "**Hongyue (Red Moon)**". Ли был обворован неизвестным хакером, использовавшим "дырки" в защите сервера.
- Компания ***CCP*** вернула права на распространение разработанной ей же космической MMORPG "**EVE Online**". В результате у потенциальных покупателей теперь появилась возможность скачать дистрибутив с сайта www.eve-online.com и открыть аккаунт с включенным в него месяцем игры всего за $19,99.

"**EverQuest: Gates of Discord**". Список дополнений довольно внушителен: сотня новых альтернативных спецспособностей (Alternate Advancement Abilities), 20 неисхоженных зон в составе нового континента Taelosia, новый класс — берсерк, свежие квесты, модели NPC, рецепты для производства вещей и т.д. Порадовать поклонников должна и новая система Tribute System, расширяющая игровой процесс за счет возможности приобретения атрибутов, навыков и эффектов в родных городах персонажей. По заверениям SOE, за скромную сумму в $29,99 расширение можно будет скачать с сайта игры или заказать коробочную версию в магазинах уже феврале 2004 г. Последняя, кстати, предполагает бонусы в виде уникального подарка и специальной магической вещи, которую можно будет использовать в игре. МФ

Алексей Ларичкин, Александр Трифонов,
Дмитрий Веселов, Константин Шаврук
www.crpg.ru

SILENT HILL 3 | Путешествие в параллельные миры

ВЫБОР РЕДАКЦИИ МФ

Игры хоррор-серии "**Silent Hill**" первоначально выпускались исключительно для игровых приставок, где пользовались очень высокой популярностью. Тем не менее, уже вторая часть была портирована и на PC. Вооружившись принципом многоплатформенности, разработчики продолжили работу.

Кто-то собачку сначала разрезал почти напополам, а потом перебинтовал...

Перед нами третья часть знаменитой саги. В ней повествуется о приключениях молодой особы по имени Heather, обладающей способностью оказываться в совершенно невероятных параллельных мирах, населенных поистине кошмарными существами, задача которых состоит в истреблении всего и вся.

Как несложно догадаться, нашей героине предстоит сразиться с полчищами невообразимых чудовищ, и, кроме того, по ходу дела разгадать некоторое количество хитроумных головоломок. С самого начала и до конца игрок находится в постоянном напряжении, ожидании внезапного нападения очередного создания, на уничтожение которого не стоит жалеть ни патронов, ни сил, ни всевозможных подручных средств. В общем, игровое действие грамотно построено по классическим канонам фильмов ужасов.

Практически кинематографическое качество. Вы не находите?!

Поклонники предыдущих серий Silent Hill получат возможность побродить по уже знакомым закоулкам таинственного города и откроют для себя новые таинственные здания, к которым прежде не было доступа.

Если игровой процесс со времен первой части почти не изменился, то по части графических изысков игра очень выгодно отличается от предшественников. Разработчикам удалось достичь невероятного качества изображения: создается ощущение полного погружения в интерактивный фильм. Спецэффекты тоже удались на славу. Чего только стоят изменяющиеся на глазах декорации или шевелящиеся стены!

Очевидно, поклонники предыдущих частей, а также таких приставочных хитов, как "Resident Evil", вряд ли будут разочарованы, играя в "Silent Hill 3". Да и всем ценителям жанра хоррор можно смело рекомендовать обратить на проект пристальное внимание. Помогите девушке разобраться со всеми перипетиями сюжета и заодно с толпами мерзких созданий. Масса острых ощущений гарантирована!

Жанр: 3D-приключения в стиле хоррор
Издатель: Konami
Разработчик: Konami
Издатель в России: Софт Клаб
Системные требования: Pentium III 1 GHz, AMD Athlon, 256 MB RAM, видеокарта уровня NVIDIA GeForce3, с 32 Mb VRAM (желательно: Pentium IV 1.4 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта уровня NVIDIA GeForceFX с 64 Mb VRAM)
Сайт игры: www.konami.com/silenthill3

СЮЖЕТ	★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК	★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9,5/10

LORDS OF EVERQUEST | Warcraft в мире EverQuest

В последнее время стало очень популярно эксплуатировать успешные игровые вселенные, выпуская на их основе игры абсолютно разных жанров. Не стал исключением и один из самых популярных многопользовательских ролевых миров — EverQuest (EQ). Издатель выпустил уже целый ряд игровых проектов по вселенной EQ, причем не только компьютерных. Есть, например, и весьма успешная серия правил для настольной игры.

"Lords of EverQuest" переносит игроков на 10,000 лет в прошлое Норрата, основного материка этого мира. Разработчики из ***"Rapid Eye"*** выжали все возможное из истории EQ, чтобы создать глубокую и прогрессивную игру с хорошо продуманным и интригующим сюжетом.

Проект отличается от многочисленных клонов "Warcraft", прежде всего, системой получения опыта каждой боевой единицей. Отдельные везунчики из числа простых солдат, дотянувшие до шестого уровня, становятся героями, что делает их практически бессмертными. В целом игровой процесс соответствует классическим канонам жанра и в немалой степени ориентируется на многопользовательский режим через Интернет.

Костяк эльфийской армии составлен из лягушек, поскольку сами эльфы – посредственные бойцы.

Отряд Лорда Скасса, представителя Shadowrealm. Все, как один — писаные красавцы!

Не подкачало и звуковое сопровождение: все боевые единицы качественно озвучены, а музыка — вообще выше всяких похвал. Всего нам подарили по 8 композиций для каждой из рас от таких мастеров, как Роб Кинг и Пол Ромеро, написавших большинство лучших саундтреков к "Might & Magic" и "Heroes of Might & Magic".

Ложкой дегтя в бочке меда в игре является графика. Конечно, большинство боевых единиц смотрится великолепно, а ландшафты за счет использования динамического освещения и деформации поверхностей поражают своей красотой. Однако сильно подкачали модели некоторых персонажей: прекрасные эльфийки по какой-то злой шутке природы обладают жуткими руками-картошками, а во время диалогов все герои просто мотают головой и делают жесты руками, не открывая рта.

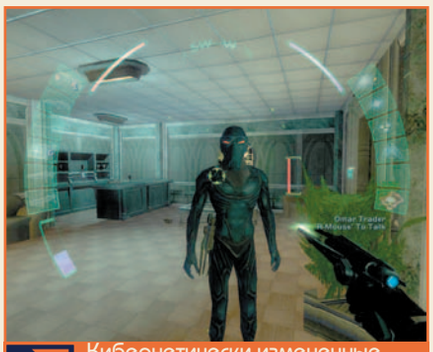
Тем не менее, мы получили не очередной проходной проект, рассчитанный на эксплуатацию известной торговой марки, а весьма качественную стратегическую игру, которая сможет доставить несколько десятков часов удовольствия. "Lords of EverQuest" нельзя назвать тупым клоном "Warcraft III". Это самостоятельная игра с отличным сюжетом, крепким балансом и впечатляющими многопользовательскими возможностями.

Жанр: Стратегия в реальном режиме времени
Издатель: Sony Online Entertainment Inc.
Разработчик: Rapid Eye Entertainment, Inc.
Системные требования: Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, Direct3D-совместимая видеокарта уровня GeForce2 с 32 Mb VRAM, DirectX 8.1 (желательно: Pentium IV 1.4 GHz, 512 Mb RAM, Direct3D-совместимая видеокарта уровня ATI 9700 Pro/GeForce4 с 128 Mb VRAM, интернет-доступ на скорости 28.8k)
Сайт игры: www.lordsofeverquest.com

СЮЖЕТ	★★★★★
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★☆
ЗВУК	★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8,5/10

DEUS EX: INVISIBLE WAR | Глянцевый киберпанк

Из названия "**Deus Ex: Invisible War**" (IW) разработчики и издатель, не дрогнув, выбросили порядковый номер "2", чтобы не смущать пользователей приставки Xbox, которые не видели первую часть игры, вышедшую на PC. Многоплатформенность — это страшное проклятие игроиндустрии. Далее читайте грустный рассказ о том, что происходит, если хочется угодить абсолютно всем.



Кибернетически измененные представители торговой расы Omar практически утратили сходство с нормальными людьми.

Двадцать лет прошло со дня Великого Коллапса, устроенного главгероем первой части JC Denton'ом. А покой, меж тем, нам только снится! Масштабный террористический акт разрушил Чикаго и уничтожил местный филиал академии Tarsus. Вы — почти закончивший обучение спецагент Alex D (выбор цвета кожи и пола — опционально), срочно эвакуированный в отделение в Сиэтле, которое подверглось атаке религиозных фанатиков. Надо ли спецагенту объяснять, что он должен делать?

Сверкающие неоном улицы Сиэтла и аэробот. Чувствуете вкус киберпанка?

Печальное наследие Xbox сказывается на графике. Неоптимизированный движок с легкостью пожирает ресурсы топовых моделей "персоналок" и подтормаживает даже на средних настройках. Уровни настолько компактны, что вызывают клаустрофобию. Но визуально локации и персонажи выглядят стильно.

Печально и то, что Deus Ex из 3D-Action/RPG мутировал в чистый экшен с редкими ролевыми вкраплениями. К последним можно отнести биоогические модификации для 6 частей тела.

Главное же достоинство IW, переданное по наследству от первой части — многовариантность преодоления препятствий. Напролом с помощью верной пушки или обходным маневром — тут уж кто во что горазд. Правда, из всех щелей игропроцесса прут упрощения, ориентированные на приставки: один вид боеприпасов на все виды оружия, одноместные слоты взамен более "реалистичного" рюкзака и т.д.

Налицо эффект обманутых ожиданий — богатейший по части замыслов проект взял курс на попсовость. IW похож на причесанный голливудский боевичок. За внешним лоском через некоторое время замечаешь пустоту. Неудивительно, что за визуально сочной атмосферой киберпанка трудно обнаружить соль жанра - социальные аспекты. Впрочем, несмотря на все недостатки, эта игра практически единственный приют для усталого поклонника киберпанка, и далеко не самый плохой. Отдохни и ты!..

Жанр: футуристический 3D-action
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Ion Storm
Системные требования: Pentium III 1.2 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта с поддержкой DirectX 8.1 32 Mb VRAM (желательно: Pentium IV 1.5 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта с поддержкой DirectX 9.0 64 Mb VRAM)
Сайт игры: www.dxinvisiblewar.com

СЮЖЕТ	✪✪✪✪✪
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✪✪✪✪✪
ГРАФИКА	✪✪✪✪✪
ЗВУК	✪✪✪✪✪
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8/10

САМЫЙ КРУПНЫЙ В РУНЕТЕ РЕСУРС, ПОСВЯЩЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ. НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, ФОРУМЫ ДЛЯ ОБЩЕНИЯ.

ПОРТАЛ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР
ROLEMANCER
WWW.ROLEMANCER.RU

интернет-проект издательства
ХОББИ ИГРЫ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ
- Dungeons & Dragons
- GURPS
- Искусство волшебства
- Vampire: The Masquerade

ВАРГЕЙМЫ
- Warhammer
- Кольцо Власти

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ
- Колонизаторы
- Сумерки Империи
- Дремучий лес
- Цивилизация

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ
- Magic The Gathering
- Властелин Колец

www.crpg.ru ■ www.wargames.ru ■ www.ccg.ru ■ www.gameforums.ru ■ www.gametop.ru

Алексей Ларичкин, Александр Трифонов, Дмитрий Веселов, Михаил Голуб
www.crpg.ru

X2: THE THREAT | Звезды и свобода

Игр, посвященных полетам в космосе, выпущено немало. Но сколько среди них таких, в которых можно не только выполнять заранее запрограммированные миссии, а по-настоящему "жить"? То есть летать, куда вздумается, заниматься тем, чем хочется. Не только воевать, но и торговать... Чуть больше десятка! Недаром искушенные игроки до сих пор с трепетом вспоминают вышедшую еще для *ZX Spectrum* **"Elite"**, так и оставшуюся для многих эталоном свободы действий в космосе.

Через тернии — к звездам!

Рассматриваемая игра является третьей в серии, начавшейся в 1999 году с выпуска "**X: Beyond the Frontier**". В ней главный герой — пилот экспериментального космического корабля — из-за неисправности двигателя оказавшийся заброшенным в совершенно неизвестный человечеству уголок вселенной, был вынужден искать обратную дорогу обратно к родной планете.

"X2: the Threat" нельзя назвать революционным проектом. Разработчики сделали ставку на ту же "вселенную", расширив ее границы: экспансия продолжается, открываются и обживаются все новые и новые сектора галактики. В одном из районов обнаруживается новая цивилизация хааков, организованная наподобие улья земных пчел. Действуя методично и организованно, хааки, получившие доступ к заселенным секторам галактики, ставят под угрозу существование остальных цивилизаций.

Экзотические пейзажи далеких планет.

Как и в первых двух частях, сюжет X2 не тянет игрока по железным рельсам, оставляя ему право самому решать, чем ему интереснее заниматься. Экономическая составляющая игры стала более честной и интересной. Появилась возможность строить фабрики, нанимать на работу других пилотов, которые будут перевозить товары и продавать их. Интересных задумок в игре предостаточно и перечислить их все просто не представляется возможным — это поистине необъятный мир, населенный самыми разными представителями многочисленных цивилизаций.

Жанр: Космический симулятор с элементами экономической стратегии
Издатель: Enlight Software
Разработчик: Egosoft
Издатель в России: Новый Диск
Системные требования: Pentium III 1.3 GHz, 256 MB RAM, видеокарта уровня NVIDIA GeForce2 с 64 Mb VRAM (желательно: Pentium IV 2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта совместимая с DirectX9, уровня NVIDIA GeForceFX 5700 с 128 Mb VRAM)
Сайт игры: www.enlight.com/x2

Проект получился интересным и захватывающим. Думается, что многие виртуальные пилоты, основательно модернизировав свой компьютер (игра на редкость прожорлива по части системных ресурсов) и пробившись через некоторую кривизну управления, смогут насладиться всеми перипетиями сюжета и станут настоящими королями космических трасс. И кто знает, может, не таким уж и длинным окажется путь на Землю!..

СЮЖЕТ	★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК	★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8,5/10

NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK | Завершение саги

"Neverwinter Nights" изначально задумывалась как платформа, к которой можно подключать все новые и новые ролевые приключения. Компания **Bioware** предлагает нам очередное доказательство безотказной работы этой технологии.

Сюжет забрасывает игрока в знаменитый город Вотердип, где главному герою предстоит остановить вторжение армии темных эльфов на поверхность. Выполняя эту задачу, он побывает в мрачном подземном мире, населенном всевозможными монстрами, и даже посетит один из кругов ада. Нелинейность сюжета хоть и не впечатляет, однако выливается в финальный ролик, рассказывающий о результатах похождений персонажа.

В целом, однако, игровой процесс больше сосредоточен на различных головоломках и боях, и почти все новшества затрагивают именно этот аспект игры. Самыми ожидаемыми событиями стали повышение планки опыта до 40-го уровня и появление набора соответствующих "эпических" навыков у разных классов. Увеличить любой из атрибутов; использовать не одно, а несколько заклинаний за раунд — их список весьма обширен. Кроме того, разработчики добавили 6 новых престиж-классов. Способный превращаться в иллитида и дракона Shifter, обладающий огромной боевой мощью Weapon Master или надежно защищенный Dwarven Defender — выбор направления высокоуровневого развития за вами!

МИР ФАНТАСТИКИ
НАШ ПОСТЕР

Драколич — один из самых неприятных "боссов".

Ад, вопреки стереотипам, оказался крайне холодным местом.

Не менее ожидаемым стало появление умений, позволяющих создавать собственные вещи (броню с оружием, волшебные зелья). Также с их помощью можно менять цвет и внешний вид уже имеющихся у персонажа предметов, но создавать магические артефакты, к сожалению, нельзя. Впрочем, на помощь придет кузнец-дроу, способный из ржавого меча создать орудие разрушения +10 со всевозможными бонусами.

Жанр: RPG
Издатель: Atari
Разработчик: Bioware
Системные требования: Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта уровня NVIDIA GeForce2 с 32 Mb VRAM (желательно: Pentium IV 1.3 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта уровня NVIDIA GeForce4 TI с 64 Mb VRAM)
Сайт игры: nwn.bioware.com/underdark

Среди врагов появились такие серьезные противники, как бехолдеры, иллитиды и демилич. Более слабые недруги нападают исключительно толпами, дабы игрок смог найти применение всем новым заклинаниям. Значительно расширился список команд для наемников (которых теперь может быть двое), и теперь от них есть ощутимая польза.

В целом, именно количество новшеств сглаживает утомление от обилия боев, и аддон можно смело рекомендовать любому поклоннику оригинала и ролевой вселенной Dungeons & Dragons.

СЮЖЕТ	★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК	★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8,5/10

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA | Тропический круиз

Аддоны — неизбежное зло в наши дни, способ скоротать время, дожидаясь выхода следующей части любимой игры, а также получить исполнение некоторых своих пожеланий прямо сейчас. Но надо признать — встречаются и удачные расширения.

На смену миролюбивому ослику пришел кровожадный ящер.

"Dungeon Siege: Legends of Aranna" включает в себя как аддон, так и оригинальную игру. Поэтому все новшества доступны и в старой кампании. Новая же повествует о поисках могущественного артефакта, в погоне за которым герою приходится совершить путешествие на тропический остров, некогда служивший пристанищем высокоразвитой цивилизации.

Собственно, на этом вся интрига и заканчивается — отряд идет вперед, вырезая всех на пути, изредка беря квесты в немногочисленных населенных пунктах. Заблудиться невозможно, и, продав найденные в очередном подземелье вещи торговцу, персонаж отправляется в следующее, с более сильными монстрами и мощными вещами.

Все положительные стороны оригинала сохранились в неприкосновенности — идеальные камера и интерфейс, и впечатляющий графический движок, ни разу за всю игру не заставляющий дожидаться загрузки очередной локации. К чести разработчиков, надо отметить, что картинка выглядит достаточно свежо — буйные джунгли и полуразрушенные зиккураты создают нужную атмосферу, а практически все монстры представляют собой новые экземпляры.

Помимо наборов вещей, появились заплечные мешки.

Помимо всевозможных тварей, остров заселяют четыре расы — полугиганты, синекожие маги — наследники древней расы, ящероподобные заураски и люди-кошки. Представители первых двух рас обеспечат немалую поддержку в качестве напарников, а две другие окажут посильное сопротивление.

Жанр: Action/RPG
Издатель: Microsoft
Разработчик: Gas Powered Games
Системные требования: Pentium III 333 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта уровня NVIDIA GeForce2 с 32 Mb VRAM (желательно: Pentium IV 1.5 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта уровня NVIDIA GeForce4 TI с 64 Mb VRAM)
Сайт игры: www.dungeonsiege.com

Учитывая пожелания игроков, в игру были добавлены наборы вещей: чем больше артефактов из комплекта находится на руках, тем больше становится их суммарная польза. Появились и другие приятные изменения. Так, например, в интерфейсе появилась кнопка, одним нажатием которой все имеющие зелья перераспределяются между соратниками — бойцы получают зелья здоровья, а маги, соответственно, ману.

"Dungeon Siege: Legends of Aranna" — крепкий аддон, с достаточным количеством нововведений, но рекомендовать его к покупке стоит лишь тем, кто не видел оригинала, или совсем фанатичным поклонникам жанра.

СЮЖЕТ	✪✪✪✪✪
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✪✪✪✪✪
ГРАФИКА	✪✪✪✪✪
ЗВУК	✪✪✪✪✪
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8/10

MASSIVE ASSAULT | Не числом, а умением

Что вы представляете себе, услышав словосочетание "компьютерный варгейм"? Куча непонятных таблиц, экран, побитый на шестиугольники, и примитивные картинки, призванные отображать дивизии и армии. Однако "**Massive Assault**", оставаясь классической военно-тактической игрой, напрочь рушит все стереотипы.

Среди названий провинций встречаются такие перлы, как Moscowgradia.

Сюжет игры разворачивается в далеком будущем, и посвящен борьбе "Союза Свободных Наций" и "Фантомной Лиги" за еще не колонизированные планеты. Однако конфликт этот служит лишь поводом для очередного "штурма высоты", и даже отличие между боевыми единицами сторон чисто внешнее.

Миссии протекают по нехитрой системе — карта побита на провинции, и каждый игрок изначально владеет парой районов. Каждый ход провинция приносит 2 "доллара", которые можно потратить на разнообразные юниты.

Решили копить на ракетную установку — извольте ждать 2 хода, за которые противник вполне может вторгнуться на вашу территорию. А ведь пока его не разобьешь, покупка юнитов будет недоступна. Если же он умудрится захватить столицу, то провинция и вовсе перейдет под его контроль. Победа достигается захватом всех районов на карте, а, чтобы миссии не длились бесконечно, количество денег ограничено.

У каждой боевой единицы есть показатель здоровья, стрельбы, радиуса поражения и передвижения, и за один ход можно как проехать куда-либо, так и выстрелить. Джип ездит на одну клетку и наносит единицу урона, зато стоит копейки и отлично подходит под роль щита, за спиной у которого пушки спокойно расстреливают врагов. Ракетница бьет на огромное расстояние

При умелом использовании ракетниц ни один враг до столицы не доберется.

Жанр: Военно-тактическая игра
Издатель: Matrix Games
Разработчик: Wargaming.net
Издатель в России: Медиа-Сервис-2000
Системные требования: Pentium III 600 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта уровня NVIDIA GeForce2 с 32 Mb VRAM (желательно: Pentium IV 1.7 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта уровня NVIDIA GeForce4 TI с 128 Mb VRAM)
Сайт игры: www.massiveassault.com

и наносит 3 урона, но в ближнем бою моментально погибает, а с помощью транспорта можно быстро перебросить войска в нужную точку.

Компьютер великолепно владеет матчастью, и стоит допустить хоть одну ошибку — оглушительный разгром вам гарантирован. Шутка ли, в первом же патче по требованию игроков был введен регулятор сложности.

Графика отличается весьма симпатичными моделями юнитов и взрывами, особенно когда в дело вступают линкоры или боевые роботы, а камеру можно крутить и масштабировать поверхность, как душе угодно.

Простой удобный интерфейс, приятная музыка — все продумано до мелочей. Лучшего подарка для любого поклонника тактических изысков не представить!

СЮЖЕТ	✪✪✪✪✪
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✪✪✪✪✪
ГРАФИКА	✪✪✪✪✪
ЗВУК	✪✪✪✪✪
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9/10

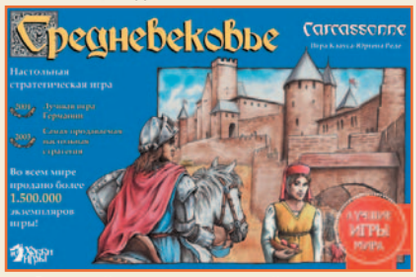
Петр Тюленев, Антон Курин

ЛУЧШИЕ настольные ИГРЫ

В очередной раз предлагаем вашему вниманию обзоры новых настольных игр, появившихся как в нашей стране, так и во всем мире.

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ (CARCASSONNE)

Жанр: интеллектуальное домино
Производитель: Хобби-игры
Сайт издателя: www.hobbygames.ru
Количество игроков: 2-5
Длительность партии: 30-40 минут
Язык игры: русский



В одной из своих статей мэтр польской фантастики Анджей Сапковский утверждал, что главное в любом фэнтезийном романе — географическая карта. Достаточно заглянуть в любой книжный магазин и вытащить наугад десяток томов с полок фэнтези, чтобы убедиться если не в полной, то хотя бы в частичной правоте этого саркастичного мнения. Положительно, без карты фэнтези — никуда. Впрочем, даже если вы ничего не смыслите в картографии или вообще не умеете рисовать, теперь вы можете заполучить собственный кусочек фэнтезийного королевства с высоты птичьего полета — не отходя от игрового стола.

Говорят, однажды немецкий разработчик настольных игр Клаус Юрген-Реде путешествовал по Южной Франции (местность, надо сказать, весьма и весьма примечательная, родина провансальских трубадуров и альбигойской ереси) и просто-таки влюбился в маленький средневековый городок Каркассон. А вернувшись домой, не мешкая взялся за разработку настольной игры, которая позволила бы каждому обзавестись собственным Каркассоном. Результат превзошел все ожидания — "Игра года-2003" в Германии и многочисленные издания по всему миру. Теперь и в России — под названием "Средневековье".

Что же потребуется для обустройства нашего средневеково-фэнтезийного уголка? Поразительно немного: города, дороги, поля, монастыри и, конечно, верноподданные граждане для заселения вышеперечисленного. Принцип игры окажется знаком каждому, кто когда-нибудь играл в домино. Роль костяшек в "Средневековье" исполняют картонные квадраты, на которых нарисованы названные элементы местности. В начале хода игрок тянет из общей кучки один квадрат и размещает его на поле так, чтобы он подходил к уже выстроенной там карте. Дороги должны совмещаться с дорогами, поля — с полями, а стены городов — разумеется, со стенами городов. В результате выстраивается довольно симпатичная местность, которая так и просится в хозяйские руки.

Цель каждого игрока — не столько выложить на столе карту, сколько взять под свое управление как можно большую ее часть. "Захватом территорий" занимаются подданные — у каждого из игроков имеется по семь фишек-человечков. Выставив очередной квадрат, игрок имеет право "поселить" на него одну из фишек. Человечек, попавший в город, становится рыцарем, в монастырь — монахом, на поле — крестьянином, а на дорогу — разбойником. Заселяя тот или иной объект на карте своим вассалом, игрок "столбит" его для себя: больше никто не может претендовать на занятую им дорогу, монастырь или город.

По мере выкладывания квадратов карта обретает завершенность. Дороги упираются в перекрестки или ворота городов, города замыкаются внутри собственных стен, а монастыри со всех сторон окружаются благочестивой паствой. Как только некий объект приходит к своему логическому завершению, фишка "застолбившего" его игрока снимается (впоследствии

ее можно использовать для занятия других объектов), а сам игрок получает победные очки в зависимости от размеров полученной вотчины — например, длины дороги или площади города. Игроки ходят по очереди, выкладывая новые квадраты, выставляя подданных и получая победные очки, пока все квадраты не окажутся выложенными в одну большую карту.

Небольшим исключением из общих правил являются крестьяне. Будучи раз поставленными к своим плугам, они остаются у них до конца игры, зато в конце игры приносят немалое количество очков за каждый город, граничащий с их полем. Тогда же "по льготному курсу" подсчитываются все незавершенные объекты, а затем набравший больше всех очков объявляется победителем.

На первый взгляд "Средневековье" — неприхотливая и незатейливая игра, однако уже после нескольких партий вы обнаружите, что она заслуживает серьезного внимания. Иногда она заставляет пошевелить мозгами, иногда — языком. Если вы вытянули ну никаким образом не

нужный вам квадрат, как лучше подгадить соседу? А если то же случилось с соседом — как убедить его поставить квадрат в выгодное для вас место? Постепенно конфигурации квадратов запоминаются, и игрок может с уверенностью предсказать, какой из них еще может появиться в игре, а какие все уже выложены на поле.

Ну, а самые "продвинутые" из игроков придумывают собственные вариации "Средневековья". Начиная от незначительного вмешательства в правила (например, тянуть не по одному квадрату, а по три, и выбирать из них тот, который будешь ставить) и заканчивая кардинальными переделываниями. Например, один из самых радикальных вариантов предлагает взять две коробки "Средневековья" и на всех квадратах из одного комплекта закрасить дороги синим цветом, превратив их в реки. На нашем компакт-диске вы обнаружите полтора десятка вариантов игры в "Средневековье".

Несмотря на относительную молодость игры (по сравнению, например, с "Колонизаторами"), она уже положила начало своему семейству продуктов. Например, в свободном доступе (а также на компакт-диске "Мира фантастики") можно найти изображения 12 дополнительных "речных" квадратов. Также в фирменной линейке увидела свет настольная игра с похожей механикой, но в совершенно другом — первобытном — антураже. Для полного комплекта осталось только космическую версию выпустить.

Компьютерная версия "Средневековья" уже появилась на русском языке — она называется "Рыцари и купцы".

MAGIC THE GATHERING: DARKSTEEL

Жанр: коллекционная карточная игра
Производитель: Wizards of the Coast
Сайт издателя: www.wizards.com
Количество игроков: 2-4
Длительность партии: 20-40 минут
Язык игры: английский

МИР ФАНТАСТИКИ НАШ ПОСТЕР

В последнее воскресенье января в мире появилось еще больше "Магии": игроки во всем мире впервые получили возможность сыграть картами нового расширения этой ККИ — "**Darksteel**". Каждый четный год выпускается три таких расширения (сета) — два маленьких (165 карт) и одно большое (330 карт). Причем эта тройка (блок) связана общими игровыми механиками, единым дизайном и сюжетной линией. Для полного раскрытия последней даже выпускается по книжке к каждому сету. Сегодня мы говорим о маленьком сете, первом дополнении большого сета "Mirrodin", вышедшего еще в сентябре 2003 года (его обзор вы можете найти в декабрьском номере "Мира Фантастики").

"Darksteel" — это первый маленький сет, вышедший в составе 165 карт. В нем ровно по 55 обычных, необычных и редких карт. Раньше маленькие сеты состояли из 143 карт. Новое число карт обусловлено желанием более ровно распределить редкие карты между тремя сетами. В остальном он продолжает традицию "Mirrodin" по продвижению артефактов в массы. В это раз карт каждого цвета по 18, 72 артефакта и 3 земли к ним в придачу.

По сюжетной линии мы узнаем, что планета Мирродин пуста изнутри. Главной героине, Глиссе, об этом поведал умирающий старейшина Тель-Джалидских троллей. Внутри Мирродина, под светилом чистой магической энергии, растут громадные башни из мохоподобного металла. Кроме этого, Глиссе открывается, что легендарный могущественный чародей Мемнарх существует на самом деле и терпеливо ждет появления эльфийского героя. А пока суть да дело, он решил создать в качестве памятника своему гению некий Darksteel Eye, который наконец сделает его всевидящим. Вот такая вот интересная линия.

К а к всегда, новому сету сопутствуют новые игровые механики. Здесь их только две — Modular и Indestructible. Но и все старые, такие, как Affinity, Imprint, Entwine и Equipment, остались. Причем некоторые из них получили легкие добавления.

Modular — это свойство артефактного существа, которое всегда сопровождается некоторым числом +1/+1 жетонов, с которыми карта входит в игру. Когда это существо попадает из игры на кладбище, вы можете перераспределить его жетоны между другими артефактными существами. При этом число распределяемых жетонов никак не связано с их начальным числом. Так, если вы с помощью Dragon Blood или Spike Weaver добавили вашему питомцу сил, то эти новые жетоны также можно будет распределять после его смерти.

Свойство *Indestructible* делает карту неуязвимой для всех destroy-эффектов. Таких, как Wrath of God и Shatter. А если карта еще и существо, то ей больше не грозит смерть от летального вреда. Например, если вашему существу нанесут повреждений больше, чем его здоровье, то с ним ничего не случится и на кладбище оно вовсе не отправится.

К вопросу о переменах старых механик. *Affinity*, уменьшающая стоимость ввода карт в игру, теперь бывает не только по отношению к артефактам. К примеру, есть пять артефактных существ с Affinity к базовым землям. Также вышло несколько карт с Imprint — способностью, позволяющей менять игровой текст.

Выход нового сета в **MTG Online** обещан в начале марта. Учитывая весьма серьезную задержку по выпуску "**Mirrodin"** и дальнейшие сложности, ее сопровождавшие, я весьма осторожно отношусь к подобным обещаниям. Хотя гарантировать многократные выпадения сервера в день релиза можно уже сейчас. Но если вдруг случится чудо и новый сет все же окажется в онлайне к началу марта, то радость от его появления будет почти что безграничной. Ведь на носу Региональные и Национальные чемпионаты, а мировая практика показывает, что Magic Online — одна из лучших программ подготовки будущих чемпионов!

Общая концепция сета видна невооруженным взглядом и звучит так: "Наполним мир железом!". Ее реализация в рамках MTG вполне пристойна. Если вас интересуют детали, то добро пожаловать на компакт-диск журнала — спойлер сета и изображения всех карт прилагаются. Хотя кого же теперь интересуют детали? Гораздо важнее, что же у нас там в кармашке. А, нет, не в кармашке. В бустере!

Упомянутые настольные игры можно найти в магазинах игрушек, книжных магазинах, супермаркетах, специализированных игровых клубах.

Оксана Романова

ЭТИ ЖИВЫЕ ИГРЫ

ЖИВЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В НАШЕЙ СТРАНЕ И ЗА РУБЕЖОМ

Ролевые игры стали неотъемлемой частью современной молодежной культуры. Для некоторых знакомство с ними начинается с компьютерных игр, для других — с настольных, для третьих (и таких становится все больше!) ролевые игры начинаются с кабинетных и полевых игр, моделирующих как исторические события, так и фантастическую реальность.

Откуда что берется

Живые ролевые игры (или полевые — так обычно называют их у нас в стране) как отдельный жанр появились сравнительно недавно. Они являются близкими родственниками военных, социальных и психологических тренингов, которые позволяли моделировать различные версии человеческих взаимоотношений — от войны до домашних споров.

Стратегические игры, пример которых можно видеть в наших фильмах "В зоне особого внимания" и "Ответный ход", были придуманы в незапамятные времена для отработки тактических ходов и решения сложных боевых задач. Сначала штабом составлялся примерный сценарий сражения, а затем несколько отрядов пытались выполнить задуманное в учебном бою с другими войсками. Без теоретической части практическая имела мало ценности, хотя далеко не все элементы сценария в результате исполнялись так, как замыслил штаб.

Психологический тренинг призван путем ролевой игры наладить отношения в коллективе или семье. Одним из наиболее популярных методов такого тренинга является "игра в соседа" (сотоварища, кого-либо из членов семьи) — пытаясь воспроизвести поведение сотрудников или близких, говорить их словами и жить согласно их привычкам, человек может лучше понять другого.

Но если копнуть еще глубже, то становится очевидным тот факт, что схожими играми человечество увлекалось с самых первых дней своего существования. Грандиозные планы охоты на оленей или бизонов, запечатленные на стенах пещер, сопровождались ритуальной игрой — и лишь затем завершались охотой настоящей. Церемония "взросления" юноши или девушки превращалась в полную мистических ужасов игру: выселение в особый скит далеко за пределами родного дома, появление кровожадных чудовищ и беседы с духами предков; таинственные наставники, которые учат детей новой, взрослой роли, игровая "смерть" и второе "рождение" юного человека. Подобное игровое обучение осталось и сейчас, но потеряло свой мистический смысл. Теперь игра только помогает малышам соприкасаться с миром взрослых, привыкнуть к нему и потом, со временем, найти в нем свое место.

Первые предтечи

Из игр военно-стратегических постепенно "выкристаллизовалось" реконструкторское движение: здесь играют не просто в войну, но в конкретные исторические баталии — от древнегреческих до битв Первой мировой. Особое внимание уделяется достоверности вооружения и обмундирования, воссозданию точного исторического облика воина. Как приятное (но не обязательное) дополнение к реконструкторской битве появилось "гражданское население" в костюмах той же эпохи. Со временем "фоновая" деятельность игроков стала отнимать едва ли не больше времени, чем подготовка и ведение грандиозных сражений.

Особое место среди исторических игровых клубов занимает известное с 1966 года международное объединение под названием "***Общество Креативного Анахронизма***" (The Society for Creative Anachronism, Inc.), ряда которого насчитывают более 30 тысяч участников по всей планете. Организованное историками и писателями-фантастами, это сообщество ставит перед собой задачу изучения европейского средневековья (исторический период до XVII века) с помощью постоянного игрового погружения в атмосферу прошлого.

Пространством игры является весь мир, разделенный на *Королевства* и *Неисследованные Земли*; границы Королевств определяются на международных собраниях. Общество с помощью турниров избирает Королей и Королев этих виртуальных государств; реконструируется вся феодальная иерархия: принцы, бароны, графы и т.д. SCA спонсирует исторические праздники, конвенты, балы и спектакли, выпускает историческую и околоисторическую литературу, проводит студенческие семинары по медиевистике. Ежегодные фестивали-турниры собирают более полутора тысяч участников — в эти дни одна из калифорнийских долин превращается в средневековый военный лагерь. Новички играют роли слуг, подмастерьев и пажей; их "господа", которые одновременно являются наставниками и поручителями, могут участвовать в боевых турнирах, поэтических и музыкальных состязаниях, или просто моделировать какую-то часть средневекового быта. Деятельность общества оказала сильное влияние на творчество многих зарубежных фантастов, некоторые из которых стали почетными членами SCA.

Реконструкция одного из сражений Гражданской войны в США.

Он осторожно пробирался сквозь орды "средневековых" девиц, витязей в самодельных кольчугах, пажей, дворян и даже почти натуральных торговцев и монахов, собиравшихся на турнир через одни из новейших активных Врат ВВ-86, Анахронизм, как местные обитатели называли их по имени наиболее часто пользующейся ими организации. Вели эти Врата не куда-нибудь, а в Северную Америку времен до пришествия палеоиндских племен /.../ Несколько раз в году орды "средневековых" бездельников заполняли ВВ-86, и каждый, конечно же, умирал от нетерпения шагнуть через Анахронизм, с тем чтобы вдоволь наиграться в войну по-средневековому.

Скитер покачал головой. Насколько он мог судить, в войне, именуемой войной, нет ничего такого, что можно было бы превратить в игру.

(Р. Асприн. "Мошенники времени")

Клубы реконструкторов часто принимают участие в создании документальных исторических фильмов, поскольку их члены с максимальной точностью, с соблюдением технологий прошлого, ориентируясь на все доступные первоисточники и исследования, воссоздают внешний облик, одежды, оружие, манеру поведения людей реконструируемой эпохи.

Второе исторически-игровое движение, которое стало предметом национальной гордости многих мелких городов Европы и Латинской Америки — традиционные праздники-карнавалы, во время которых горожане облачаются в старинные костюмы и играют сцены из средневековой жизни. В эти дни вспоминают древние ремесла: прямо на глазах изумленных туристов выпекают хлебцы в самодельных печах, "обувают" коней свежесогнутыми подковами, сочиняют любовные или деловые послания за несколько медяков или даже выдергивают желающим зубы с помощью здоровенных щипцов. Но главной частью карнавалов являются, конечно, танцы и музыка.

Наконец, на стыке карнавальных реконструкций и психологических упражнений заро-

дились игры литературные. Их целью стало воссоздание мира не исторического, а придуманного кем-то из писателей. Как дети играют в любимых книжных и кино-героев, так и взрослые не упускают возможности почувствовать себя Ланселотом или Тристаном, капитаном "Энтерпрайза" или жителем "Вавилона-5".

Домашние и клубные литературные театры в Европе давно стали доброй традицией, но теперь представления все чаще перерастают в новый жанр — хэппенинг (импровизации на заданную тему, в которые включены все присутствующие). Такие группы получили название "***Интерактивная Литература***", и игры, которые разыгрывались в доме, стали называть "кабинетными". А в годы воцарения фэнтези ролевые игры покинули, наконец, тесные дома и вырвались на просторы полей, каньонов и лесов, где наиболее полно можно было воссоздать дух сказочной фантастики.

Театр без публики

Эти прародители полевых ролевых игр дали основу двум основным европейским стилям: *Живой Бой* (Live Combat) и *Театралка* (Theatre Style). В Живом Бою все действия максимально реалистичны: чтобы победить чудище, нужно и в самом деле его одолеть с помощью оружия или волшебства (которое также моделируется пиротехникой и другими техническими средствами), чтобы поесть, нужно заработать на еду — и так далее. В Театралке игра более условна — например, "заговоренным" мечом монстра достаточно коснуться, чтобы он сгинул, а магия моделируется стихами и песнями; устав, можно вернуться в теплый дом-гостиницу, отдохнуть и перекусить, сменить костюм, роль и вернуться в игру.

В такие театрализованные игры играют целыми семьями, приезжая на выходные в фантастическое королевство или таинственный космопорт. Организаторы арендуют небольшие старые замки, особняки, "законсервированные" фабрики или строят псевдо-историческую крепость, в которой имеются все необходимые удобства (в том числе и костюмерная, гримерная, оружейная). Сценарии игр планируются таким образом, чтобы участники могли выбрать либо спокойные посиделки в средневековом или футуристическом антураже, либо активные действия на свежем воздухе.

Самые простые из предлагаемых сценариев состоят из "квестов" (поиск сокровища или персонажа). Роли чудовищ и разбойников, которые препятствуют благородным героям добраться до желанной цели, берут на себя организаторы. Вечером на общем сборе подсчитываются количество выполненных заданий, побежденных монстров — и определяется победитель. Разумеется, такие мероприятия гораздо ближе к спорту, нежели к театру; однако ролевой элемент в них достаточно силен.

Более сложные игры моделируют некое фантастическое общество или государство (чаще всего прообраз берется из популярной книги, кино- или телесериала, известной настольной или компьютерной игры). Участники становятся обитателями фантастических вселенных — иногда известными, вроде персонажей книги или сериала, иногда совершенно новыми.

В отличие от исторической реконструкции, фантастический мир легко поддается адаптации и домысливанию. Он может развиваться по сюжетам, которые сочиняют сами участники. Нередко события, которые произошли на прошлой игре, становятся основой для последующей; они заносятся в летописи фантастического мира, распространяются как легенды и предания среди новых игроков, дают толчок к развитию новых сюжетных линий.

Обычно герой на таких "кабинетках" или "полевках" старается сохранять одну и ту же роль на протяжении всей серии игр, что позволяет ему не только создать убедительный образ, но и повышать его умения за счет накопленного опыта.

Безопасность физическую и психологическую обеспечивают организаторы (от латексного мягкого вооружения до профессионального психолога-консультанта). Это касается всех коммерческих игровых объединений. Что до любительских компаний, некоммерческих клубов и студенческих групп LARP, то обязательным условием батальных игр являются либо полная безопасность оружия (латекс или основа, обмотанная поролоном), либо документально подтвержденное умение обращаться с твердым оружием — не следует забывать, что европейская или американская платная медицина сильно стимулирует желание обойтись без травм.

1. "Замок Дредфорт", игра по романам Джорджа Мартина.
2. Ролевая игра "Лабиринты Ехо" по книгам Макса Фрая.
3. "Хоббитские игрища-2003" — очередной эпизод самой длинной серии отечественных полевых игр.
4. В основе игры "Балканский сонник" лежат книги Милорада Павича.

Русские идут!

В нашей стране полевые и кабинетные игры начали свое существование в конце 70-х — начале 80-х годов. Прежде всего, это были игры-тренинги "Школы выживания" и историческое моделирование (не реконструкция, которая доподлинно воспроизводит ситуацию, а моделирование возможных вариантов развития исторического события) на базе коммунарских отрядов.

С литературной составляющей дело обстояло хуже. Редкие удачные опусы, которые сейчас можно отнести к жанру фэнтези, ссылались в детские журналы, где тихо угасали, оставив в памяти череду неясных манящих волшебных образов. Потом произошло событие знаменательное и для нашей истории, прямо скажем, ключевое: вышел первый том "Властелина Колец" Дж. Толкина (под названием "Хранители"). Второго тома мы ждали потом десять лет...

Разумеется, то, чего не смогли сделать издатели, восполнили клубы любителей фантастики (КЛФ) — они выпустили несколько самодеятельных переводов трилогии и "Сильмариллиона". Незавершенность "Хранителей" породила бешеный спрос на книги Толкина. Переводились его письма, наброски для изучения эльфийского языка, разнообразные заметки и записки. Скоро любители литературы знали о Средиземье больше, чем было сказано во "Властелине Колец".

И тогда появилась идея создания игры-фестиваля по трилогии Толкина. Когда замысел был представлен на фэн-коне "Аэлита", его поддержали многие энтузиасты из разных концов страны. Так и случилось, что летом 1990 года на берегах реки Маны начались первые Хоббитские Игрища.

А затем случился книжный бум конца 80-х годов, когда на прилавки внезапно хлынула волна фэнтези — жанра, до тех пор пребывавшего на жалких задворках отечественной литературы. Сначала это были переводы, потом — подражания, потом — продолжения классических фэнтезийных эпопей... и наконец даже вагоны метро запестрели рекламами "долгожданного славянского романа-фэнтези" — первого "Волкодава".

Теперь для ролевых игр открылись поля непаханые, просторы неведомые. По всей стране (и в ее бывших республиках) стали появляться ролевые клубы и команды, анонсировались игры по "Конану" и "Ведьмаку", миру Иеро и сказкам Перро, "Волкодаву" и перумовскому Средиземью. Ежегодно находится до сотни тем для полевых ролевых игр, которые так и просят воплощения в жизнь.

Когда лимузин подлетел к поместью Боселло, команда была порядком взвинчена, но кружась над посадочной площадкой, обнаружила, к немалому своему удивлению, что оказалась в эпицентре всамделишного рыцарского турнира.

Турнир явно начался не минуту назад и большинство паладинов было уже спешено. Бронированные кони переминались тут же, косясь на своих хозяев скептическим оком. Латники рубили воздух мечами и вокруг стоял паровозный лязг скрещиваемых клинков. На кромке поля высилась решетчатая ферма с громадным табло, на котором двигались фигуры, напоминающие шахматных ферзей. Если на ристалище удавалось кого-нибудь "ранить", это моментально отображалась на его фигуре и над ней появлялась россыпь штрафных очков.

На поле и вокруг него передвигались, переминались, стояли, сидели, лежали сотни людей, одетых в костюмы четырнадцатого, тринадцатого, а может быть, и двенадцатого столетия. Они пили, жевали, смеялись, болтали, флиртовали и между всеми этими занятиями успевали бодрыми возгласами поддерживать своих любимцев во время поединка. Между дамами и кавалерами потерянно бродили разносчики мороженого; трубадуры и миннезингеры услаждали слух присутствующих озорными куплетами; странствующие в пределах игрового поля монахи громогласно осуждали бесовство турниров и призывали христиан покаяться перед Богом.

(К. Сташефф. "Скорость убегания")

"Я знаю, что не могу быть актером, поэтому примите меня в режиссеры!"

(Из письма в театральный институт)

Спросите любого игрока, и он точно вам расскажет, как делаются игры. Он все знает, все умеет и всегда может подсказать мастеру... пока сам не станет мастером. И тут оказывается, что большая часть его идей к созданию игры не имеет никакого отношения. Это можно сравнить с кино, где зритель уверен, что мог бы снять ту же сцену куда лучше, а уж сыграть такое может хоть сейчас!

Чтобы не быть совсем теоретиками, возьмем для примера цикл полевых игр "Конан" (1992—95) питерской группы мастеров. Всего состоялось пять "Конанов", и эволюция основных принципов создания игры была весьма показательной.

Первое, о чем думают мастера: *сюжет игры*. Если нет сюжета, то и самой игры не будет — в лучшем случае, костюмированный бал или войнушка. Говардовская киммериада обладала всеми признаками героического приключения: мир, наполненный волшебством, добром, злом и хаосом. Мир, в котором герой мог добыть себе мечом славу, а славой — власть. Поэтому базовой идеей первой игры стал Подвиг.

Чтобы пройти путь от простого воина до короля, требовалось совершить немало храбрых поступков и одолеть серьезных противников. Это второй этап работы над игрой: создать *взаимосвязь между ролями*, сделать каждого участника необходимой частью мира. Так, замок короля невозможно захватить без помощи мага или дракона; тем, в свою очередь, требуется сокровище — древние артефакты, добыть которые может лишь мудрый герой, разгадавший загадки Хель. Этим героем может быть любой из игроков, который прочтет старинное пророчество (в том числе, и маг, и дракон, и король); а добытые артефакты могут показаться ему более ценными, чем помощь союзника.

К этим сюжетным связям добавляем *вводную* историю персонажа: его отношения с другими, привязанности и нелюбовь, движущие мотивы. Узнав историю героя, игрок начинает придумывать, как будет добиваться исполнения желаний персонажа.

Далее наступает самый долгий и страшный для большинства мастеров процесс: создание *правил* игры. В первых играх "Конаниады"

5. "Завещание Ориона", игра по Древнему Египту.
6. "Звездные войны" в Подмосковье.

правила были довольно простыми, а степень условности приближала их к театралкам. Магия моделировалась ключевым словом и хлопком в ладоши — а игроки отыгрывали результат волшебства. Жизнь человека состояла из двух *хитов* (от английского Hit Point), а удар меча снимал по одному хиту. Кольчуг и доспехов на первых двух играх еще не было, мечи преимущественно делались из дерева, и как следствие, *боевые* правила не нуждались в таких пунктах, как дополнительные хиты за броню или плюсы к снятию за особое оружие.

Зато с самого начала встала *проблема моделирования фантастических существ*. Первой пробой стали опознавательные жетоны, которые носили игроки-"монстры". Уже на второй игре стало ясно, что такой мелкой детали недостаточно для создания страшного образа. Тогда в ход пошли маски из папье-маше, закрывающие почти все лицо. Маски носили олени и медведи, скелеты и драконы, василиски и вервольфы. Хорошо сделанная маска заменяла целый костюм.

Следующим этапом подготовки игры стало... сочинение литературных текстов. Говард тут помочь никак не мог: дав жизнь придуманным странам, едва набросав их культуру, историю, политику, религию, он не стал "раскручивать" все сюжетные линии. Приходилось делать это за автора. Так появлялся *мифологический и исторический фон* игры. Пророчества, сказки, легенды, ученые трактаты и записки "очевидцев" наполняли библиотеки замков, карманы чародеев и храмовые алтари. В некоторых из этих текстов скрывались нити информации, которые могли привести игроков к желанной цели.

В последних играх составлением истории и литературы своих королевств занимались и сами игроки. Для стигийских магов мастера создали даже Магический Язык Программирования — его слова работали с волшебством как компьютерные программы, а правильно составленное заклинание могло быть необыкновенно изощренным и сильным. Когда же к заклинанию прибавлялись петарды, римские свечи и бенгальские огни, зрелище становилось поистине впечатляющим.

На первых играх было немного игроков и всего две игровые державы, потому вопрос о деньгах или продуктах, которые можно добыть, не поднимался (ну, за исключением того, что у "оленей" в кармане была баночка тушенки, чтобы охотник получил свою добычу). Уже на третьей игре появилось еще несколько стран, а стало быть, мастерам пришлось задуматься над *экономикой*. Чем торгуют пикты или тауранцы? Сколько полей следует вспахать и засеять аквилонцам, чтобы полученного урожая хватило и себе, и на торговлю? Как отслеживать оборот денег в игре, чтобы не получилось так, что все монеты окажутся в одном-двух карманах, а остальные игроки останутся "голодными" и "раздетыми"? Эти тонкости, над которыми в реальной жизни ломают головы сотни министров и миллиарды бухгалтеров, в экономически неудачной игре ощущаются особенно болезненно. К тому же, экономика не должна отнимать у игроков того главного, за чем они приехали — Приключения.

Не последним из вопросов, сопровождающих создание игры, становится *проблема "погибших" и "родившихся"*. Куда деваются игроки, персонажи которых погибли в неравной схватке или от болезни? Как выпустить в игру нового персонажа? На "Конанах" эту проблему решал мастер по Стране Мертвых. Выбывшие из игры заходили на стоянку "мертвецов" и ждали там два-три часа, пока не сменится "сезон". После

7. Ролевая игра "Война и мир" (ничего общего с романом Льва Толстого).

8. "Дикий огонь", игра по романам Джорджа Мартина.

этого их выпускали либо совершенно новым взрослым персонажем с другой вводной, либо — если за свою жизнь прежний персонаж успел жениться — ребенком погибшего героя. "Мертвецы" могли сократить срок пребывания "на том свете", поиграв какого-нибудь зверя или чудовище. Еще один способ покинуть Страну Мертвых пораньше — дождаться, когда какая-нибудь замужняя пара попросит у мастеров "ребенка". Правда, выйдя в игру младенцем, ты должен был целый час лепетать ерунду, ходить только за ручку с мамой, требовать конфетки и носить бантик или слюнявчик, а не меч или копье.

Чем больше становится игроков, сюжетных линий и связей, тем сложнее правила. Если на первых "Конанах" все "болезни", насылаемые мастерами за неубранные стоянки или грубое поведение, заключались в одной Чуме, то к пятому список разнообразных игровых хворей и их "симптомов" занимал целую страницу. К правилам по рождению прибавились правила по генетике — как рассчитать, будет ли магом сын волшебника и обычной смертной? А боевые правила усложнились настолько, что без трех мастеров-специалистов разобраться было сложно. Прибавились правила осады и штурма городов, строительства укреплений разной степени сложности, правила ночных боев и разведывательно-диверсионных операций...

Магия претерпела самую мучительную эволюцию: эфемерная, фантастическая сила волшебства с трудом поддается вещественному моделированию. Став частью игрового мира, магия превратилась в ремесло, которому надо было учиться долго и прилежно. Появились уровни волшебства, книги заклинаний, свитки-чары и заколдованные зелья. К последним двум "Конанам" игроки, которые получали роли чародеев, готовились по полгода, чтобы вызубрить магические языки и научиться быстро составлять заклятие.

И, конечно, религии, придуманные Говардом, неумолимо изменились с течением игр. Уже недостаточно было варвара-Крома и змееликого Сета — остальные страны тоже нуждались в "небесных покровителях". На третьем и четвертом "Конанах" роли богов исполняли мастера; они принимали участие в игре, являясь на некоторых обрядах или по особо убедительному молению. Даже вступали в "божественные войны", из-за которых потом последователи того или иного учения внезапно решали изменить свои планы.

Так, однажды боги перессорились из-за похищенной жрицы Иштар, и дело дошло до настоящей баталии. Но тяжелый молот Тора, метивший в хитрого бога Бела, промахнулся и зацепил Бальдра, который к истории со жрицей не имел никакого отношения. Увы, от божественного оружия боги не защищены, и Бальдр отправился в Страну Мертвых, а за ним решил последовать весь пиктский народ, который считал Бальдра своим единственным покровителем... Так в этом игровом мире сгинули пикты, а место весеннего бога в пантеоне занял жестокий Сет.

История гласит, что некогда племени пиктов покровительствовал светлый бог весны и плодородия Бальдр. Ему приносили дары на святой алтарь не только дикие народы, но и многие знающие люди — они посвятили ему свою жизнь, объединившись в грозный колдовской Круг Друидов.

Но и боги не ведают мира. Случилось так, что немедийский витязь пожелал освятить свой брак с похищенной жрицей Крома, но боги жениха и невесты издревле враждовали, ибо вечно свет враждует с тьмой. Иштар поддержала брата своего Крома, Тор-кузнец стал на сторону Митры, а хитрый Бел переходил то на свет, то в тень, покуда не настиг его удар тяжелого молота Тора. И дрожал храм от треска молний и грома скрещенных мечей, камни падали с его свода, рушились его колонны. Только Бальдр продолжал петь свои песни и не ввязывался в битву богов, и пикты-пастухи вторили эху его музыки.

(Из легенды, написанной по мотивам событий прошлой игры)

"Ох уж эти сказки, ох уж эти сказочники!.."

Подводя итоги этому экскурсу в странный мир полевых игр, в который раз спрашиваю себя: так зачем все эти люди — школьники, студенты, солидные менеджеры, милиционеры, программисты, писатели, художники, грузчики, строители — зачем они собираются летом в лесу, строят крепости, клепают доспехи и шьют фантастически красивые костюмы? Зачем по полгода мечтают о том, чтобы почувствовать тяжесть меча или шероховатость древнего папируса? Зачем сочиняют песни, стихи и повести о фантастике, которая несколько дней была реальна? Зачем терпят добродушные насмешки родни и язвительные репортажи прессы о таком необычным хобби?

Я не могу дать однозначного ответа. Но знаю одно — мы не бежим от реального мира. Мы хотим породнить его с волшебством и благородством мечты.

Дмитрий Тарабанов

БОРОТЬСЯ И ИСКАТЬ, НАЙТИ — И ПЕРЕСТРОИТЬ

ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ И ОСВОЕНИЕ ПЛАНЕТ

— Первый полет на Марс. Можете себе представить, чего только не напишут газеты. Но важнее то, что говорят ученые. Анализы и ваши записки — просто клад. Когда вы установили, что вы не на тренировке?

Гарри Гаррисон, "Тренировочный полет"

От произведения к произведению, из эпохи в эпоху фантастическая идея становится все утонченней и изысканней, глубже и дерзче. Старыми находками, равно как и прошлогодними слухами о съемках "Третьего эпизода", никого не удивишь. Этим хороша НФ — постоянной эволюцией доктрин и попыткой заглянуть еще дальше, не забывая о непременной привязке ко дню сегодняшнему, отличной взлетной полосе для старта к "прекрасному далеко".

Продолжая цикл "космических статей", мы обратимся к насущной проблеме Фантастики: поиску подходящих для заселения планет, их освоению и терраформированию. В этот раз оставим в покое необозримую Метагалактику и строго ограничимся планетами Солнечной системы, о которых нам известно практически все. Или не все?

Ловим читателя на телескопическую удочку

Приходилось ли вам читать "Марсианские истории"?

К романам классика американской приключенческой фантастики Эдгара Райса Берроуза принято испытывать чисто сентиментальную привязанность — как к первым книжкам, открывшим врата в таинственный мир Фантастики. Эти "Истории" понятны любому школьнику — захватывающие, романтические, местами донельзя вычурные. С неизменными погонями по марсианской пустыне, схватками на мечах, полетами в гравитационных кораблях и гладиаторскими боями... Но и интересны они, через век после написания, будут разае что школьнику, который пока свято верит в пригодную для дыхания атмосферу Барсума ("Barsoom" — туземное название Марса у Берроуза), искусственное происхождение пресловутых каналов, наличие зеленокожих марсиан и пленяющую глубину марсианских колодцев.

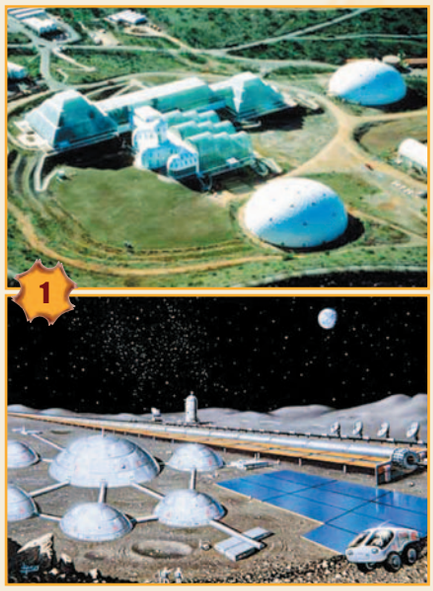
Вера в существование жизни на Красной планете захватывала многих авторов. В конце девятнадцатого века прогремела "Война миров" Герберта Уэллса, и толпы марсиан ринулись покорять Землю. С 1941-го — ведутся **"Марсианские хроники"** Рея Брэдбери, многое заимствовавшие из **"Историй Барсума"**. Параллельно с ним работает Ли Бреккет, автор цикла рассказов о похождениях героя Эрика Джона Старкера по увядающему Марсу и соседним планетам. А еще — Роджер Желязны в **"Розе для Экклезиаста"**, и многие-многие другие профессиональные мечтатели. В их произведениях на Марсе непременно можно дышать (хоть и с трудом), там высыхают оставшиеся худенькие речушки, а марсианки зачастую симпатичнее и привлекательней земных женщин.

К середине семидесятых, когда космические зонды определили отсутствие в Солнечной системе планет, пригодных для жизни, этим авторам пришлось разложить свою телескопическую удочку и основательно посидеть у любительского телескопа на чердаке, чтобы выбрать подходящий плацдарм для фантастических изысканий. Какую-нибудь далекую планету далекой звезды, на которой еще могла теплиться жизнь, не убитая высоколобыми ученишками из NASA. Вовсе не потому, что не хотелось выглядеть в глазах поклонников НФ "не успевающими" за прогрессом — уж больно грустно сознавать, что еще вчера цветущий красным Марс... опустел.

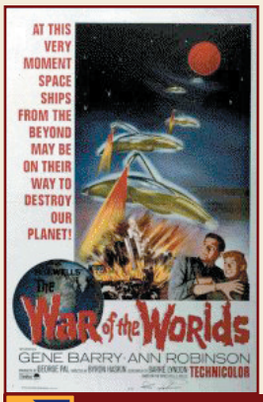
Так направление "меча и планеты" (Sword & Planet) переросло в "космическую оперу", а телами Солнечной системы занялись авторы молодые и прагматичные. Сторонники "твердой" НФ и твердых намерений, практически во всем созвучные с озабоченными той же проблемой учеными.

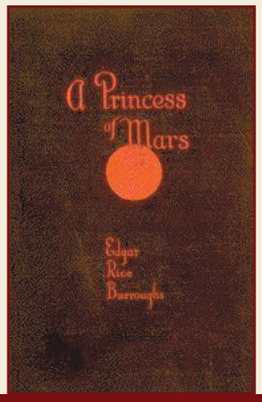
Всем нам — купол!

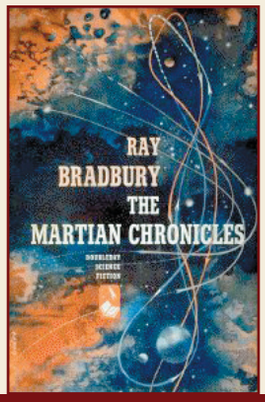
А намерения последних оказались очень простыми и совершенно неромантичными: основать на планетах Солнечной системы космические станции, сами планеты превратить в сырьевые базы, климат в дальнейшем видоизменить, приблизив его к земному — чтобы человек смог беспрепятственно существовать вне Земли. В нашем "Рейтинге перспективности планет" (см. на

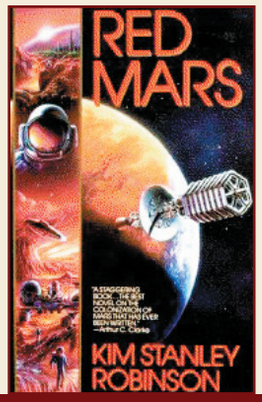


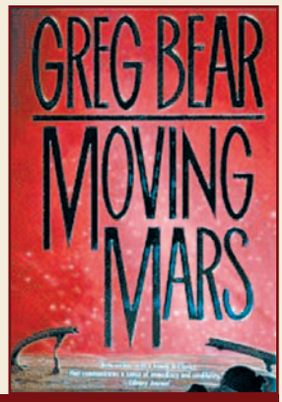
1. Найдите десять отличий (подсказка: одна из этих станций — на Земле).
2. Санаторий с видом на Землю и пара лунных трамвайчиков.
3. Идиллическая картина "твердой" НФ.











Столетняя эволюция Марса: от Герберта Уэллса до Грега Бира.

полях) безоговорочным лидером ближайшей колонизаторской "пятисотлетки" оказался Марс.

Самый простой и безотказный способ сделать Марс обитаемым — построить на нем герметические коммуникации с пропускающим видимый спектр излучения (опционально — ультрафиолет) покрытием и самообновляющейся климатической системой. Под такими куполами можно успешно выращивать приспособленные к условиям пониженной гравитации злаковые, пасти скот (хотя менее романтично и более практично выращивать животину в чанах), а на досуге играть в пионербол. Возводить такие купола несложно и относительно дешево. В разобранном виде станция в квадратный километр размером сможет с легкостью уместиться в грузовом отсеке первого марсианского корабля...

Теперь — реальность. На Земле вовсю идет и разработка таких станций, и исследование поведения человека в замкнутой среде. Проблема обновления кислорода уже решена: в 50-ых годах прошлого века профессор Шепелев прожил 2 месяца в камере объемом 5 кубометров (!) без какой-либо вентиляции — рядом с "реактором", в котором плавали одноклеточные фотосинтезирующие водоросли **хлореллы**. Микроорганизмы восстанавливали весь потребляемый ученым O_2 и тем самым выполнили за два месяца работу, на выполнение которой в обычной природной среде потребовались бы тысячи лет. Единственное, что требовала хлорелла за свои труды — воду и солнечный свет.

Исследования продолжались. В 1990-м году в пустыне Аризоны была построена грандиозная конструкция, представляющая собой замкнутую природную систему общей площадью 1,27 гектар и объемом 204 тысячи кубометров. Она была полностью покрыта стеклянным колпаком, пропускающим 50% солнечного света. В семи независимых секторах расположились: микроокеан с системой волн, тропический и мангровый леса, пустыня, саванна, болото и жилье для людей. Специальные "легочные" установки контролировали давление внутри конструкции, чтобы не нарушить ее изоляции. В итоге проект под названием **"Биосфера 2" (Biosphere 2)** оказался в 50 раз надежнее в плане герметичности комплекса Space Shuttle, а замена воздуха не превышала 10% в год.

Но, как ни странно, изначальной задачей **"Биосферы"** было не апробирование лунной станции в домашних условиях — создавали этот проект как полнометражный приквел к экстремальным сериалам "За стеклом" и "Последний герой". Ну, еще чуть-чуть — к шоу "Голод", потому что поселенным в **"Биосферу"** четырем мужчинам и четырем женщинам пришлось в течение двух лет находить не только общий язык между собой — но и пищу. В частности, ее выращивать. Миллиардер Эдвард Басс, спонсировавший проект и экономно уложившийся в 210 миллионов "зеленых" (не марсиан), ставил основной целью проследить человеческие отношения в условиях дикой природы и полной изоляции.

Вообще, проблема "уживаемости" людей в замкнутом пространстве — одна из излюбленных тем фантастики. В произведениях Гарри Гаррисона **"Спасательная шлюпка"**, **"Врач космического корабля"**, **"Давление"**, **"Источник опасности"** межличностные конфликты — стержень сюжета. Роман Кима Робинсона **"Красный Марс" (Red Mars)** не изобилует вселенскими открытиями и загадками вымерших цивилизаций, что свойственно ранним книгам о Марсе. Это книга о людях. Своеобразная "Мышеловка" Агаты Кристи, только в космических декорациях и красных тонах.

Ученые, курировавшие космонавтов на станции "Мир", уже сталкивались с пробле-

Рейтинг перспективности планет

Этот рейтинг отражает перспективность освоения и колонизации больших и малых планет и их спутников, обращающихся вокруг Солнца. Основой для рейтинга стали предпочтения не столько ученых, сколько фантастов.

1. Марс. Безоговорочный претендент на колонизацию. Хиленькая атмосфера, небольшая масса планеты — вовсе не помеха для людей с интеллектом. Сухой лед в полярных шапках несложно растопить, атмосферу — насытить. В координации работы колонии поможет практически полное совпадение земных и марсианских (30 минут разница) суток, расхождение в которых легко устраняется корректировкой календаря.

2. Венера. Сто миллионов километров от Солнца, масса, диаметр и плотность практически идентичны земным. Среди существенных препятствий — сверхплотная атмосфера и температура почти 380 градусов Цельсия. При разумной "переделке" с конфискацией части воздушной шапки может получиться весьма солидный *терраформ*.

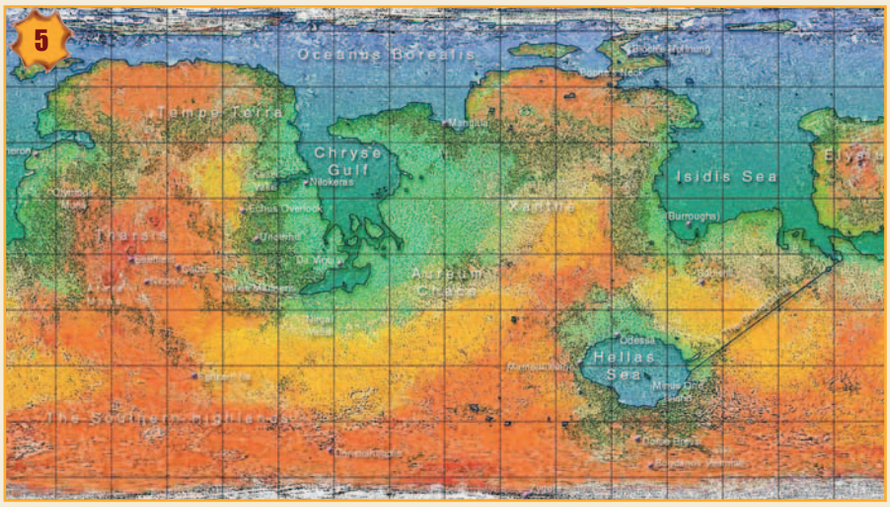
3. Меркурий. Расстояние от Солнца 58 млн. км — почти в три раза меньше, чем от Солнца до Земли. Атмосфера донельзя разреженная, а средняя температура — 330 градусов Цельсия. Даже легкомысленный в отношении научных формальностей Эдмонд Гамильтон туда никого не поселил. Однако автор всерьез задумывался о "подземном" освоении, где знойное светило не смогло бы беспокоить многострадальных колонистов, выгребающих из недр тяжелые дары солнца.

4. Луна. Сначала этот естественный спутник хотели превратить в перевалочную станцию для дальнейшего освоения Солнечной системы. Потом передумали и решили использовать в качестве копилки для налогоплательщиков, то есть как развлекательный центр космического туризма. Вполне возможно, что к середине текущего столетия на Луне построят санаторий "Олигарх"...

5. Спутники планет-гигантов. Таких планет четыре: Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун. Маленькая плотность (тело Сатурна смогло бы плавать в океанах Земли), низкая температура, огромный диаметр (Юпитер в 12 раз больше Земли), запредельная сила притяжения и ужасное атмосферное давление у поверхности (если ядра гигантов не жидкие, что вполне вероятно при такой плотности) не дают даже подумать о колонизации. Приходится довольствоваться многочисленными спутниками, на которых можно устроить исследовательские станции (как в **Пути на Амальтею** братьев Стругацких).

6. Астероидное кольцо. Это скопище малых планет или просто космического мусора — неоценимый клад для промышленности и сельского хозяйства. Драгоценные руды и пустующие оболочки для космических ферм растянулись вдоль околосолнечной орбиты, подставив блестящие спинки свету звезды. Если удастся этот клад освоить, проблема истощения полезных ресурсов надолго отойдет на второй план.

Несмотря на скрытый потенциал, последние пять кандидатов меркнут перед перспективой в ближайшем будущем колонизировать Марс. Не говоря уже о колониях О'Нейла, гигантских вращающихся металлических цилиндрах, в которых якобы должны обитать тысячи людей. Зачем нам такое счастье — жить в консервных банках? Другое дело — Марс, манящая красная точка на темно-синем небосводе...



4. Команда терраформаторов за работой.

5. Карта терраформированного Марса по трилогии Кима С. Робинсона "Красный, Зеленый и Голубой Марс".

мой человеческого фактора. Процесс контролировал специалист в области космической психологии, внимательно наблюдая за психическим состоянием подопечных и в случае неурядиц изменяя распорядок дня. Когда настоящим хлебом порадует, когда водкой из тюбика, когда... Неизвестно только, транслировали ли им недетское кино.

Воспитанием людей в теплице (в проекте их называли *эконавтами*) никто не занимался. Несмотря на то, что среди испытуемых не было супружеских пар, некоторые участники по окончании проекта сочли нужным заключить брак друг с другом. Помогло в этом, наверное, отсутствие "защитных тотемов" игры "Последний герой", камер в душевых кабинках — и наличие семи самых разнообразных романтических уголков.

В научном плане проект показал свою частичную несостоятельность. **"Биосфера 2"** создавалась как замкнутая система со сбалансированным круговоротом веществ. Предполагалось, что растения будут перерабатывать в кислород всю выделяемую живыми существами углекислоту, черви и микроорганизмы — заботиться об отходах... Но уже через три месяца содержание кислорода в атмосфере катастрофически уменьшилось, страшно расплодились тараканы, а над пустыней каждое утро конденсировалась влага и шел дождь.

Без внешнего вмешательства обойтись уже не удавалось, и в 1996 году после незначительной реконструкции проект передали Обсерватории Земли при Колумбийском университете. Однако открытия, сделанные учеными по завершении "гонки стандартов", поистине бесценны для организации инопланетных колоний.

Вполне возможно, что в ближайшем времени ученым удастся создать идеальную "Биосферу", но тогда возникает справедливый вопрос: как приспособить ее к условиям пониженной гравитации других планет?

И такие эксперименты имели место быть. Разработанное в 2002 году устройство **Andromeda Chamber** смогло с точностью до мельчайших деталей воссоздать климатические условия красной планеты. В качестве грунта использовалась переработанная вулканическая почва, атмосферы — газовая смесь из азота и водорода. Внутрь симулятора Марса были помещены метанопродуцирующие бактерии, которые чувствовали себя очень неплохо даже в условиях пониженного давления и низких температур и потому активно выделяли метан.

Раз бактерии прижились — значит, приживутся вирусы. А там, если верить агенту Смиту, и до людей недалеко. Что, безусловно, радует.

Тирьямпампация (говоря на кондралингве)

В фантастике с такими станциями обходятся просто. Для начала грохнут на нее метеорит, так что регулярно очищаемый от красной пыли специальными "дворниками" купол разлетится на тысячи маленьких осколков (копирайт — **"Вспомнить все"**). Потом наведут на очумевших от несчастья колонистов песчаную бурю, каких не знала история (копирайт — **"Миссия на Марс"**). А потом скормят самых стойких обезумевшей автоматике и навозным жукам, мирно вырабатывавшим кислород (фильм **"Красная планета"**). Одним словом, крышка — или, если позволите, купол — такой колонии.

Можно, конечно, "заземлиться", упрятать станцию под грунт осваиваемой планеты, а кислород и другие вещества выплавить из руд и окисей металлов. Но какой смысл в таком освоении, если результат не лучше колоний О'Нейла? Напомним читателю, зачем мы летали "От Бетельгейзе до Тау за восемь часов" (статья о космических полетах в МФ №1 за 2004 год): "понежиться в свете чужих звезд и посадить маки на отдаленной планете...".

Ну дык и посадим!

Терраформирование

Очередное доказательство ответного влияния НФ на науку. В Оксфордском словаре английского языка (The New Shorter Oxford English Dictionary, Vol. 2, 1993), составители которого особо чутко реагируют на новые слова, указано происхождение слова Terraform — *первоначально Sci. Fiction*.

Уже с середины девяностых годов слово "терраформирование" стало использоваться не только в текстах Лоис МакМастер Буджолд и компьютерных стратегиях, но и в официальных рапортах NASA. А это, согласитесь, что-то да значит.

В современном понимании терраформирование — это процесс принудительного изменения физических характеристик планеты с целью превращения ее в пригодную для жизни и деятельности человека. Процесс этот очень длительный и может занимать от десятков до миллионов лет, в зависимости от сложности исходных условий. Зато в качестве конечного продукта мы получаем не безжизненную каменюку, а сестричку матушки Земли.

На современном этапе развития науки и техники возможным представляется терраформирование одного лишь Марса. Луна попросту не удержит кислородно-азотистой атмосферы, а для разрежения воздушного слоя Венеры потребуется умение транспортировать газ в объеме, соизмеримом с размерами среднего спутника Юпитера. Благо, реально осуществимых

Звездный спиннинг

Принцип действия телескопа-рефлектора таков: зеркальная оптика концентрирует отраженный от небесных тел звездный свет и направляет его на сетчатку глаза. Свет этот рассеян настолько, что зачастую его не хватает, чтобы активировать отвечающие за распознавание цветов глазные "колбочки". Даже в мощный наземный телескоп дальние планеты Солнечной системы кажутся черно-белыми. Что можно говорить о планетах, удаленных от нас на расстояния в десятки и сотни световых лет? Отраженный ими свет до нас попросту не доходит, потому до последнего времени не приходилось заговаривать о поиске планет за пределами Солнечной системы.

С 2002 года в сети стали появляться сомнительного вида статьи, сообщающие об "очередных" находках такого рода. Любопытно, что материал достаточно обоснован и методы, которые в нем предлагаются, вполне реальны. Вот некоторые из приведенных фактов:

- За последние 8 лет было обнаружено более 30 планет размером с Юпитер (все они — газовые гиганты).
- Найдены они по принципу "затмения", так как проходят перед своей звездой, вызывая затухание ее светимости (в другом варианте — по гравитационным колебаниям звезды).
- По спектру характерного газового следа, оставляемого планетой под воздействием солнечного ветра, определяется химический состав атмосферы газового гиганта.
- Якобы существует проект постройки в 2006-м году планетарного телескопа, с помощью которого можно находить планеты земного размера.

Если это правда — радуемся. Если сплетни — не обессудьте...

проектов терраформирования Марса хватает, и это радует, потому что рано или поздно хоть один проект воплотится в действительность.

Способ первый. Орбитальные зеркала

Полярные шапки Марса богаты водой. Если построить на орбите планеты огромные зеркала, концентрирующие отраженный солнечный свет на ледяных залежах, можно добиться полного растопления полярных льдов и образования пока не существующего Бурильского океана. Правда, в лучшем случае вода покроет лишь четверть поверхности планеты, и ее придется постоянно прогревать, чтобы из Бурильского океан превратится во Второй Северно-Ледовитый. Но это, согласитесь, мелочи.

Национальное Астрономическое общество всерьез подумывает о такой метаморфозе. На нашем диске вы найдете фильм, где показано, как будет происходить таяние марсианских льдов.

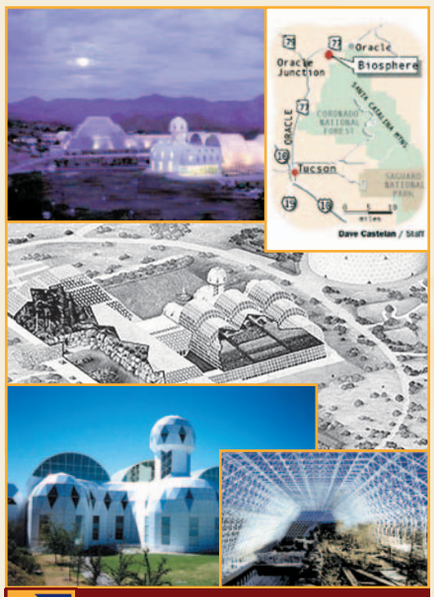
В 70-х годах прошлого века предлагался еще один способ "увлажнения" пустынной планеты — одновременно на двух полюсах взорвать мощные водородные бомбы. Почему водородные? Да просто время было такое, расцвет "гонки вооружения", страны-государства применяли тактическое оружие в целях мирных и не мирных, не задумываясь особо о последствиях и масштабах наносимого урона. У Верховена ("Вспомнить все"), например, не в пример культурней: Квейд активирует древний марсианский механизм, и раскаленные графитовые стержни пронзают сухие льды, высвобождая что-то газообразное. Многих ценителей повышенной твердости фантастического метода до сих пор тревожит вопрос: что это такое было, от чего небо вдруг стало голубым?. И их можно понять. Интенсивность голубого цвета в атмосфере напрямую зависит от содержания N_2, а об азоте в фильме речи вроде не шло...

Видать, режиссера мучила ностальгия по Барсуму, и за это его судить нельзя.

Способ второй. Парниковый эффект

Соседушка Марс не всегда был "таким холодным". Много миллионов лет назад содержание углекислого газа в атмосфере, способствующего накапливанию солнечного тепла и "теплоизоляции" от открытого космоса, было несказанно выше. Со временем часть углерода ушла в осадочные породы, а более легкие газы — в открытый космос.

Для того, чтобы возродить на Марсе парниковый эффект и устроить глобальное потепление, с коим тщетно борются на Земле, можно вспомнить опыт предков-вандалов и уронить на Марс богатый аммиаком астероид откуда-то с внешних окраин Солнечной системы: NH_4 отлично подойдет в качестве парникового



Проект "Биосфера 2".

газа. Однако стоит помнить, что в результате падения метеорита в атмосферу могут подняться мегатонны красной пыли и надолго погрузить и без того ледниковую планету в "атомную зиму". Тогда теплого Марса нам не видать пару миллионов лет.

В **"Дочери тысячи джеддаков"** Берроуза впервые подана идея постройки завода, который смог бы насыщать атмосферу планеты кислородом. Построить нечто подобное на Красной Планете возможно, только в нашем случае придется производить не кислород, а парниковые газы, добываемые химическим способом из нерудных ископаемых грунта. А можно обойтись и без заводов, воспользовавшись услугами микробиологии: выбросить на планету колонии с генетически модифицированными метано-, аммиако-, и углекислотопродуцирующими бактериями, вроде тех, что проходили испытание в эмуляторе Andromeda Chamber. Через пару тысяч лет атмосфера насытится парниковыми газами, и температура подпрыгнет на 30-40 градусов.

Наконец, можно прислушаться к последнему слову в тепловом терраформировании — производству галоидноуглеродных (halocarbon) газов. Благодаря ГУГ становится возможным терраформирование Марса в кратчайшие сроки, скажем, за 5-10 лет. Единственный недостаток в использовании газов — ими нельзя дышать. Впрочем, это ничуть не мешает носить акваланги, нежиться в лучах розоватого солнца — и даже высаживать маки, которые уж наверняка подойдут по цветовой гамме окружающим ландшафтам.

И еще одно "но"...

Марс не удержит такой пышной атмосферы, какую мы хотим ему дать, и растеряет ее по причине низкой гравитации. Почему?

Чем выше температура атмосферы, тем больше скорость движения молекул в газах. Поскольку вторая космическая скорость ниже тепловой скорости движения молекул, некоторые газы с маленькой молекулярной массой (такие, как водород) будут покидать атмосферу. На Земле то же самое произошло с гелием, который впервые открыли только при анализе спектра Солнца.

Стало быть, все старания — насмарку? Ну почему же! Красной Планете рано или поздно суждено возвратить себе исконно притягательный вид, но перед сине-красной реинкарнацией ей придется пару-тройку тысяч лет исправно послужить на благо человечества.

Способ третий. Рациональный

Правда, лучше не торопиться и выждать еще с десяток лет, пока наука перерастет высокобюджетные инфантильные гонки по флаговтыканию, соберется с силами и предложит единственно правильный и действенный метод. А пока наука все это перерастает и предлагает, людям простым и страстным можно расслабится за романами Брэдбери или Хайнлайна, томики которых по прошествии лет потеряли броскость обложки и обзавелись золотым тиснением.

Только не расслабляйтесь уж очень сильно. Вдруг кто-то прилетит осваивать нас?

Кто знает, может об этом — пока не издававшийся в России роман Джека Уильямсона **"Терраформированная Земля"**? Лауреат премии Джона Кемпбелла в 2002-м, кстати...

Перо и планета

Неудивительно, что библиотека по художественному терраформированию с каждым годом пополняется новыми шедеврами. И как ей не пополняться, если "прекрасное далеко" уже так близко!

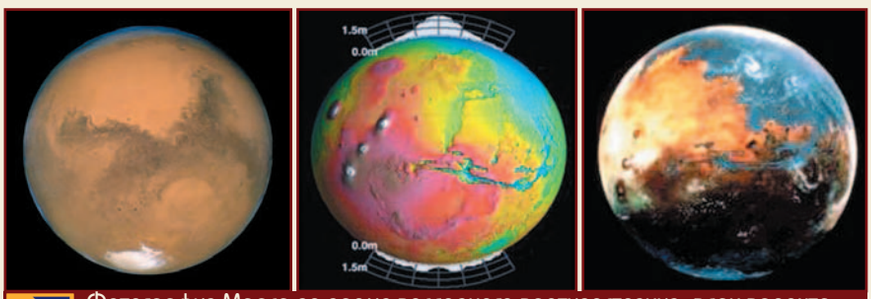
Ярчайший представитель последнего поколения терраформаторов (-истов?) — Ким Стэнли Робинсон с RGB-трилогией: **"Красный Марс"** (Red Mars, 1992), **"Зеленый Марс"** (Green Mars, 1993), **"Голубой Марс"** (Blue Mars, 1994). Несомненно, это самые правдоподобные произведения о колонизации Марса из всех когда-либо написанных — к тому же организованные в неординарном стиле. Думается, что Красная Планета в ближайшем будущем будет выглядеть именно так, как нарисовал ее Робинсон...

Еще — **"Марс в движении"** (Moving Mars, 1993) Грега Бира. Здесь земная колония добивается независимости путем переноса планеты в другую звездную систему — такое даже терраформированием не назовешь. Межзвездным кроссинговером — да...

И грех не вспомнить грядущую революционную компьютерную стратегию от калининградской KDLabs — **"Периметр"**, — посвященную продвинутому терраформированию в полной легенд и преданий sci-fi-вселенной. Предысторию к игре написал молодой фантаст Юрий Некрасов, потому можно смело надеяться, что в составе первой экспедиции по преобразованию планет будет хоть один наш...

В смысле — зеленокожий. С четырьмя глазами на черенках. И отполированным до блеска мечом.

Вперед! За Барсум! МФ

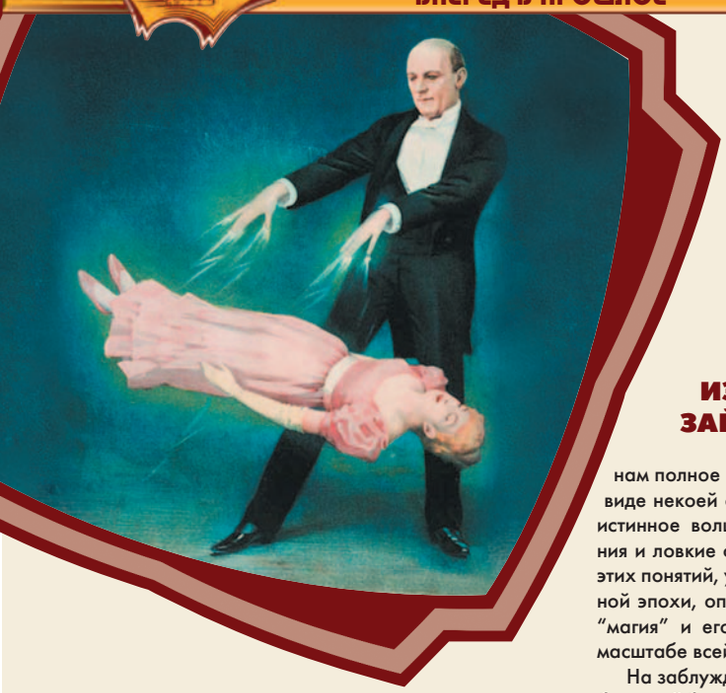


Фотография Марса во время последнего противостояния, план проекта NASA и картина художника-фантаста.

Михаил Попов

ФОКУС, ПОКУС, ДВА СТВОЛА

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ИСКУССТВА ЭФФЕКТНОГО ИЗВЛЕЧЕНИЯ УШАСТЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ОТРЯДА ЗАЙЦЕОБРАЗНЫХ ИЗ МУЖСКИХ ГОЛОВНЫХ УБОРОВ



Абракадабра
Абракадабр
Абракадаб
Абракада
Абракад
Абрака
Абрак
Абра
Абр
Аб
А

Перед вами — одно из самых древних заклинаний, известных человечеству. О его истинном происхождении сейчас можно строить лишь догадки. Английский исследователь Ветхого Завета Джон Аллегро считал, что оно происходит от месопотамского выражения "Аб-ба-таб-бари". Это присловье произносилось во время религиозных обрядов у древних шумеров и было созвучно имени Бога, упоминаемому в молитве "Отче наш" из арамейского перевода Нового Завета. Некоторые предполагают, что "абракадабра" следует читать на иврите как: Ab (отец) Ben (сын) и Ruach acadasch (святой дух). В последнем случае это каббалистическое заклинание записывалось в виде перевернутого треугольника (см. выше) и носилось на груди в качестве защиты от лихорадки и простуды.

Магия: три в одном

Как бы мы ни относились к магии, нельзя отрицать тот очевидный факт, что, будучи одной из первых форм проявления человеческой культуры, она стоит в одном ряду с древнейшими признаками цивилизованности — орудиями убийства, проституцией и религией. Чтобы не выходить за рамки темы, обозначенной данным номером журнала, следует признать определенную вероятность того, что настоящая магия (т.е. тайные силы природы, которые невозможно познать средствами естественной науки) все же существует. Это дает нам полное право представить ее историю в виде некоей формулы с тремя переменными: истинное волшебство, временные заблуждения и ловкие фокусы. Взаимное соотношение этих понятий, уникальное для каждой конкретной эпохи, определяет истинный смысл слова "магия" и его многочисленных синонимов в масштабе всей человеческой истории.

На заблуждениях особо останавливаться не будем. Общеизвестно, что солнечные затмения, землетрясения и молнии раньше считались колдовством, чудом, проявлением божественной воли, а теперь изучаются в младших классах средней школы сразу после уроков закона Божьего и основ половой гигиены. Что касается истории истинного волшебства, известной нам в основном лишь по необъективным литературным источникам, а потому носящей преимущественно художественный характер, то данная тема уже освещена в статье Антона Курина, которую вы найдете в этом же номере.

История фокусов, а, вернее говоря — иллюзий, интересна тем, что "фальшивая магия" в полном смысле этого слова является наукой волшебства, пускай и ненастоящего. Находясь в родстве с механикой и оптикой, эта наука до сих пор сохраняет за собой полное право называться высоким искусством, объединяющим практичную театральную зрелищность с мистическим обаянием всего необъяснимого.

Искусство иллюзий сугубо индивидуально, ведь фокусник — это творческая личность, работающая исключительно в одиночку (либо в компании ассистентов второго плана). В отличие от жуликов и шарлатанов, профессиональные иллюзионисты берут деньги лишь за демонстрацию своего искусства, а не за некие полезные для зрителя последствия, которые якобы наступят после сеанса "волшебства". Тем не менее, на протяжении почти всей истории своего существования, фокусы были ничем иным, как мошенническим средством эксплуатации народных суеверий и религиозных мифов, предназначенным не столько для развлечения толпы, сколько для ее устрашения и подчинения.

Гусь по-египетски

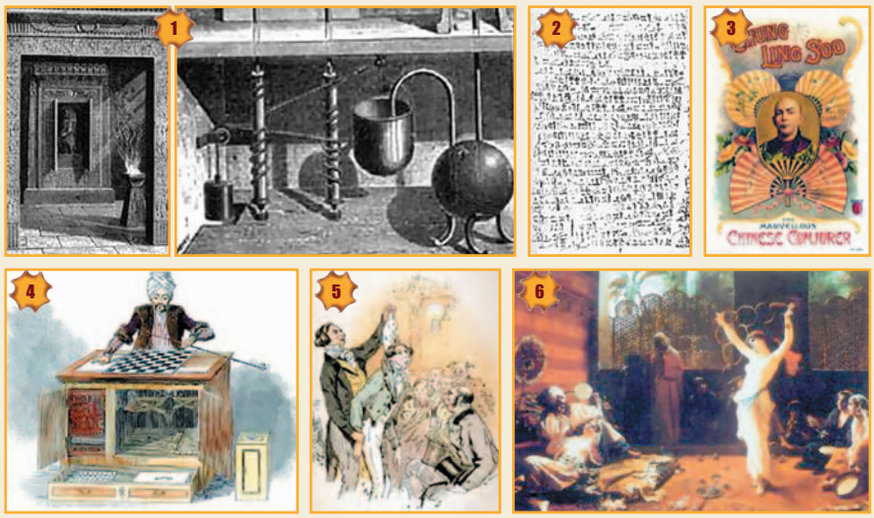
Дохристианская эра оставила нам слишком мало объективных сведений, позволяющих однозначно распознать фокус в каком-либо божественном чуде или рукотворном волшебстве. Однако, принимая во внимание то, что общие принципы иллюзионизма оставались неизменными во все времена, мы можем с достаточной долей обоснованности развенчать тех или иных допотопных "чародеев", по достоинству оценив их бесспорную изобретательность, смелость и ум.

По мнению ряда историков, одно из первых достоверных упоминаний о фиктивных магических представлениях можно отыскать в египетском папирусе Весткар, написанном во времена правления IV династии (XVII век до н.э.) и в настоящий момент хранящемся в Берлинском музее. Его содержание представляет из себя рассказы об удивительных чудесах, которые якобы происходили в Египте того времени. Эти истории были поведаны фараону Хуфу (Хеопсу) его сыновьями, пытавшимися таким образом развлечь своего скучающего отца.

В одной из них упоминался некий человек по имени Джеди, живший в поселке Джед-Снефру. По словам Дефдехора (одного из сыновей Хеопса), Джеди было 110 лет и он "знал число тайных покоев Тота, мог соединить отрезанную голову с туловищем и заставлял дикого льва следовать за собой с опущенным хвостом". Заинтересованный фараон приказал немедленно доставить ему этого кудесника. Представ перед Хеопсом, Джеди с готовностью согласился продемонстрировать свое волшебство. Обрадованный Хуфу тотчас же приказал обезглавить какого-нибудь узника и принести из темницы его тело, чтобы маг прирастил назад отрубленную голову. Однако, по вполне понятным причинам, Джеди не был в восторге от перспективы проведения подобного эксперимента и заявил, что "негоже совершать подобное со священной тварью". Фараон нехотя согласился заменить человека гусем. Тело этой птицы положили у запад-

ной стены дворца, а голову — у восточной. Джеди "молвил что-то волшебное" — гусь поднялся с земли невредимым и громко загоготал. Для пущей убедительности то же самое было проделано с быком. Впечатленный Хеопс начал выпытывать у Джеди тайное число покоев Тота (фараон хотел построить точно такие же чертоги для себя), однако хитроумный маг был настолько ловок и дипломатичен, что сумел уйти от прямого ответа, при этом нисколько не разгневав царя.

Здесь следует отметить, что Джеди поступил совершенно разумно, отказавшись приращивать голову человеку — этот фокус был бы попросту невыполним из-за сложностей с поисками двойника, согласного не только заменить собой убитого узника, но и скрывать этот секрет всю свою оставшуюся жизнь — недолгую и предсказуемую. Трюк с расчленением живых существ и последующим восстановлением целостности их тел сохраняет свою популярность и по сей день, превратившись в фокус с распиливанием женщины. Единственный нюанс заключается в том, что раньше подобное "волшебство" основывалось на отвлечении внимания и подмене объектов, а теперь — на ловкости и гибкости помощницы фокусника, которая успевает прижать свои ноги к груди так, чтобы лезвие пилы прошло через уже пустой ящик.



1. Аппарат, открывавший двери греческих храмов после того, как жрецы зажигали огонь на алтаре у входа. Принцип его действия (перепад давления) был подробно описан Героном Александрийским в труде "Пневматика" (1 век н.э.).

2. Снимок папируса Весткар, сделанный в 1955 году.

3. Сохранившийся постер китайского мага, Великолепного Чунг Линг Су.

4. Шахматный игральный автомат с востока, одна из первых попыток имитации разумных механизмов.

5. Жан Роберт-Гудин и его немыслимые фокусы.

6. Женщина-маг в серале. Джакомо Монтегаза, Милан, XVIII век. Центральными фигурами иллюзионизма, как правило, являются мужчины. Фокусницы Востока не попали в историю только потому, что всегда выступали только в гареме, а не на базаре.

Приятный полумрак средневековья

Давайте перевернем сразу несколько страниц мировой истории. Чуете запах жареного мяса? Это — Петер фон Альбано. Или Жиль де Ре. Кто их теперь разберет... Во всяком случае, эдикт Карла V (15 век), запрещавший под страхом тюремного заключения и даже виселицы занятия черной магией, а также специальная булла Папы Иоанна XXII, предававшая анафеме всех алхимиков, полностью нивелировали зарождавшиеся в эту эпоху различия между прагматичными учеными и суеверными мистиками, прививая массовому сознанию один простой и запоминающийся слоган — "все еретики горят одинаково ярко"! Однообразная пиротехничность взаимоотношений христианской церкви с теми, кто составлял ей мало-мальски весомую конкуренцию в области мошеннического чудотворства, вынудила европейских "волшебников" забыть про былые политико-религиозные амбиции и срочно переквалифицироваться в шоуменов.

Иллюзионизм

Термин "иллюзионизм" (от латинского illusio — заблуждение, обман) в наше время обозначает цирковой жанр, основным выразительным средством которого является фокус — демонстрация появлений, исчезновений, перемещений, изменений формы, объема, цвета и превращения различных предметов, животных, людей. С технической точки зрения обычно различается два вида подобной "магии" — манипуляции (ловкость рук) и иллюзии (обман зрения, достигаемый путем использования различных приспособлений).

История донесла до нас имя придворного мага, служившего у печально известного английского короля Генриха VIII. Однажды, прогуливаясь вместе со свитой монарха по замку Хэмтон, чародей Брэндон заметил голубя, сидевшего на высокой стене. Обратив на это внимание короля, Брэндон вытащил из кармана кусочек мела, подошел к стене, поверх которой находился голубь, и нарисовал на ней контур птицы. Далее маг вынул из ножен свой кинжал и нанес им удар прямо в центр этого изображения. Как и следовало ожидать, дохлый голубь эффектно свалился к ногам короля.

Однако, вместо того, чтобы проявить удивление или хотя бы заинтересованность, Генри VIII впал в глубокую задумчивость. Логика подсказывала ему, что физиологические отличия английского монарха от простого голубя с точки зрения настоящей магии абсолютно несущественны. Сделав такой вывод, прозорливый король решил на всякий случай отрубить Брэндону голову. К счастью, горе-колдун смог обратить все это дело в шутку — Генри VIII ограничился лишь строгим предупреждением о том, что подобные "чудеса", впредь совершенные при его дворе, гарантированно обеспечат Брэндону личную встречу с апостолом Павлом и прочими святыми угодниками.

Магия & Фемида

Следует сказать, что в шестнадцатом веке произошло одно замечательное событие, благодаря которому иллюзионизм вскоре избавился от сомнительной ауры потустороннего искусства и занял свое законное место в развивающейся индустрии массовых развлечений. Представьте себе заурядную английскую деревеньку Смит (графство Кент), в которой проживал один богатый землевладелец по имени Реджинальд Скотт. Этот почтенный господин выращивал очень неплохой хмель и периодически наведывался в Рочестер для выполнения своих обязанностей мирового судьи. На одном из судебных заседаний ему попалось дело о колдовстве.

В злонамеренных кознях против церкви обвинялась некая Маргарет Симмонс — хрупкая юная девушка, замученная до полусмерти глупыми, но исполнительными следователями, проводившими над ней антинаучные "божьи испытания" (Dei indicium). Будучи настоящим бизнесменом, Реджинальд Скотт верил во всякую чертовщину только тогда, когда она сулила ему явную выгоду. А так как взять с обезумевшей от пыток девушки было решительно нечего, то судья не только полностью оправдал ее, но и вдобавок к этому начал тщательное

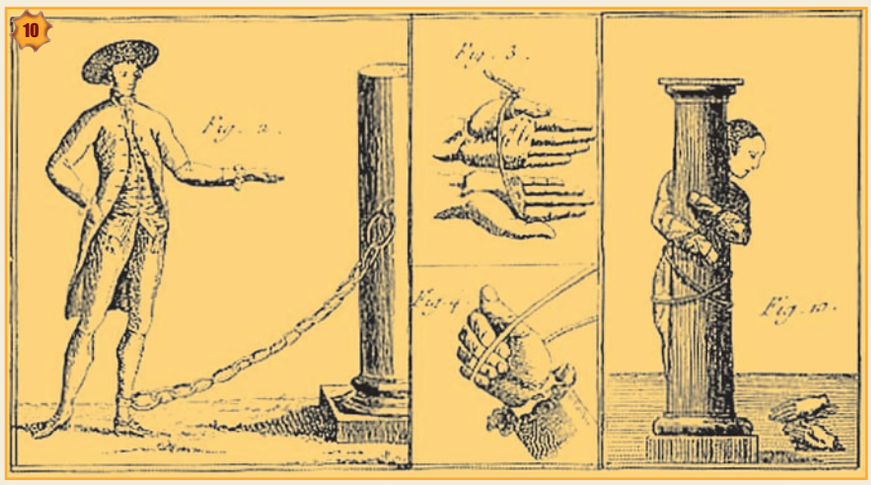
изучение всех задокументированных случаев применения "черной магии", сверхъестественная сущность которых была неочевидной.

Познакомившись с известным в то время французским "чародеем" по имени Каутарес, судья Скотт тщательно проанализировал и обобщил все известные факты о ведьмах и колдунах, напечатав в 1584 году свой монументальный труд "Разоблачение колдовства" (первое лондонское издание насчитывало 560 страниц). Отдельная глава этой книги "Искусство фокусов и подобных им трюков" содержала детальные объяснения секретов наиболее популярных в то время "чудес". Научные доводы церкви крыть было нечем. Вслед за этим последовало несколько судебных прецедентов с полным оправданием ярмарочных "чернокнижников" и "некромантов", реальная вина которых заключалась лишь в неудачной остроте, направленной против церкви или короля. Закат целой эпохи травли инакомыслящих трюкачей был уже близок.

Это действительно фокус-покус

Наибольшее влияние на облик современного иллюзионизма оказала континентальная Европа. Так, в XVII веке в Германии и Голландии пользовались определенной популярностью представления одного самозванного "волшебника", называвшего себя Охес Бохес (в действительности так именовался маг и демон из норвежских легенд) и использовавшего псевдоним "Фокус Покус" (Hocus Pocus) — путанное словосочетание, произносимое им во время базарного "колдовства" (полностью оно звучало, как "фокус покус, тонус талонус, вадэ целеритер юбео") для того, чтобы отвлечь внимание зрителей.

Данное "заклятье", которое по некоторым версиям представляло из себя извращенный текст католической мессы "hoc est enim corpus meum" ("это действительно мое тело"), было тут же подхвачено другими представителями данного ремесла и через некоторое время стало визитной карточкой всех иллюзионистов и трюкачей. В русском языке это словосочетание было заимствовано в качестве основы для понятия, обозначающего хитрый трюк или уловку. Примечательно, что в германской группе языков слово "фокус" до сих пор используется лишь как оптический термин, позаимствованный из латыни (focus — очаг, огонь).



7. Настенная живопись из гробниц Бени Хассана, Египет, прибл. 2500 г. до н.э. (реконструкция рисунка). Три наперстка. Неподалеку от Каира находится деревня Бени Хассан, рядом с которой были найдены 39 древних гробниц. Их ценность заключается в настенных рисунках, которые изображают сцены из повседневной жизни египтян. Данный рисунок был взят из гробницы номаха Багета III.

8. Картина Иеронимуса Босха "Мошенник" (1475 год). Три наперстка как средство отъема денег у доверчивых граждан.

9. Один из самых молодых представителей искусства иллюзий Бетти Джейн Коллар (США, 1931 год). Девочка выступала с ассистентом-отцом, который и придумывал для нее трюки (например, одевание наручников, парашюта и сбрасывание с самолета в заколоченном ящике — трюк, от которого в свое время отказался сам Гудини).

10. Эскейпизм в иллюстрациях книги "Энциклопедия развлечений, математических и физических наук, а также тонких материй Белой магии" (Париж, 1792).

XVIII век: Джузеппе зажигает

Следующим этапом в развитии искусства иллюзий был XVIII век. В то время, как большинство иллюзионистов промышляли мелким уличным трюкачеством, итальянский фокусник Джузеппе Пинетти смог сделать огромный шаг вперед, перенеся свою "магию" на подмостки театра. Представления Пинетти отличались утонченным и пышным антуражем, выводившем их на совершенно новый зрительский уровень.

Так, в 1784 году он выступал в Лондоне, демонстрируя возможности "третьего глаза" (чтение закрытых книг, идентификация предметов в коробках и т.п.). Успех этих представлений был так велик, что привлек внимание короля Георга III, который после недолгих колебаний пригласил знаменитого фокусника в Виндзорский замок. Именно там Пинетти с триумфом провел блистательное шоу, в котором участвовали десятки ассистентов, экзотических животных, а также скрытые механизмы и сложные системы зеркал. Крылья популярности понесли фокусника из Англии в Португалию и Германию. Наконец, в 1800 году он приехал в Россию, где благополучно умер в возрасте 50 лет.

Стоит отметить, что различные писатели и публицисты неоднократно пытались раскрыть трюки Пинетти и даже издавали книги с их подробным описанием. Это сильно раздражало мастера, который привык жить в стиле своих представлений — независимо, богато и ярко. Он носил лучшую одежду, которую только можно было найти, и ездил в самых дорогих каретах. Он отличался умеренной эксцентричностью, намеренно привлекая внимание толпы своими необычайными выходками. Например, идя по улице, Пинетти мог внезапно остановиться около лотка со свежими булками и, разломив одну из них, "обнаружить" внутри золотую монету, которая через пару секунд неуловимым образом превращалась в декоративный жетон с его собственными инициалами.

Именно Пинетти принадлежит главная заслуга по разработке принципов построения имиджа современного фокусника — узнаваемость, необычность, кураж, артистичность и легкая помпезность. Говоря о "чародеях" XVIII века, также следует упомянуть Джованни Джакомо Казанову (1725-1798) и графа Алекса-

ндра Калиостро (1743-1795), магические заслуги которых столь известны, что не нуждаются в перечислении.

"Матрица" эпохи романтизма: dodge this!

Конец XVIII — начало XIX века — время появления сотен профессиональных фокусников. В ту пору стали особенно модными "научные" фокусы, когда исполнители, называвшие себя "докторами" и "профессорами", описывали сценические действа языком "науки". Например, француз Жан-Эжен Робер-Удэн объяснял свой знаменитый трюк с левитацией свойствами некоего газообразного вещества — эфира, якобы пронизывающего всю Вселенную. Робер-Удэн превратился в легендарную фигуру — сейчас его иногда называют "отцом современного фокуса", т.к. он усовершенствовал технику исполнения многих трюков и реквизита, которые впоследствии получили повсеместное распространение.

Для иллюзионизма весь XIX век прошел под знаком слепого подражания стилю Джузеппе Пинетти. Так, некто Блиц — уроженец Гамбурга, получивший немалое признание в Англии и США, стал известен своим жутковатым трюком — стрельбе по самому себе из настоящего боевого револьвера. Зрелищное, но очень опасное представление, от которого чуть позже, 23 марта 1918 года в Лондоне погибнет известный "маг" Чунг Линг Су (настоящая фамилия этого артиста, умело использовавшего грим для создания своего фирменного "китайского" образа, была Робинсон). Позднее данный трюк был усложнен за счет использования двух пистолетов, стволы которых были направлены в грудь или голову фокусника.

В чем сила, Жан? А сила — она в магии!

В 1845 году Европа узнала имя молодого часовщика из Франции, вложившего все свои деньги в аренду парижской "Галереи Валуа" для показа абсолютно феноменальных фокусов. Его звали Жан Роберт-Гудин, однако сейчас он также известен как еще один "отец современных фокусов". Робер-Гудин был и остается единственным в мире фокусником, предотвратившим глобальный международный конфликт одной лишь силой своего искусства.

Дело в том, что к середине XIX века Алжирская колония была на пороге восстания против французской оккупации. По специальному поручению правительства в 1856 году Робер-Гудин отбыл в Африку, где принял участие в состязании магов, противопоставив местным колдунам свои новейшие трюки с поимкой летящей винтовочной пули и непринужденным подниманием тяжелых сундуков. Это представление так впечатлило доверчивых алжирцев, что целый ряд племен немедленно покинул ряды восстания, которое вскоре потеряло былую актуальность и сошло на нет. Данный случай является единственной и крупнейшей дуэлью магов за всю историю человечества, имеющей реальное подтверждение и решившей судьбы сразу нескольких государств.

Двадцатый век стал кульминационной точкой в истории развития искусства сценического волшебства, обогатив его целой плеядой имен — англичанин Дэвид Девант (левитация, чтение мыслей), американцы Тюрстон и Даунс (карточные фокусы), а также Серва ле Рой, Освальд Вильямс, Оуэн Кларк, Вальтер Хинс, Луис Нокола, Перси Шелбит и конечно же Гарри Гудини (настоящее имя Эрик Вейсс) — эмигрант из Венгрии, обладавший уникальным талантом *эскейписта*. Казалось, что не существует ни одной веревки, цепи, наручников, решеток или сундуков, способных удержать его. Один из самых популярных фокусников планеты умер в ночь на Хэллоуин 31 октября 1926 года от разрыва аппендикса, вызванного ударом в живот, который с личного разрешения Гудини нанес его поклонник ради того, чтобы проверить его знаменитую способность выдерживать любые силовые воздействия.

Show must go on!

Вторая мировая война подкинула всему миру целый ворох проблем, принципиально не совместимых с развлечениями. О фокусах попросту забыли — лишь на концертах, устраиваемых в перерывах между боями для развлечения солдат, изредка выступали клоуны с самыми незатейливыми манипулятивными трюками. В середине века у развлекательного иллюзионизма появился немыслимо могучий соперник — телевидение, свившее себе уютное гнездо в слабой человеческой душе. Похожее уже происходило в конце девятнадцатого века, когда древний мир театра пал перед нашествием немого синематографа. Но к счастью, двусторонний контакт зрителя с артистом до сих пор пользуется немалым спросом. Это удерживает на плаву и театр, и цирк, который принял под свое крыло большинство современных фокусников.

В настоящее время существует около 300 тысяч аппаратных иллюзионных трюков и около 50 тысяч трюков, основанных на ловкости рук. Сегодняшние звезды — это Пол Дэниельс, Дэвид Копперфильд и Ланс Бертон. Они и их последователи будут украшать редеющие созвездия немассовой культуры до тех пор, пока не умрет последний человек на Земле. Ведь людям всегда хочется верить, что существует нечто, чего они еще не знают. МФ

11. Самый известный фокусник планеты Гарри Гудини.

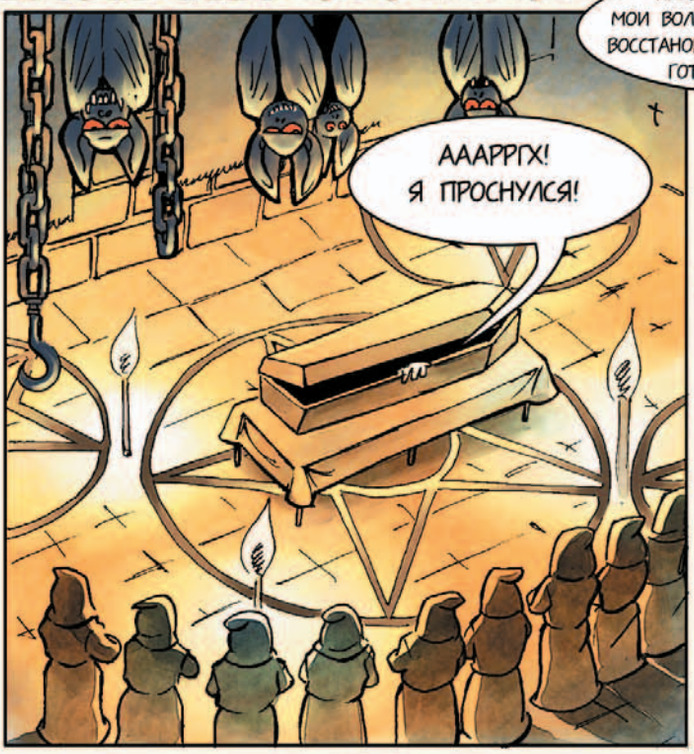
12. Буатье де Кольта исполняет свой знаменитый трюк "Исчезающая леди".

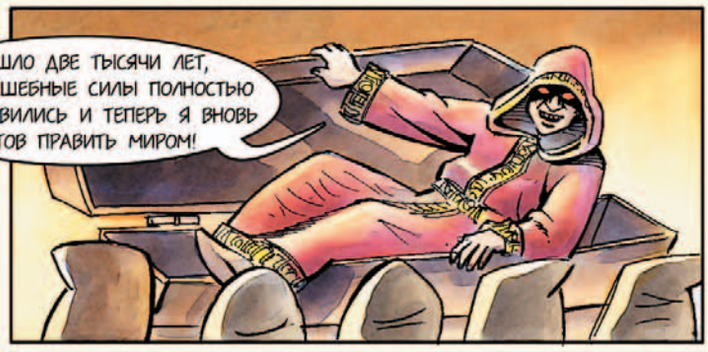
13. Лондон, 1961 год. Уличное выступление малоизвестного иллюзиониста Мельбурна Кристофера. Первый признак послевоенного возрождения былой популярности фокусов.

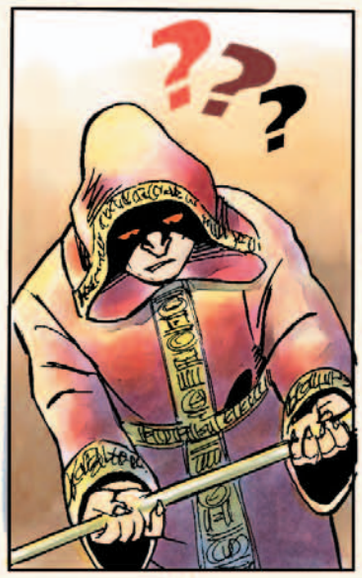
14. В середине XIX века появились первые иллюстрированные пособия по самостоятельному проведению магических представлений в домашних условиях. "Веселый сундучок дядюшки Джоша", изданный в 1870 году — характерный представитель подобной литературы.

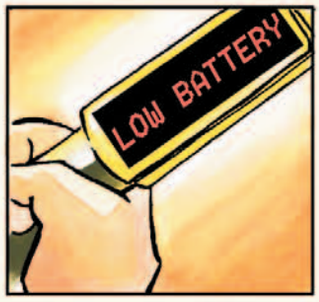
15. Классический имидж фокусника всегда основан на сочетании старомодного гламура и легкой чертовщинки.

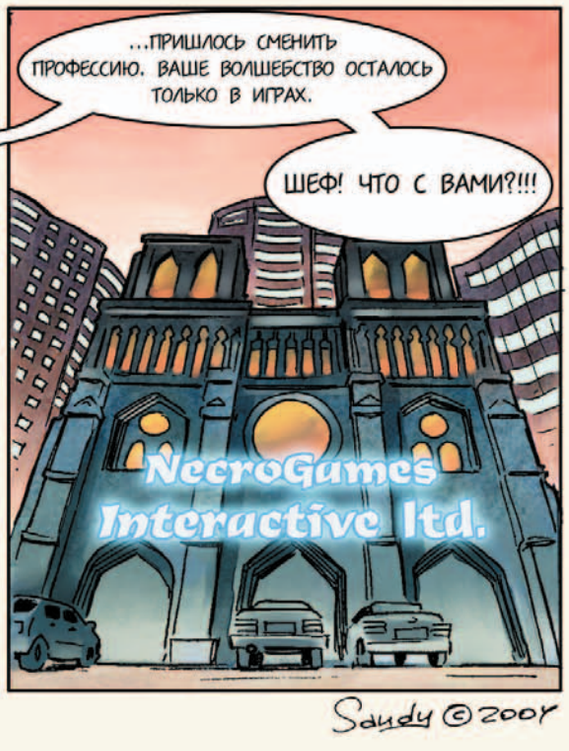
МАГИЯ КАК НАУКА









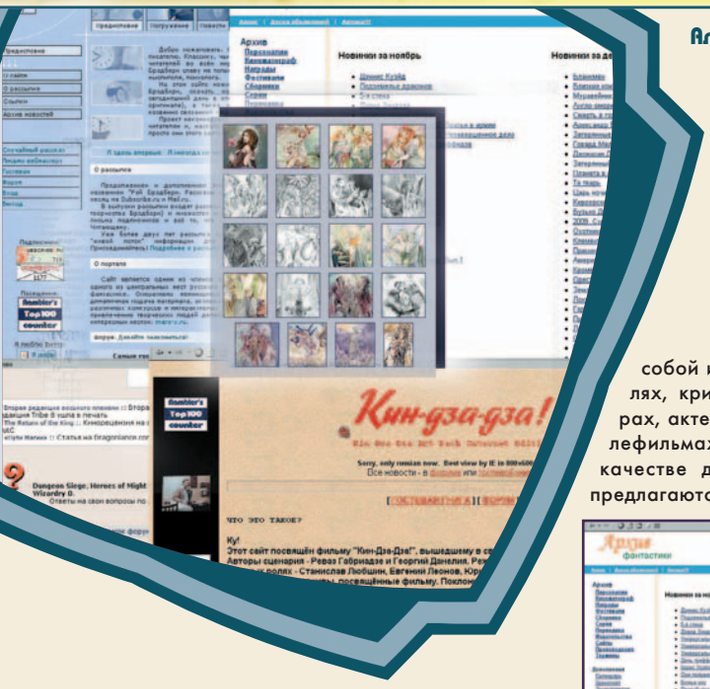


Автор сценария: Михаил Попов

Автор комикса: Александр "Sandy" Ремизов

Александр Трифонов

МИР ФАНТАСТИКИ В ИНТЕРНЕТЕ



www.rpg.gameforums.ru

И вновь мы открываем список ссылок сайтом, входящим в состав портала "Ролемансер". На сей раз это **RPG Online**, посвященный онлайновым ролевым играм. Забаве этой уже много лет, и данный сайт по праву считается одним из пионеров популяризации подобного вида ролевых игр в России. От настольных они отличаются отсутствием каких-либо временных и пространственных ограничений, поскольку игроки могут находиться в любой точке земного шара и совершать свои ходы, когда выдается свободное время.

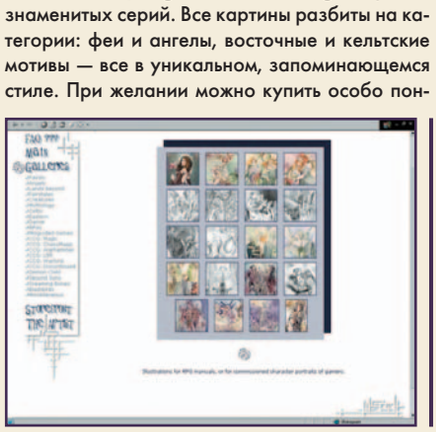
Все игры проводятся на специальных форумах, на которых можно найти любой мир и любую ролевую систему по вкусу, либо же создать свои собственные и собрать группу единомышленников. Игровой мастер описывает ситуацию, затем игроки пишут про свои действия, которые изменяют обстановку соответственно правилам, и все повторяется вновь. Ну, а непременные кубики заменены генератором случайных чисел с массой параметров. Отличный способ приобщиться к миру ролевых игр и обзавестись друзьями по всему миру.

archivsf.narod.ru

"Архив фантастики" — биографический и библиографический сайт, в котором предпринята попытка собрать и классифицировать разнообразные сведения, касающиеся такой многоплановой области, как фантастика, и прилегающих к ней жанров. Основная часть материала представляет собой информацию о людях (писателях, критиках, художниках, режиссерах, актерах и т.д.), книгах, кино- и телефильмах фантастического жанра. В качестве дополнительной информации предлагаются разделы с описанием фантастических наград, фестивалей, периодикой, кратким содержанием НФ-произведений и прочее.

www.shadowscapes.com

Сайт, посвященный картинам Stephanie Pui-Mun Law, американской художницы, работающей с такими монстрами ролевой индустрии, как ***Wizards of the Coast***, ***Green Ronin Games***, ***Sabertooth Games*** и многими другими. Ее перу принадлежат иллюстрации к книгам по **Forgotten Realms**, а также оформление карт для коллекционных карточных игр **Magic: the Gathering, Warhammer, Seventh Sea, Legend of Five Rings** и прочих знаменитых серий. Все картины разбиты на категории: феи и ангелы, восточные и кельтские мотивы — все в уникальном, запоминающемся стиле. При желании можно купить особо понравившееся творение с подписью автора или даже обратиться с персональным заказом.



raybradbury.ru

Как нетрудно понять из названия, сайт посвящен замечательному американскому фантасту Рэю Брэдбери. Наиболее полное и постоянно пополняющееся собрание электронных версий повестей и рассказов, как на русском, так и на английском языках. Ежемесячная рассылка с новыми рассказами, новостями и статьями. Самые свежие интервью (последнее — за январь 2004), биография и фотографии писателя, предисловия и послесловия к книгам, написанные самим мэтром, а также его эссе и поэмы. Список метафор романа "451 градус по Фаренгейту" с пояснениями, работы художников и писателей, творивших под впечатлением произведений Брэдбери и, наконец, форум — сайт можно рекомендовать любому, неравнодушному к творчеству живого классика.

kin-dza-dza.etel.ru

Этот сайт посвящен фильму **"Кин-Дза-Дза!"**, вышедшему в свет в 1986 году на киностудии "Мосфильм". Культовая картина, чудом минувшая цензуру, остается одним из самых необычных отечественных фильмов даже сейчас, когда грешно жаловаться на отсутствие кинофантастики. В наш высокотехнологичный век, когда компьютерные персонажи задвигают живых актеров на второй план, и кажется, что техника способна отобразить на экране все, что угодно, с трудом можно представить, как 18 лет назад мог появиться подобный шедевр.

Темы для Windows 95/98/NT и OS/2 Warp/Merlin — заставки, звуковые схемы, анимационные курсоры, иконки; скриншоты и видеофрагменты; музыка и фразы из фильма; оформления и приложения к софту и играм на тему фильма; тексты диалогов, чатлано-пацакский словарь, интервью с актерами, публикации в прессе; ссылки на другие страницы, посвященные фильму — в общем, все, что нужно настоящему фанату или сочувствующему. МФ

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Если вы начали читать "Почтовую станцию", то это означает, скорее всего, что вы уже ознакомились с содержимым всеми предшествующих страниц журнала. И наверняка обратили внимание на то, что наш журнал в чем-то, пусть чуть-чуть, но изменился по сравнению с февральским номером: появилась новая подрубрика, обновился иллюстративный дизайн, некоторым разделам отведено больше пространства на страницах. Все это - результат ваших писем, читательских анкет, сообщений по электронной почте, высказываний на интернет-форумах.

Мы ценим ваше мнение о журнале и прислушиваемся к вашим советам!

◆ ◆ ◆

Здравствуйте, уважаемый Николай Пегасов!

Я узнала о вашем журнале совсем недавно. Моя тетя подарила мне на Новый год ваш журнал, так как он содержал большое количество информации о "Властелине Колец" - моих любимых книге и фильме. Я благодарна вашему журналу за большое количество цветных фоток, которые я не могла распечатать из интернета.

Также у меня есть некоторые пожелания насчет рубрик журнала. Мне бы очень хотелось увидеть раздел, посвященный оружию, только не пистолетам, а различным мечам, лукам и все такого рода. Еще хотелось бы найти некоторую информацию об эльфах (желательно, толкиновских). Также вы могли бы на последних страницах размещать адреса разных фан-клубов.

Эльф Сумеречья

Адреса фан-клубов - это правильно! Если представители фан-клубов будут присылать нам свои координаты, мы с удовольствием опубликуем их в "Мире фантастики".

Статьи о средневековом оружии в настоящий момент пишутся, они появятся в будущих номерах. Кстати, в следующем письме - просьба написать как раз об оружии будущего: о пистолетах, минах и лазерах. Сколько читателей - столько мнений.

Здравствуйте, уважаемая редакция "МФ".

Во многих фантастических фильмах и книгах описываются масштабные сражения. Предлагаю создать рубрику (не обязательно постоянную), в которой будет рассматриваться тактика противоборствующих сторон, может, найдутся аналогии с действиями реальных армий и т.д. Огромные деньги тратятся на спецэффекты, а на то, чтобы пригласить эксперта в области тактики и стратегии ведения войны, их, видимо, не хватает. Вот и приходится несчастным зрителям последней Матрицы обреченно шуршать фольгой от шоколадки в кинотеатре, а после окончания фильма громко ругаться и требовать деньги обратно :) . Воистину, искусственный интеллект может победить только искусственную тупость. Любому человеку (кроме съемочной группы Матрицы) понятно, что даже если бы машинами командовал пятилетний ребенок, они разнесли бы Зеон в щепки и спокойно пошли бы пить чай... или машинное масло... или что они там пьют. Но машинам почему-то надо было летать плотным строем и аккуратно подставляться под огонь. Неужели нельзя было рассыпаться и всем стадом напасть с разных сторон? Но и люди не намного превзошли своих противников. Чего только стоит одна перезарядка боевых машин зеонцев. Это же надо догадаться катить боеприпасы на тачке! Да и вообще, даже ежу понятно, что роботов надо было вооружить энергетическим оружием, а снаряды оставить для стационарных турелей (перезаряжать их гораздо проще, чем роботов).

В общем, думаю, такая рубрика будет достаточно интересна читателям.

...Я вот тут подумал, что подавляющее большинство известных мне писателей-фантастов либо наши соотечественники, либо американцы и англичане. В других странах фантастику вообще не пишут?! Будет здорово, если вы напишете (хотя бы кратко) о писателях из других стран.

Хочется узнать о том, насколько наши отечественные писатели-фантасты известны за границей, отношение к ним, отзывы иностранных критиков.

...Расскажите об оружии будущего (бластеры, супер-мупер-бупер-ультра дифракционно-лазерные пушки и т.п.), которое используется в книгах и фильмах ("Звездные войны", "Линия грез" С. Лукьяненко и т.д.): насколько реально появление такого оружия, сравните технические характеристики.

С наилучшими пожеланиями,
Глеб Снегирев.

Начну с темы, которой закончился ответ на предыдущее письмо: да, про фантастическое оружие мы будем писать, и первые статьи уже в разработке. Также мы, вполне возможно, будем уделять в рубрике "Машина времени" внимание военной стратегии как прошлого, так и далекого будущего - теперь нашим намерениям осталось лишь воплотиться на бумаге. И фанаты узнают обо всех удачах и проколах режиссеров и писателей, которые изображают масштабные сражения в своих произведениях.

Тема зарубежных неанглоязычных писателей, полагаю, будет интересна многим любителям фантастической литературы. Мы постараемся ее развить в "Книжном ряду". То же самое относится и к успехам наших авторов за рубежом. Кстати, читайте интервью с Ником Перумовым в этом номере "МФ" - писатель достаточно подробно говорит о возможности издания своих книг за пределами России.

Приветствую всю редакцию журнала МФ!

Подобного журнала ждал очень долго, и вот... наконец-то! Огромное Вам спасибо. К сожалению, купить первые 3 номера я был не в состоянии, но, по прочтении 4 и 5 номеров, хотел бы высказаться о "доделках" Вашего журнала.

1. Раздел комиксов. Либо сделать комиксосерию (как "Дара" в старом MegaGame), либо увеличить хотя бы до 2-х, 3-х листов.

Письмо номера

Здравствуй, "Мир фантастики". Никогда не писал в журналы, тем не менее, время все равно девать некуда (я солдат по призыву), поэтому решил написать. "Игроманию" я покупал каждый номер, начиная с ноября 2000 года, продолжаю покупать даже сейчас, но вот к появлению приложений отнесся скептически. "МФ" я купил только декабрьский, да и то чисто случайно. С прелюдией все. Теперь дифирамбы.

"Мир фантастики" мне очень понравился. Поверьте мне (да вы, наверное, и сами знаете) - у каждого журнала есть своя орда поклонников, которые постоянно засыпают любимый журнал письмами типа "вы самые-самые, ура!". Я знаю, потому что с января 1997 года покупал "Страну игр", потом на полтора года переключился на "Навигатор игрового мира", а потом дело дошло и до "Игромании", и везде были расхваливания и смущенные расшаркивания "любимой редакции".

"МФ" же действительно единственный в своем роде. Мне очень нравится содержание журнала, потому что оно мне очень близко, судите сами: я ролевик ("полигонщик", кажется, такое наименование у вас где-то мелькало), люблю компьютерные игры, люблю читать книжки, люблю смотреть кино. С настольными играми у меня пока не очень клеится, но AD&D, GURPS, "Эра Водолея" для меня тоже не пустой звук. И все это я нахожу в вашем журнале. Здорово, что я еще могу сказать!

Мне понравились развернутые рецензии на книги Герберта, Симмонса, вообще материалы о книгах, выходящие за рамки рекламных текстов, передранных из самих книг (которые зачастую, как и иллюстрации, непосредственно с содержанием книги имеют мало общего). Это здорово, потому что фантастику теперь пишут все, кому не лень, и разобраться в этом завале можно, только читая все подряд и надеясь, что повезет.

Оформление "МФ" на очень хорошем уровне, сами же тексты статей создают такую атмосферу... Вот есть журналы, в которых все статьи - как с одного конвейера: одинаковые фразы, точно дозированные каламбуры и юмор. Интересно, профессионально, но пусто. В "МФ", складывается впечатление (надеюсь, что так и есть), что статьи пишутся энтузиастами, любящими и понимающими то, о чем пишут. Это очень радует. Желаю "МФ" не растерять эту атмосферу и не впадать в крайности (типа кучи дополнительных дисков, необоснованного распухания одного раздела за счет других и т.п.). Теперь вместе с "Игроманией" я буду каждый месяц покупать еще и "Мир фантастики". До встречи!

Вячеслав Пономарев
aka Аглар, Чита

2. Рассказы публиковать в отдельной рубрике, а не в разных частях журнала.

3. В разделе "Книжные новинки рынка" желательно наличие мнения (пусть хотя бы субъективного) автора о той или иной книге. О вкусах не спорят, но все же.

4. Постер А2. Как ни странно, он нужен! Понимаю, сложно в реализации, но вы все же постарайтесь.

5. Может быть, ввести маленькую рубрику: "Читатели читателям", в которой бы читатель вашего журнала писал бы о понравившихся ему книге/фильме, и крохотную рецензию на нее. Понимаю, что задача очень сложна в реализации, т.к. приходится отсеивать "неподходящих кандидатов". Но, думаю, при успешной реализации успех рубрики будет огромен.

По поводу диска. Во-первых, неплохо бы сделать вступительный ролик. Во-вторых, зачем на диск вы кладете кадры из фильма (про игры молчу)? Ведь всегда бывает так, что кадры либо из роликов, помещенных на компакте, либо в ужасном качестве. Сказать честно, вашему журналу не нужен CD, а нужен DVD. Именно. Журнал охватывает огромное пространство интересов, поэтому все новое (и не только) просто не в состоянии поместиться на 1 диске. Например, трейлеры из одних только фильмов заняли бы целый диск, а ведь есть еще и обои и ролики из игр. Но, думаю, появление DVD - вопрос времени (как и увеличение объема журнала).

И одну тему я хотел бы затронуть отдельно: "Аниме". Это тема стоит того, чтобы ей была посвящена отдельная рубрика. Ведь аниме - это, прежде всего, кинематограф и (не хочу обидеть фанатов) манга. А разве это не относится к специализации вашего журнала? Еще как относится! Поэтому открывайте раздел и становитесь "просветителями". :)

Пару слов о "лице"-обложке. Она симпатична, но иногда подводят неверные цвета и излишняя "загруженность" этой самой обложки.

Несмотря на все вышеперечисленные недостатки, журнал - один из самых интересных (по моему мнению) из существующих в России. И огромное Вам СПАСИБО за удивительный и необычный журнал.

Вячеслав Мостицкий aka NeeL

Поскольку ваше письмо четко структурировано, то и отвечать буду по пунктам.

1. Вопрос о комиксах хочу объединить с предложением о создании раздела по аниме и манге. Так традиционно сложилось, что в нашей стране у многих людей очень настороженное отношение к комиксам, поэтому мы пока не уделяли им внимания. Единственная страница с "Зоной комикса" размещается в рубрике "Комната смеха", а публикуемые в ней работы носят чисто юмористический характер. О том, что комиксы (и манга) занимают совершенное иное место в жизни зарубежных поклонников фантастики, мы прекрасно знаем, более того, в составе редакции есть фанаты комиксов и аниме. И вот теперь я совершенно официально спрашиваю наших читателей: готовы ли вы к появлению рубрики, в которой мы станем рассказывать о лучших комиксовых сериях Европы, США и Японии? Нужно ли это вам?

2. Вполне возможно, что уже со следующего номера рубрика "Читальный зал" будет публиковаться единым блоком.

3. Мы постоянно увеличиваем рубрику с рецензиями на лучшие книги. В будущем мы планируем публиковать еще больше рецензий.

4. Желание сделать постеры формата А2 (то есть вдвое увеличить их текущий размер) у нас имеется, и сейчас мы изыскиваем возможность технического воплощения.

5. Идея публиковать мнения читателей об известных новых книгах, фильмах и даже играх - оригинальна и, мне кажется, действительно интересна. Присылайте свои отзывы нам, пишите, почему вам понравилось (не понравилось) произведение. А мы, возможно, откроем в "Почтовой станции" регулярную подрубрику "Мнения наших читателей", в которых напечатаем лучшие обзоры.

Про DVD вы сами все верно объяснили - это дело времени. Когда мы будем уверены, что в компьютере большинства читателей установлено устройство чтения DVD, будем переходить на новый электронный носитель.

Что касается обложки, то уже сейчас вы можете видеть, что дизайн меняется! Мы стараемся, чтобы нас журнал выглядел современным не только внутри, но и снаружи.

◆ ◆ ◆

Не забудьте изучить анонс следующего номера на третьей странице обложки! Надеюсь, вы будете ждать апреля с нетерпением. Удачи!

Николай Пегасов
Главный редактор

К О М П А Н И Я

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

П Р Е Д Л А Г А Е Т

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов
- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО
- удобная и надежная связь
- бесплатная доставка
- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более **100 минут** разговора с различными **регионами России**
- или **130 минут** разговора с **Израилем**
- или **150 минут** разговора с **Европой, Америкой, Канадой, Австралией**
- или более **300 минут** разговора с **Москвой или Санкт-Петербургом**

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт Петербург
Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,
корп. 8, литера "Ж"
тел./факс: +7 (812) 970-1834
+7 (812) 326-1286
www.telekom.ru
e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА
Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459
+7 (095) 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru
e-mail: sale@telekom.ru

Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают справочно-информационные услуги (справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

Конкурс "Настоящий читатель фэнтези" ("МФ", ноябрь 2003)

Подведение итогов

В ноябрьском номере "Мира фантастики" за прошлый год мы анонсировали наш конкурс "Настоящий читатель фэнтези". Участники, наши читатели, должны были по приведенной цитате угадать автора и произведение фэнтези. Несмотря на то, что вы специально отбирали известные фэнтези-романы, ответов на конкурс пришло не так много. И среди них не оказалось ни одного верного на 100%. Поэтому мы постановили: главный приз, полный комплект романов о Гарри Поттере, оставить в редакции для одного из следующих конкурсов (и, вероятно, пополнить его новой, пятой книгой Джоан Роулинг).

Из остальных читательских посланий мы отобрали единственное письмо, содержащее 9 из 10 возможных правильных ответов, и присудили его автору второе место и приз в виде современной классики фэнтези: романов "Хоббит" Дж. Р. Р. Толкина, "Волшебник Земноморья" У. Ле Гуин и "Северное сияние" Ф. Пулмана.

Наконец, еще трое читателей, давшие наиболее точные ответы, занимают третье место и получают в подарок книги серии "Волшебство продолжается".

Спасибо всем читателям, которые приняли участие в конкурсе, а издательству "Росмэн" — за предоставленные на конкурс призы!

Настоящие читатели фэнтези

ПЕРВОЕ МЕСТО
Решено не присуждать
ВТОРОЕ МЕСТО
Глеб Грибанов
ТРЕТЬЕ МЕСТО
Александра Жукова, Наталья Немоляева, Сергей Терещенко

В заключение, конечно же, приводим правильные ответы. На всякий случай указываем главу произведения, чтобы приведенную в ноябрьском номере цитату было проще найти.

1. Ник Перумов, "Гибель Богов", ч. II, глава 3.
2. Урсула Ле Гуин, "Волшебник Земноморья. На последнем берегу", глава 12 ("В мертвой пустыне").
3. Глен Кук, "Черная Гвардия", глава 5.
4. Мария Семенова, "Волкодав. Право на поединок", глава 16 ("Отданные долги").
5. Майкл Мэнсон, "Конан и Небесная Секира", глава 10 ("Состязание в Уттаре").
6. Анджей Сапковский, "Ведьмак. Час презрения", глава 1.
7. Терри Пратчетт, "Стража! Стража!".
8. Роджер Желязны, "Ночь в тоскливом октябре", глава 1.
9. Дж. Р. Р. Толкин, "Властелин Колец. Братство Кольца", глава 7 ("У Тома Бомбадила").
10. Г. Л. Олди, "Герой должен быть один", финал книги.

Анкета "Мира фантастики", декабрь 2003

Розыгрыш призов

В декабрьском "Мире фантастики" за 2003 год была опубликована анкета, которая (конечно, если она была заполнена и отправлена в редакцию) автоматически давала читателю право принять участие в розыгрыше призов. Все призы мы распределили случайным образом. Благодарим всех читателей, приславших заполненные анкеты (они существенно помогли нам в работе над журналом!), и поздравляем 36 счастливчиков, получающих призы от "Мира фантастики"!

Обладателями **романа Василия Головачева "Кладбище джиннов"** (с дарственной надписью автора) становятся:

- Дмитрий Арапов, г. Суворов
- Алексей Баранов, г. Чита
- Алексей Бузырев, г. Калуга
- Инна Гольденберг, г. Новокузнецк
- Варвара Крайванова, г. Барнаул
- Татьяна Малахова, г. Пермь
- Андрей Михеев, г. Йошкар-Ола
- Юрий Ромашко, г. Козельск
- Дмитрий Овченков, г. Пермь
- Константин Степанов, г. Челябинск
- Михаил Сушкин, г. Санкт-Петербург
- Максим Шевляков, г. Саратов

Компьютерные игры ("Пираты Карибского моря", "Хром" или "Операция Silent Storm") будут высланы следующим читателям:

- Алексей Алексеев, г. Тверь
- Денис Беляев, г. Воронеж
- Александр Буров, г. Вологда
- Ирина Дыдалева, г. Чита
- Леонид Карпычев, г. Заволжье Нижегородской обл.
- Вячеслав Котков, г. Нижний Новгород
- Константин Кучерин, г. Подольск Московской обл.
- Евгений Латынский, г. Екатеринбург
- Александр Першин, г. Москва
- Владимир Попов, г. Чита
- Екатерина Рогова, г. Люберцы Московской обл.
- Алексей Сальников, г. Воронеж
- Ольга Смоленцева, г. Хабаровск
- А. Н. Суворов, г. Москва
- Илья Шахов, г. Рязань

Полезнейшие устройства для домашнего игрового компьютера — **беспроводная мышь и клавиатура** — переходят в собственность наших читателей:

- Александр Гаврилов, г. Челябинск
- Галина Шуваева, г. Рязань
- Андрей Волков, г. Липецк

Защитный экран для монитора "Русский щит" получат:

- Анатолий Мальцев, г. Дзержинск Нижегородской обл.
- Татьяна Ознобина, г. Владимир
- Алексей Тяпочкин, г. Москва

Наконец, сыграть за столом в компании друзей в **настольную игру "Дремучий лес"** смогут:

- Владимир Аксенов, г. Санкт-Петербург
- Ольга Гоголева, г. Козельск
- Андрей Журавлев, г. Екатеринбург

Благодарим компании "ЭКСМО", "1С", "С-Trade" и "Хобби-игры" за предоставленные призы.

Конкурс "Серебряный Дракон — 2004"

www.dragon.olmer.ru

Завершился первый тур конкурса "Серебряный дракон" (анонсирован в декабре 2003) на лучший фэнтези-рассказ, написанный нашими читателями. Свои работы нам прислали чуть менее ста человек. Редколлегия произвела проверку работ на соответствие правилам, и к участию был допущен 41 автор.

За два месяц проведения конкурса работы на сайте www.olmer.ru прочитали сотни людей, которые имели возможность поставить свою оценку и написать комментарии.

По результатам голосования определены пять работ, вышедших во второй тур:

- "Записки вампира" — Анна Заостровных, г. Челябинск
- "Игра" — Андрей Макиенко, г. Томск
- "Камера" — Екатерина Изместьева, г. Саратов
- "Ловцы теней" — Сергей Завертяев, г. Ульяновск
- "Последний Дракон" — Эдвард Корнейчук, г. Волгоград

Победитель будет выбран 19 февраля 2004 года и объявлен в следующем номере "МФ", он получит главный приз: сканер Visioneer 9020 и право на публикацию своего рассказа в журнале "Мир фантастики".

Определять победителя будет авторитетное жюри второго этапа, в него вошли:

- Василий Владимирский — ответственный редактор серии в издательстве "Азбука-классика", редактор журнала "Питербook+" и постоянный автор "Мир фантастики".
- Михаил Гончаров — журналист, бета-тестер книг Ника Перумова и Веры Камши.
- Владислав Исаев — руководитель департамента рекламы и PR Издательской группы "Гелиос".
- Андрей Мартьянов — писатель, переводчик, ответственный редактор серии в издательстве "Северо-Запад пресс".
- Василий Мельник — сотрудник отдела фантастики издательства "ЭКСМО", специализирующийся на работе с фэнтези-литературой.
- Николай Пегасов — главный редактор журнала "Мир фантастики".
- Алексей Пехов — писатель, лауреат премии "Меч Без Имени" за лучший дебютный роман ("Крадущийся в тени") в жанре юмористической и остросюжетной фантастики. На международном фестивале "Звездный мост-2002" (г. Харьков).
- Владимир Смирнов — основатель и владелец портала **www.olmer.ru**.