



# Друзья

## МИР

АПРЕЛЬ 2010

ЗАГАДКИ  
И  
СЕКРЕТЫ  
ТЕМНЫХ  
ЭЛЬФОВ

ЧАРЫ  
ПРОТИВ  
СТАЛИ  
БОЕВАЯ МАГИЯ

# ВЕДЬМЫ

ЧАЗВЛФ В СИР@ШЕЛОЕ



# НИК ПЕРУМОВ ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

НОВОСТИ ОТ АВТОРА

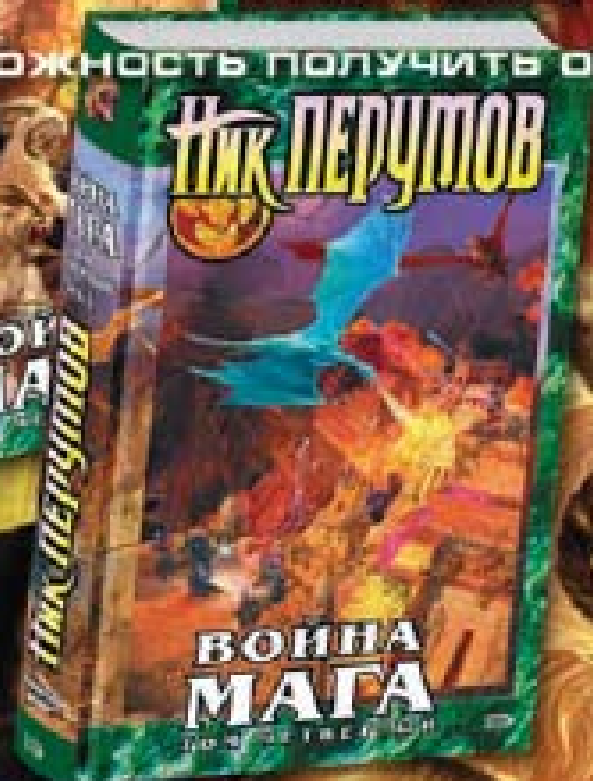
САМАЯ ОПЕРАТИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ  
О НОВЫХ КНИГАХ И ФИЛЬМАХ

ВОЙНА МАГА-4 И ДРУГИЕ НОВИНКИ

ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЛУЧИТЬ ОТВЕТ НА СВОЙ ВОПРОС

ВСТРЕЧИ С АВТОРОМ

ФОРУМ



[www.perumov.com](http://www.perumov.com)



[WWW.OLMER.RU](http://WWW.OLMER.RU)



### В НОМЕРЕ :

#### ВЕДЬМЫ:

ошибки прошлого ..... 16

### БРАТЯ МИРОВ:

ГОСПОДИН ДРАКОН: сила, слабость и боевое применение драконов ..... 4

ЗАГАДКИ И СЕКРЕТЫ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ ..... 10

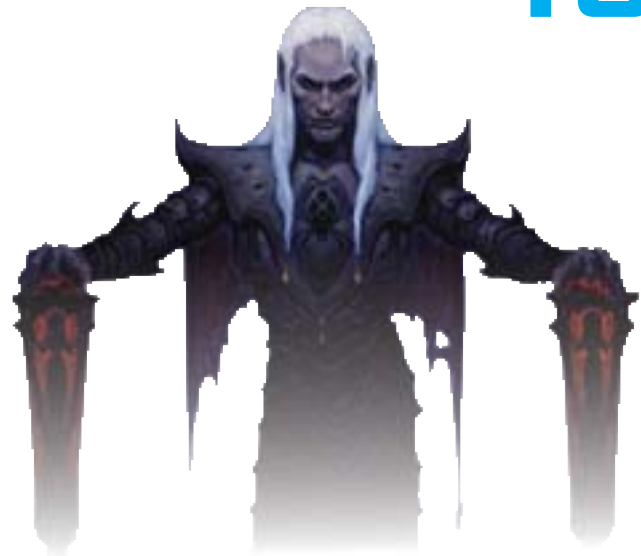
### АРСЕНАЛ:

КАВАЛЕРИЯ ДРЕВНОСТИ И  
СРЕДНЕВЕКОВЬЯ ..... 20

ВОЛИТЕЛЬНЫЕ КУЛОНЫ И  
ОЖЕРЕЛЬЯ ..... 24

Божья магия.

ЧАРЫ ПРОТИВ СТАЛИ .. 26





# ГОСПОДИН ДРАКОН

## сила, слабость и боевое применение драконов

**Какое фэнтези обходится без дракона? Крылатая рептилия стала указателем на жанр произведения: раз есть дракон, то это фэнтези! Однако образ дракона в мировой культуре наполнен более глубоким смыслом, чем во многих современных книгах и фильмах.**



### НЕСУЩЕСТВУЮЩИЙ, НЕИСТРЕБИМЫЙ

Дракон — это хищная рептилия с крыльями. У дракона четыре когтистых лапы и длинный хвост. На хвосте — острый копьевидный наконечник. Дракон покрыт чешуей. Он истекает ядом и ужасно смердит. Обычно в глотке у дракона есть специальные пиротехнические железы, превращающие эту и без того опасную рептилию в летающий огнеметный танк. Драконы сторожат клады, крадут с неопределенными намерениями красавиц, уничтожаются при помощи странствующих шварценеггеров.

Подобную справку может выдать любой. В то же время драконы не существуют. Не правда ли, мы подозрительно хорошо осведомлены о несуществующем?

Откроем “Армянскую географию” — сочинение седьмого века, авторство которого приписывают Моисею Хоренскому:

“В Индии множество гор, рек и островов. Там встречаются: зверь, похожий на льва, с острым рогом, убивающий льва, и носорог; другой зверь, похожий на льва, но с мордой острой и длинной; камелопарды; корьян; обезьяны; петухи с перьями на бороде, слоны, тигры, драконы, громадные муравьи, львымуравьи, мыши бешкмышко, зверь крокодил, единорог, большой зверь с когтем на хребте, убивающий льва языком, птица гриф, мускусная кабарга и рогатый осел.”

Вот сколько индийских чудес поместилось в одном параграфе “Армянской географии”. Согласимся: дракон смотрится вполне банальным зверьком — вроде кошки — рядом с такими интригующими тайнами природы, как корьян, мышь бешкмышко или “большой зверь с когтем на хребте, убивающий льва языком”. То же самое мы увидим на страницах “Естественной истории” Плиния Старшего, в “Александрийском Физиологе” и десятках других трактатов, принадлежащих перу античных и средневековых авторитетов. Но вот что любопытно: большинство представителей фантастической фауны — гидропы и энудры, энфильды и камелопарды — были обречены в европейской культуре на вымирание, а драконы сохранились и расплодился в великом множестве. Мир наводнен драконами и никнеймами “Дракон”.

Дракон — невысокий, верткий, опасный Брюс Ли. Повелитель нунчак, мастер искусств кунгфуистских.

Дракон — Холованов, один из главных героев книг “Контроль” и “Выбор” Виктора Суворова. Глава закулисной сталинской спецслужбы, “директор Института Мировой Революции”, летчик, парашютист, мотогонщик, безжалостный истребитель явных и тайных врагов СССР.

Драконы — мохнатый симпатяга Фалькор из “Бесконечной истории” и классический огневержец Смог из толкиновского “Хоббита”. Мультипликационный дракоша мучается изжогой в рекламе очередных чудопилюль, а драконица из “Шрека” претендует на роль сексидола всех ослов Галактики.

Словом, дракон является одним из самых тиражных архетипов в современной индустрии развлечений. А может, так было всегда?

## ОТ ТИФОНА ДО САТАНЫ

Древние греки поначалу не выделяли драконам отдельной ниши в животном царстве. Почти все греческие драконы и драконицы являются счастливыми обладателями имени собственного. Каждый из них наделен уникальным набором качеств, изза чего все вместе они не образуют “нормального” биологического вида, оставаясь экземплярами обширного паноптикума монстров божественного и полубожественного происхождения. Вообще, слово “дракон”, которое обычно производят от греческого “дракейн” — “зоркий, видящий”, употреблялось эллинами весьма вольно, изза чего драконом может называться и любая крупная змея, истраховидный галлюциноз, вылезший из дебрейархаического бессознательного.

Так, “дракон” Тифон, сын, между прочим, Геи и Тартара, был сплошь покрыт перьями, руки егопростирались “от заката солнца до восхода” и оканчивались сотней драконьих голов. Ниже бедер его тело состояло из множества змей, которыеиздавали громкий свист. Сам Зевс был вынужденвыйти на бой с Тифоном, причем был бит и управился с ним только с третьей попытки, раздавив исчадие небызывестной горой Этной. Кстати, вборьбе с Зевсом Тифону помогала драконица Дельфина, из чего мы делаем вывод, что греческим драконам был свойствен половой диморфизм. Какие факторы препятствовали их массовому размножению — сказать трудно. Вероятно, только героизм богов и их мускулистых отпрысков.

Но, хотя о массовом размножении драконов говорить не приходится, Тифон между делом все же успел оставить потомство. Ладон, стороживший яблоки Гесперид, был сыном Тифона, и с ним пришлось иметь дело Гераклу. А мать Тифона, Гея, порадовала мир и читателей “Мифологической библиотеки” Аполлодора еще одним драконом — Пифоном. Он воспитывал молодого Тифона и охранял вход в дельфийское прорицалище. Доохранялся: Аполлон, которому до зарезу требовался оракул, убил стража. Вероятно, Пифон подходилк выполнению своих служебных обязанностей чересчур формально и прогневил богалучника настырным: “Пропуск, предъявите пропуск”...

Довольно быстро драконы получают прописку в греческой геральдике. Уже Гомер сообщает, что щит Агамемнона был украшен синим трехглавым драконом. Правда, щиты гоплитов классической эпохи, судя по изображениям на вазах, куда чаще украшались коршунами, лебедями, вепрями, петухами и львами. Самым же расхожим мифологическим образом был не дракон, а устрашающий лик Медузы Горгоны.

Греческое природоведение, в отличие от поэзии и философии, набрало силу сравнительно поздно, уже после походов Александра Македонского. Зато развивалось оно весьма бурно, и когда на исторической арене греков сменили римляне, им в наследство досталось огромное созвездие Дракон, а также множество научных и паранаучных трактатов о чудесах дальних земель. Так, вероятно, именно греческий источник был использован римским всезнайкой Плинием Старшим, который в своей “Естественной истории” поведал удивительный сюжет о самоубийственной вражде драконов и слонов. В Индии, дескать, водятся драконы необычайной величины, которые могут несколько раз обвиться вокруг слона. Обвившись, дракон начинает душить царя джунглей. В итоге гибнут оба: издыхающий слон падает и своим огромным весом сокрушает дракона.

Зачем же дракон нападает на слона? Плиний объясняет, что слоновья кровь — холодная, и жарким летом драконы, охваченные самоубийственным экстазом, стремятся утолить жаждуименно ею.

Также Плиний сообщает, как эфиопские драконы переплывают Красное море. Драконы собираются по пять, переплетаются и образуют подобие плота. Так и плывут до самой Аравии.

Сведущ Плиний также в магии и медицине. Если взять жир из сердца дракона, обернуть его в шкуру газели и привязать к руке оленьими сухожилиями, это принесет успех в тяжбе. Из глаз дракона, высушенных и растолченных с медом, можно приготовить мазь, спасающую от ночных кошмаров. Ну, а амулеты из зубов дракона обеспечат своему владельцу царскую милость.

Вскоре после кончины Плиния драконы были поставлены на службу римским милитаризмом. Встретившись на равнинах современной Венгрии с воинственными сарматами, легионеры увидели удивительные знамена. Это были раскрашенные шелковые рукава, по покрою напоминающие полотняные флюгера, которые, кажется, по сей день используются на небольших аэродромах. Шелковые рукава надувались ветром и издавали леденящие душу звуки. Римляне приняли идею на вооружение, назвали эти знамена “драконами” (draco), а знаменосцев — “драконариями”.

Дракон занимает почетное место в Апокалипсисе — знаменитейшем сочинении Иоанна Богослова, бывшего, к слову сказать, современником Плиния:





“И прошла на небе война: Михаил и Ангелы его воевали против дракона, и дракон и ангелы его воевали против них, но не устояли, и не нашлось уже для них места на небе. И низвержен был великий дракон, древний змий, называемый диаволом и сатаною, обольщающий всю вселенную, низвержен на землю, и ангелы его низвержены с ним”.

Кстати сказать, античные драконы не имели крыльев, и, похоже, именно Библия широко популяризовала пернатых змеев, которые и стали эталонным образцом дракона.

Благодаря сочинениям Иоанна и других ранних богословов, для средневекового христианина книжника дракон начал устойчиво ассоциироваться со змиемискусителем, врагом божественной гармонии. Но в средневековье, особенно до 1100 года, не все европейцы были христианами, и далеко не все христиане в совершенстве владели высокоученым аппаратом теологических аллегорий. Раннее средневековье не было временем тотального засилья христианской идеологии, а потому оставался достаточный простор для мифопоэтического креатива — что не замедлило обернуться бурным приростом драконьего поголовья.

## ЭПИЧЕСКИЕ УНИКУМЫ И ГЕРАЛЬДИЧЕСКИЕ СТАНДАРТЫ

Воители викингов и англосаксов были знакомы с драконами не понаслышке. Сигурд, он же Зигфрид, герой древнегерманского эпоса, прославился победой над мудрым драконом Фафниром, обитавшем в доме с железными дверями на острове Гнитайхед. Согласно “Старшей Эдде”, Фафнир оказался весьма болтливым созданием — прежде, чем умереть от раны, он успел обменяться с Сигурдом стихотворными речениями, выдающими в нем существо если не благородное, то по крайней мере здравомыслящее. Кровь Фафнира обладала чудесными свойствами. Испив ее, Сигурд начал понимать язык птиц. А омывшись в крови дракона, герой приобрел неуязвимость.

Неожиданным для тех былинных времен реализмом проникнут сюжет драконоборчества из англосаксонской поэмы “Беовульф”. Главный герой — собственно, Беовульф — неоднократно побеждал вражеские рати и морских чудовищ. Когда в его владения за свежей человеческой повадилась гигантский огнедышащий змей, Беовульф отважно вышел на бой и... схватка оказалась роковой для обоих. Беовульф зарубил дракона, но и сам умер, обожженный и отравленный ядом “червя зломерзкого”.

Из эпоса драконы перебрали в европейскую геральдику и на страницы рыцарских романов. Когда англосаксы говорили “поднять дракона”, это означало, что дружина берет в поход большое боевое знамя с вышитым на нем крылатым змеем, а это, в свою очередь, значило, что пощады врагам не будет. Драконы красовались на носках викингских кораблей, на гербах Йорков и Тюдоров, на оружейных клеймах ахенского городского арсенала.

Геральдика — наука строгая. Именно в европейской геральдике выкристаллизовались основные подвиды драконов, каждый со своими обязательными признаками. Собственно дракон полностью совпадает с тем описанием, которое было предусмотрено в начале статьи. Виверна, входящая в герб герцогов Мальборо, — дракон с двумя лапами вместо четырех. Гидра — семиголовый дракон. Амфисбена — двуногая крылатая змея, имеющая вторую голову на хвосте. Английский кокатрис — виверна с головой петуха. И, наконец, василиск: кокатрис с головой на хвосте. Все эти создания получили одну или несколько частей тела от рептилий и потому обычно причисляются к драконам. А вот грифон, например, никакого отношения к драконам не имеет, поскольку он собран из благородных животных: орла и льва.

Популяризации дракона как гада и символа также немало способствовала легенда о святом Георгии, известная как на Руси, так и в Западной Европе, но об этом — в свое время.

## ЛЮБОВНЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК ПО-РУССКИ

Будучи признан герольдами и алхимиками, на Западе дракон все же оставался форвардом команды Мирового Зла. На Востоке же он играл за команду Сил Света, причем с не меньшим успехом. Если для Запада дракон был Тем, с Кем Нужно Сражаться, то на Востоке он скорее воплощал Того, Кто Сражается Лучше Всех, архетип идеального бойца, эдакой шаровой молнии, обученной боевому кунгфу. Когда Брюс Ли величал себя Драконом, он лишь следовал китайской традиции, в которой маскулинность со знаком плюс равна драконоподобности и наоборот. В социальной





сфере эта понятная (потому тоже находила себе место: тем больше в нем должно. Наиболее наглядно эта мужском костюме. Если ты носить тебе одежды с одним анские добродетели для с тремя. А уж если ты можешь позволить себе вышитыми драконами. И тебя с жалким имперасказать, нарушителей дракона находились) наказывали соческой китайской культуре знали, как посягать на звание Мужчины.

В отличие от Запада, где вался со стихиями огня и считался водным животным, туманом, источниками влаги. Именно поэтому в классическо часто встречаются скульпдракончиков, из редко-изливаются вовсе не огонь и сера, а струйки воды. Китайский дракон также символизировал бессмертие, что, в общем, не удивительно, если учитывать, что драконы истребляются в сказках и легендах тысячелетиями, но, судя по всему, племя их не переведется еще долго.

Обратимся теперь к нашим палистинам, где дискуссии между евразийцами и западниками не утихают по сей день. Образ древнерусского дракона в контексте этих дискуссий весьма примечателен. С одной стороны, дракон на Руси воспринимался как персонифицированное зло: он крадет женщин (и, кстати, молодых мужчин — особенно знатного рода), разоряет волости и в целом ведет себя асоциально. Он также ассоциируется со стихией огня: “Горыныч” этимологически восходит к слову “гореть”, а уж во вторую очередь — к слову “гора”, внутри которой он проживает. Дракон многоголов, шумен и опасен. Таким образом, налицо вроде бы западный тип прожорливой крылатой рептилии.

С другой стороны, дракон в некоторых русских былинах предстает как существо широко

мыслящее, умное (и впрямь, имея девять голов, простакон быть неприлично), чтящее закон и не чуждое тонкостям юриспруденции. В одной из былин змей предлагает Добрыне вместо кровопролития составить пакт о ненападении и, на основании этого документа, разойтись с миром (даром что змей первым же его и нарушает). И, совсем уже в русле восточной традиции, дракон из русских сказок, который выступает в них под множественством творческих псевдонимов — Огненный Змей, Змей Тугарин, Змиулан, — не мыслит себе жизни без стихии воды: рек, озер, топей, низин и, конечно, дождей и гроз. Когда он появляется над Русьюматушкой, гром гремит и “дождь дождит”. А ведь по сей день, когда по весне приходится ждать осадков особенно долго, иной китайский крестьянин уверен, что причина всему — плохое настроение драконов, которым попросту лень выползти из своих подзем

ных нор, подняться в небо и устроить хороший ливень. Одним словом, русский Змей Горыныч — это западный дракон “с раскосыми и жадными глазами”. Двумя лапами он в Европе, двумя — в Китае, то есть он — подлинный евразиец.

Впрочем, русская эпическая традиция не была бы собой, если бы не перевесила все же некоторые вывески. В особенно интересном светепредстает и проблема дракона как воплощения маскулинности.

Полуязыческий русский дракон — это в первую голову опасный соперник мужчины в борьбе за сердце женщины. А проблему героического драконоборения здесь можно легко свести к сюжетной кульминации сюжета с адюльтером. Ко

нечно, этот “любовный” мотив был силен и на Западе, принцесса, если можно так выразиться, не столь падка драконовы обольщения. Западный дракон обычно принцессу силой, уносит ее, вопящую от ужаса, на своей спине и прячет в пещере, в то время как русскому дракону зачастую достаточно его личного обаяния, чтобы принцесса пошла за ним сама.

Sex арреал русского дракона ни чуть не слабее, у Джека Николсона. Быть может, поэтому красавицу на свою территорию он стремится редко, предпочитая радостям пещерной страсти холостую жизнь наедине со своими драгметаллами и дензнаками, которых у него, как и у западного собрата,

что первобытная) логика чем выше статус мужчины, быть “дракононости”. иерархия выражалась в совсем мелкий чиновник — драконом, если конфуци-тебя норма жизни — тогда родился императором, смело парчовое платье с девятью тогда никто не спутает торским советником. Кстати новой иерархии (если такие всей свойственной гуманисти-мягкостью — смертью. Чтобы Самого Драконоподобного

дракон обычно ассоцииро-воздуха, на Востоке дракон тесно связанным с дождем, и утонченным волшебством. ческих японских садах так птурные изображения зубых пастей которых



дракон обычно ассоцииро-воздуха, на Востоке дракон тесно связанным с дождем, и утонченным волшебством. ческих японских садах так птурные изображения зубых пастей которых

но западная на увидит чем уносить предпо-





всегда “несчетно”.

Зачастую русскому дракону достаточно лишь “познать” красавицу — разумеется, “познать” в библейском смысле — утвердив посредством этого свою мужественность и силу. Похищение же зачастую не входит в его планы. Русский дракон — это в первую очередь коварный ловелас, бессердечный сердцеед, дамский угодник в страховидном обличье. Известна сказка, где Змей Горыныч, служащий поваром у Ивана, купеческого сына, соблазняет его жену, Елену Прекрасную. Прелюбодеи тщательно лелеют планы устранения обманутого супруга, однако случайность путает карты, и в конце сказки, как у Шекспира, гибнут все — и Иван, и дракон, и Елена. В другой сказке похотливому дракону удается добиться любви прекрасной царевны. Единственным препятствием для счастья нашей влюбленной пары является брат девушки, Иван царевич, который, к сожалению, твердо стоит на позициях традиционной морали. Дракон учит царевну, как сжить брата со свету, однако Иван царевич все же берет над хитростью верх и с мечом в руках объясняет прелюбодеям, что социальный запрет на межвидовой секс нерушим, а наказание — неизбежно.

Итак, русский дракон — это персонификация стихии мощных сексуальных желаний, многие из которых, со всей очевидностью, проходят по ведомству “садомазо”. “Ты — безжалостный, сильный, жестокий, а я — маленькая,

беспомощная, ранимая принцесса”! Дракон — порождение природы, которой изрядно надоела культура с ее вечным “нельзя”, это маскулинность в своем первичном, не признающем табу обличье. А потому, чтобы завоевать свою

Забаву Путятишну, русский герой должен убить дракона, присвоив таким образом все его качества — в частности, неукротимость, роковое обаяние, изобретательность и, наконец, сокровища. Чтобы потом, самодовольно позируя былинникам речистым над трупом обезглавленной крылатой твари, как бы невзначай бросить своей Забаве: “Теперь ты видишь, что я гораздо круче?”.

## ПЕРЕРОЖДЕНИЕ ДРАКОНА



Знакомство с современной фантастикой наводит заядлого драконоведа на неожиданные мысли и неутешительные выводы. Борьба с драконами стало немодно. Пять тысяч лет было модно — а теперь уже нет. Дракон более не символ Мирового Зла, не волонтер хищного хаоса и даже не соперник (а если соперник — то и ладно, не убивать же изза этого милое животное?).

В современной фантастике, в отличие от фантастики античной, с драконом принято вести просвещенные беседы о судьбах мира или, на худой конец, о том, как выгодней вложить свой капитал. С другой стороны, дракон сам стано вится объектом политкорректных бесед на популярные темы. Истребитель монстров Геральт из романа А. Сапковского “Ведьмак” призывает пощадить последнего представителя редкого вида драконов, которого готово поднять на колья “тупое быдло”. При этом василиски, мантихоры и прочие зловеды слова доброго не заслуживают, ибо действительно опасны. Фарисейство? Кажется, да, и притом построенное по недоброму политическому шаблону, аля “косовские бандиты — повстанцы, а сербские солдаты — каратели; первые достойны покровительства ООН, вторые — бомбардировок НАТО”.

Итак, новая ипостась дракона — дракон жертва. А как же пирогенные железы, штука по чище панцерфауста? Как же алмазные когти, рвущие в клочья рейтара вместе с хваленными миланскими доспехами?

Есть, есть у драконов и железы, и когти. Без них никуда. Фантастика — это зрелище, а хорошее зрелище нуждается в мощной боевой технике. Однако, если дракон находит себе боевое применение, выступает он зачастую не в качестве противника, но в качестве союзника. Как, например, в “Войне мага” Ника Перумова. Юная драконица Рыся зовет героя Фесса “папой” и “папочкой”, самым трогательным образом засыпает его тысячей “почему”, ластится как образцовая дочурка и вообще служит воплощением всех мыслимых детских добродетелей. Правда, когда под стенами цитадели объявляются несметные полчища врага (в фэнтези они почти всегда несметные, се ля ви), от девочкиприпевочки остается одно воспоминание — Рыся скоренько “перекидывается” в драконицу и, даже не предложив врагам сдаться в плен, начинает уничтожать их десятками и сотнями: “Огонь метался, яростно бросаясь на все, могущее гореть. Что испытали латники алебардисты в эти последние секунды, можно было только догадываться”. И далее: “В пролом врывались новые и новые панцирники, однако на миг они замешкались перед страшной баррикадой из обугленных лат и шлемов — все остальное исчезло в буйстве низвергнутого драконицей пламени”. И, пока Рыся отбивает вместо главного героя атаку за атакой, читателю (в моем лице) мучит один вопрос: с каких это пор дракона “на нашей стороне”? А как же противостояние Мировому Злу, искони воплощаемому в образе крылатых рептилий, а как же, в конце концов, Евгений Шварц с его до боли правдивой пьесой, разве он нам не указ?



В общем, торжество этического релятивизма поначалу вызывает недоумение. Но потом вспоминаешь, что в культовом “Понедельник начинается в субботу” А. и Б. Стругацких Змей Горыныч вместе с многими прочими вурдалаками и душегубами введен в будничные научный оборот. Бравые младшие научные сотрудники возят Змея Горыныча на полигон, а пожарники прислеживают за тем, чтобы он не слишком воспламенялся. Какую цель преследуют сомнительные эксперименты над опасной зверюгой — не уточняется.

В “Заповеднике гоблинов” К. Саймака дракон становится союзником симпатичного лешачьего сброда во главе с профессором Максвеллом в борьбе против омерзительных инопланетян колесников. Подчеркнем, что главный герой “Заповедника” — ученый, роман — научно фантастический, а дракон мыслится в нем как “последний представитель рода четвероногих друзей” древних инопланетян.

Наконец, в менее известной, но не менее квазинаучной эпопее С. Снегова “Люди как боги” дракон появляется вследствие работы специалистов Института Новых Форм. В ходе развития сюжета это большое огнедышащее существо применяется по прямому назначению: помогает громить врага на дальних планетах. Эти примеры показывают десакрализацию образа дракона, проведенную талантливыми авторами научной фантастики еще в шестидесятые годы минувшего века и не избежно отразившуюся в других жанрах fiction. Эволюция очевидна: поднявшись в ранге до носителя Абсолютного Зла, Дракон затем был низведен до статуса друга, союзника или даже прос то домашнего животного разбушевавшегося “на строгих научных началах” Человека.

Но история не закончилась. Дойдя до нижней точки, маятник качнулся в другую сторону. В романах Джорджа Локхарда и Павла Шумила драконы не только “не хуже людей”, они — куда лучше. В отличие от нас, погрязших в подлостях и коррупции, драконы бесстрашны, чисты помыслами, они держат данное слово и благородны, как десять князей Мышкиных, вместе взятых. Более того, драконы обладают куда более развитыми технологиями и подлинным чувством прекрасного... Какое уж тут драконоборение? Остается лишь капитулировать перед светочем разума, Господином Драконом.

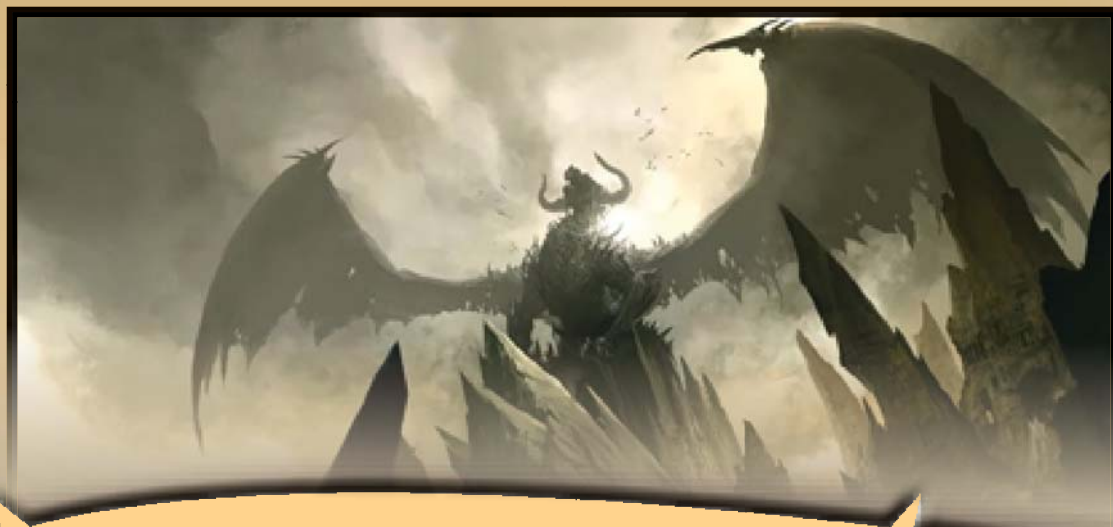
## ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Каждый второй положительный герой в современном криминальном боевике — наемный киллер или киллер киллеров, что, в сущности, одно и то же. Каждый второй негодяй — коррумпированный чиновник, прокурор или следователь прокуратуры. Чтобы “вынести” коррумпированных прокуроров и братву, заправляющую в Вечном Городе Энске, требуется малословный крепыш с послужным списком “Ангола, ВДВ, Афган, ДШБ, Чечня, СОБР”. Чтобы “исполнять” выстрелом в затылок кровавых ежовских палачей, необходим идеальный палач — Холованов. Необходим Дракон.

Современный массолит гоняет бесов силою Вельзевула, и другого решения бесовской проблемы не мыслит. А надо ли напоминать, что после Герники и Вьетнама, после Камбоджи и Балкан нервы почтенной публики стали крепче, чем у средневековых дружинников, и что образ крылатого крокодила на десятки хичкоков проигрывает бескрылому ядерному грибу? Потому и угрозы, с которыми сталкиваются “хорошие парни” в фантастике и фэнтези, приходится измышлять отборные, ранее невиданные. А драконов привлекать только в качестве союзников в борьбе с этими новыми невероятными угрозами.

Можно возразить, что Чужой, созданный мрачным гением Гигера, и есть тот самый дракон, который попрежнему принадлежит к пандемониуму Темных Сил. Можно вспомнить Годзиллу, динозаврамутанта. Но останемся верны именам вещей: фантастическое существо не является драконом, пока не названо драконом. Чужой — не дракон, это монстр особого вида и особой физиологии. О несимпатичном инопланетянине с телескопической глоткой пока еще твердо известно, что он враг. И слава богу.

Драконы же, настоящие драконы, поработили человечество, прикинувшись его лучшими друзьями и покровителями — прямо по Шварцу. Подобный результат, увы, видится неколебимо логичным. Но, может, мы просто проглядели своего Ланселота?





## Секреты и загадки тёмных эльфов

Наша жизнь полна стереотипов, и фэнтези с фантастикой тому не исключение. У всякого дракона всегда найдется уязвимое место, подручные главного злодея совершенно не умеют стрелять, а эльфы — непременно благородные, мудрые и все-из-себя-правильные борцы с мировым Злом. Разумеется, авторы неординарные их этих моделей вырастают, а юмористы намеренно выворачивают их наизнанку, но усредненную картину стереотипы отражают верно. Эльфы кажутся настолько неотделимыми от света, добра и прочих проявлений положительного полюса, что предположить наличие среди них как добрых, так и злых оказалось для массового сознания сложнее, чем выдумать новую расу. Раса получила название темных эльфов (в большинстве миров имеются также уникальные самоназвания), а также всю полагающуюся нагрузку в виде истории, культуры, социологии, спецспособностей и множества поклонников в реальном мире. Нагрузка получилась объемистой, разнообразной, интересной, а значит — достойной хотя бы небольшого исследования на страницах "Других миров".

### МИФОЛОГИЧЕСКИЕ И ЛИТЕРАТУРНЫЕ КОРНИ

Постоянные читатели нашего журнала наверняка привыкли начинать очередную статью с погружения в холодные воды европейской, и особенно скандинавской мифологии. Не обойтись без него и сейчас. Известно, что мир викингов был создан из тела великана Имира. Однажды хозяйственные боги обнаружили, что в плоти великана завелись червяки, и решили их для чего-нибудь приспособить. Так появились светлые и темные альвы — обитатели воздуха и подземного царства. Надобно вспомнить, что слово "альв", или "эльф", в европейской мифологии означало любых сверхъестественных существ, поэтому темные эльфы европейских мифов — это разнообразные гномы, карлики, цверги, кобольды и даже тролли. Сия разношерстная компания объединялась рядом общих черт: местом обитания, скрытностью и иногда враждебностью к людям и другим эльфам, часто — уязвимостью перед лицом солнечного света. В той или иной степени эти черты унаследовали и современные темные эльфы.

Решающий шаг на пути к эльфам в современном понимании принадлежит, как несложно догадаться, профессору Джону Толкину. В его четко дуполярном мире эльфы по умолчанию служат добру — что, надо признать, вовсе не освобождает их от внутренних разногласий. Первое из них привело к появлению авари — эльфов, отказавшихся от света дерев Валинора и оставшихся жить во тьме где-то на востоке Средиземья. Этот выбор дает право называть авари (а также синдар и нандор, так до Валинора не и добравшихся) темными эльфами, "мориквенди" по-эльфийски. Из первоисточника не известно об их характере, обществе и обычаях, однако, например, в "Кольце Тьмы" Ника Перумова авари безоговорочно принимают сторону добра и света, подтверждая классический образ эльфов. Эльфы же, склоненные Мелькором ко злу, свою эльфийскую сущность потеряли, превратившись в орков.

Впрочем, имеется в толкиновском "Сильмариллионе" и персонаж, носящий гордый титул Темного эльфа. Это Эол, один из серых эльфов, или синдар, покинувший места компактного проживания своего народа и поселившийся в темном лесу Нан Элмот. Эол был не только изгоем, но и искусным кузнецом, благодаря чему завел тесную дружбу с гномами Синих гор — случай среди эльфов весьма редкий. Все эти выдающиеся черты, а также ночной образ жизни и закрепили за Эолом славу Темного эльфа. Однажды в Нан Элмоте заплутала Аредель, сестра Тургона, владыки тайного





Гондолина; Эол взял ее в жены, однако через несколько десятилетий она сбежала вместе с сыном Мэглином. Темный эльф последовал за ними в тайный Гондолин, где его ждал выбор: остаться там навеки или умереть. Свободолюбивый Эол выбрал смерть, однако унес с собой в могилу Аредель, а Мэглин впоследствии выдал Гондолин врагу. Понятное дело, что слава в веках о Темном эльфе осталась самая нелицеприятная, — и это при том, что слугой мирового Зла он никогда не был. Проблема, очевидно, состояла в отчаянном свободолюбии и отказе жить в обществе, — не самые маловажные черты в романтическом образе современных темных эльфов.

## НА ЭКРАНЕ КОМПЬЮТЕРА

Сверхъестественная эльфов обеспечила им проявления фэнтези — терных игр. В первую разумеется, к ролевым нередко входят в для персонажей, и уж каком-нибудь подзе-Классических драу образных компьютерных мелий и драконов”, которых можно назвать Второе дополнение Underdark, рассказывает драу, собравшего подземных существ для ность. Вашем героям сдерживать натиск, но переходы Подземья, чтобы еще ближе познакомиться с его обитателями — не исключая драу и драйдеров. Впрочем, знакомство это скорее подтверждает классический образ темных эльфов “Забытых королевств”, чем добавляет к нему существенные новые черты.



популярность темных достойное место во всех не исключая и компью-очередь это относится, играм: темные эльфы стандартный набор рас наверняка обитают в мелье игрового мира. можно встретить в разно-воплощениях “Подзе-наиболее ярким примером Neverwinter Nights. к игре, Hordes of the историю особо злобного громадную армию из вторжения на поверх-предстоит не только и спуститься в мрачные

Совершенно других темных эльфов мы встречаем во вселенной The Elder Scrolls. Действие одной из игр линейки — Morrowind — разворачивается в одноименной местности, целиком находящейся под властью местных темных эльфов — данмер. Их происхождение и история во многом остаются загадкой; точно известно лишь то, что отделение ветви данмер от основного ствола эльфийской расы произошло очень давно. Как и прочие эльфы вселенной TES, данмер высоки и худощавы, однако их кожа серого цвета, глаза светятся красным, а эльфийская надменность выражена у них в наибольшей степени. Данмер считают людей годными только для рабского труда, а всех остальных эльфов — недостойными вырожденками. Некогда многочисленные кланы данмер вели постоянную междо-усобную войну, однако установление среди темных эльфов религиозного культа Трибунала положило конец открытым распрям. Формально Морровинд является частью империи Тамриэль, однако на деле его контролируют пять старших кланов данмер — Великих Домов, поддерживающих между собой состояние неустойчивого равновесия. Культура и быт темных эльфов испытывают сильное влияние климата: из-за вулканической активности в Морровинде постоянно идут пепельные дожди. В таких условиях выживают только гигантские насекомые, которые заменяют данмер “классических” лошадей, коров и свиней. Жители Морровинда носят доспехи из щитков этих насекомых, а поверх — для защиты от пепельных бурь — закутываются в плащи и тюрбаны из паучьей ткани.

Темные эльфы из многопользовательской онлайн-версии РПГ EverQuest довольно близки к образу традиционных драу. Теир’дал (таково их самоназвание) — далекие потомки высоких эльфов, чьи души и тела были извращены богом ненависти Иннорууком. У них иссиня-черная кожа, белые волосы и темные глаза. Родина теир’дал — подземный город Нериак, расположенный на северо-востоке главного континента Антоника. Здесь почти нет места чужеземцам, особенно добрым по своей природе. Теир’дал — настоящие мастера интриг, разобраться в которых могут только они сами. Также они предпочитают магию, в которой достигли значительных высот, грубой физической силе. Как и драу, теир’дал в равной мере презирают все остальные разумные расы, однако могут пойти на сотрудничество с ними — если оно будет в их интересах. Особенную ненависть они испытывают к остальным разновидностям эльфов; а на союз чаще всего идут с троллями и ограми, считая их подходящим инструментом для своих замыслов.

Совершенно новый подход к темным эльфам мы наблюдаем в мире Warcraft. Здесь ночные эльфы калдореи — древнейшая раса гуманоидов на Азероте, в далекой древности остановившая первое вторжение демонов Пылающего легиона. После этого они долгое время жили в изоляции на континенте Калимдор, отказавшись от магии ради познания сил природы. Первое время после того, как на Калимдор высадились люди и орки, калдореи сопротивлялись пришельцам, однако потом объединили с ними силы, чтобы снова разгромить Пылающий легион. Калдореи высоки и худощавы, их кожа темнее, чем у людей (но не черная, а скорее коричневая или бордовая), цвет волос варьируется от черного до зеленого и малинового. Они живут в лесах, часто сооружая дома на деревьях, и предпочитают ночной образ жизни. Все это делает ночных эльфов Warcraft’a куда более близкими к лесным или диким эльфам D&D, чем к драу.



## КЛАССИЧЕСКИЕ ТЕМНЫЕ ЭЛФЫ

Окончательное формирование образа темных эльфов — жестоких и бесчестных существ с темной кожей, красными глазами и белыми волосами, мастерски владеющих магией, живущих под землей и люто ненавидящих обитателей поверхности, в первую очередь своих дальних родственников “светлых” эльфов, — произошло в конце семидесятых годов двадцатого столетия с выходом настольной ролевой игры Advanced Dungeons & Dragons. Впервые драу (англ. “drow”, читается “драу”; в русских переводах книга иногда встречается неверный вариант “дров”) появились в одном из ролевых приключений Гари Гигакса, действие которого происходило в мире Greyhawk (1978 год). Но наибольшее развитие тема темных эльфов получила в другом игровом мире AD&D под названием “Забытые Королевства” (Forgotten Realms; им посвящена отдельная статья во “Вратах миров”). В некоторых мирах “Подземелий и драконов” темные эльфы — не отдельная раса, а немногочисленные эльфийские изгои, по тем или иным причинам выбравшие дорогу Зла. Например, широко известен темный эльф Даламар из “Саги о Копье”, темный маг и ученик зловещего Рейстлина Маджере. В мирах Forgotten Realms и Greyhawk темные эльфы являются полноценной расой, именуемой “драу”. О драу и пойдет речь в дальнейшем.

### ИСТОРИЯ “БОЛЕЗНИ”

Существует целый ряд легенд о происхождении альной версии, изложенной в последних по D&D, драу являются прямыми потомками ссри-тель-кессир, наиболее успешно себя во время эльфийской колонизации называется мир “Забытых королевств”). стороной успешности, как это часто стали жестокость и зависть: ссри-тель-решили подчинить себе все эльфийские. Поначалу междоусобные войны заканчивались в пользу темнокожих, однако в конце они заключили союз с богами-изгнанниками, которых была и Паучья королева Ллотх (или различия присутствуют в английских и объясняются “заимствованием” из различных эльфийского и гномьего). Чаши весов очередной готовы были склониться на сторону ссри-тель-в дело вмешался светлый бог Кореллон. Он вателей, превратил их в драу и изгнал в подземелья, объясняется и происхождение самого слова восходит к эльфийскому “дхэраоу”, “предатель”.

Согласно другой легенде, богиня Ллотх вительствовала одному из эльфийских племен — бог Груумш, кстати, создатель орков, задумал природу эльфов и начал агитацию среди подопечных Ллотх и сама не слишком одобряла позицию Добра и союз со злобным Груумшем. За несколько десятилетий Илайтири настолько измучили мир “Забытых королевств”, что отчаявшиеся эльфы, гномы, люди и иже с ними объединились и предприняли попытку стереть темных эльфов с лица земли. Но, к сожалению (или к счастью), им это не удалось. Не без помощи Груумша и Ллотх драу отступили под гостеприимные своды Подземья, чтобы остаться там навеки.

Третья версия отводит божественное вмешательство на второй план. Если верить ей, драу, предпочитавшие силу правосудию, в поисках большего могущества сами обратились к извратившим их силам. Перемены в характере ранее миролюбивых драу не могли не привлечь пристального внимания прочих эльфов. Драу ответили убийством послов и вторжением в эльфийские города. Результатом многовековой и кровавой войны стало изгнание драу под землю. Порча затронула не только душу, но и внешний вид темных эльфов: их кожа потемнела, волосы стали белыми, а глаза засветились красным светом.

Так или иначе, драу приняли сторону Зла, были изгнаны из эльфийского общества и стали жить в Подземье — громадной системе пещер, гротов, переходов и туннелей как естественного, так и искусственного происхождения, растянувшейся под всем Фэйруном. Первое время они бесцельно скитались в полной темноте, заботясь только о сохранении собственной жизни. Затем благодаря стараниям Ллотх драу объединились как раса и начали планомерную колонизацию Подземья. Показательной стала судьба первого великого королевства драу, Телантивар. Основанное в громадной пещере, отнятой у гномов, оно быстро пало жертвой междоусобиц. Гражданская война закончилась серией мощнейших волшебных взрывов, обрушивших потолок пещеры и отразившихся даже на поверхности Фэйруна. На то, чтобы оправиться от катаклизма, драу понадобилось несколько тысячелетий. За это время они рассеялись по всему Подземью и основали десятки городов-государств. Наиболее известны, хотя и не самым крупным их них является Мензоберранзан, названный по имени основательницы — верховной жрицы Ллотх Мензоберры Безродной. Некоторые города простирали свою власть и на поверхность, захватывая целые государства подлунного Фэйруна.



драу. Согласно “официальным справочникам темнокожих эльфов показавших Фэйруна (так Обратной бывает, кессир владения. чивались концов среди Лолс; текстах языков: темно-войны уже кессир, однако проклял завоевателя. Здесь же “драу” — оно якобы

изначально покровительницы. Темный извратить светлую Паучьей королевы. поэтому заключила



Со временем реваншистские идеи мести и возвращения завладели умами большинства драу. Все чаще специально обученные группы диверсантов предпринимают вылазки на поверхность, все больше брошенных эльфийских городов становятся жилищами драу. Впрочем, и в этом стремлении среди темных эльфов нет единства: многие довольны своей жизнью в Подземье и не рвутся покорять Фэйрун. Более того, существуют немногочисленные организации “светлых” драу, поклоняющихся богине Эйлистраи и поставивших целью подготовить народы Фэйруна к вторжению своих соплеменников. Впрочем, их усилия пока не увенчались успехом, и поверхность остается почти беззащитной перед силами Подземья.

## ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Основной источник информации о драу “Забытых королевств” — необъятный цикл писателя Роберта Сальваторе о темном эльфе Дриззте. Первая книга цикла появилась в середине восьмидесятых и сразу стала культовой в среде любителей фэнтези и ролевых игр, а главный герой обрел мировую популярность.

Дриззт До’Урден родился в одном из самых знатных родов Мензоберранзана — Н’Армон Шезберноне. Жрицы Ллотх возлагали большие надежды на Второго Сына, мастерски владевшего оружием (особенно двумя саблями). Однако чистая душа юного принца не смогла смириться с жестокостью, беспринципностью и предательством, царящими в обществе темных эльфов. Еще одним неприятным открытием для Дриззта стало то, что обществом драу правят жрицы Ллотх, безгранично преданные Паучьей королеве. Единственным лучом света в этом темном царстве был отец Дриззта — Закнафейн, мастер по оружию Дома До’Урден, который так ненавидел отвратительных жриц богини драу, что ему доставляло огромное удовольствие резать их во время войн между Домами. Дриззт так и не смог привыкнуть к жестокости сородичей и был вынужден бежать из родного дома в пустые и темные коридоры Подземья. Там он пытался выжить — один, в неравной борьбе с монстрами и преследовавшей его семьей. Долгие годы единственным его другом была пантера Гвенвивар — магическое существо, вызываемое при помощи ониксовой статуэтки. В конце концов, устав от одиночества и постоянных преследований, драу-отступник решил попытаться счастья на поверхности и вышел из Подземья... Нужно ли объяснять, как реагировали местные жители на появление в окрестностях их селения темного эльфа, вооруженного двумя острыми саблями? Разумеется, Дриззта немедленно обвинили во всех убийствах, произошедших в округе, после чего ему пришлось долго доказывать свою непричастность. Наконец, после долгих странствий, драу удалось найти себе новый дом и друзей, и он поселился в находящейся на севере Фэйруна Долине Ледяного Ветра. Впрочем, на этом приключения Дриззта не закончились — узнать о них вы можете из книг серии, выходящей на русском языке в издательстве “Максима”, а также из статьи Антона Курина во “Вратах миров”.

## ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Спутать драу с его наземными родственниками, при всем их сходстве, может только слепой. Их чернильно-черные тела ярко-белые или бледно-желтые. Глаза проявление бушующего внутри драу ичные, объясняют это тем, что использовать инфракрасное зрение. чением и другие расцветки глаз до серебристых. Что касается живущих на поверхности, глаза приобретает синий или единственное, что отличает их от ников. Ростом и сложением драу наземным эльфам, а продол- темных эльфов исчисляется этот срок значительно сокра- случаями неестественной смерт- и общего подземного языков, общаться с помощью развитого

Общество драу стоит на всем остальным (включая преданности Паучьей королеве подозрительность, смертельные союзникам, жестокая гонка за телам соперников — повседневные времени они готовы отступить от только в том случае, если видят в равной степени презирают и разумные расы, однако отношения с ближайшими междоусобных войн между драу. С другой стороны, может привести к тому, с обитающим поблизости

словно высечены из обсидиана, а волосы — светятся красным: многие находят в этом огня ненависти, другие, более проза- темным эльфам постоянно приходится

Впрочем, не являются исклю- — от бледно-фиолетовых драу-отступников, то у них радужка зеленый цвет — и это подземных родствен- несколько уступают жительность жизни сотнями лет — впрочем, щается многочисленными ности. Помимо эльфийского темные эльфы умеют языка жестов.

двух китах: ярой ненависти ко соплеменников) и безграничной Ллотх. Заговоры, предательства, удары в спину вчерашним власть в прямом смысле по реалии жизни драу. Время от своей злобной природы — но в этом выгоду для себя. Они ненавидят все остальные поддерживают торговые соседями. Нередки случаи городами-государствами расчетливость темных эльфов что город заключит союз чудовищем — бехолдером или





драконом.

В обществе драу царит матриархат; и это несложно объяснить тем, что Паучья королева требует служения жриц, а не жрецов. В каждом городе имеется несколько десятков аристократических семей — Домов — во главе которых стоит Верховная мать. Дома расположены в строгом иерархическом порядке; несколько самых знатных образуют правящий совет, во главе которого стоит Мать Первого Дома — по совместительству Верховная жрица города. Единственный способ продвинуться по иерархической лестнице — организовать уничтожение вышестоящего Дома. Разумеется, это считается противозаконным: выжившие представители вырезанной семьи могут подать на обидчика жалобу, и кара властей будет страшной. Поэтому главная забота при уничтожении конквентов — не оставить в живых никого, в том числе, детей, чтобы некому было жаловаться. В таком случае другие Дома смотрят на резню сквозь пальцы, а имя неудачников стирается из памяти горожан.

Внутри каждого Дома также соблюдается строгая иерархия. Власть в семье принадлежит Верховной матери, у которой обычно бывает несколько мужей. Правило, станом Ллотх, а старшая из занимает место Здесь также не без насилия и Мужчины-драу пенчатое образование которого обучаются оружием, магии меньшей степени Паучьей королеве. они становятся волшебниками, а эти две профессии. мужчин-драу и опасные ассасины. представляет собой комплекс зданий казармами, и всем необходимой обширной семье, численных рабов и (более похожей армию). Часто входом в резиденцию является высокий балкон, забраться на который можно только с помощью заклинания левитации.



матери, у которой несколько мужей. Правило, станом Ллотх, а старшая из занимает место Здесь также не без насилия и Мужчины-драу пенчатое образование которого обучаются оружием, магии меньшей степени Паучьей королеве. они становятся волшебниками, а эти две профессии. мужчин-драу и опасные ассасины. представляет собой комплекс зданий казармами, и всем необходимой обширной семье, численных рабов и (более похожей армию). Часто входом в

резиденцию является высокий балкон, забраться на который можно только с помощью заклинания левитации.

Многие из благородных драу носят медальон с символом своего Дома, обладающий волшебными способностями (например, дарующий ту же левитацию), а также помогающий семье обнаружить местонахождение владельца.

Могущественная и своеобразная магия пронизывает все общество драу. Многие исследователи объясняют это некими излучениями, пронизывающими Подземье, однако не исключено, что склонность драу к магии связана с жестокой борьбой за выживание и разработкой собственных заклинаний, незнакомых обитателям поверхности. Так или иначе, редкий драу обходится без зачарованного клинка и волшебного плаща-пивафви. Единственный недостаток магических предметов, созданных драу, состоит в том, что они быстро разрушаются под воздействием солнечного света. Сторонники теории излучения объясняют это тем, что на поверхности предметы теряют контакт с питающей их энергией. Впрочем, тому есть и естественные причины: вещи, изготовленные в неизменных условиях Подземья, особенно чувствительны к непостоянному климату подлунного мира. Помимо вышеперечисленного, драу обладают высокой врожденной сопротивляемостью к магии, что делает их еще более серьезными противниками в волшебных поединках.

## ИЗ ПЛАСТИКА И МЕТАЛЛА

Фантастическая вселенная настольно-тактических игр с миниатюрами Warhammer может поспорить по известности и проработанности с мирами D&D и компьютерных игр. Обитают здесь и темные эльфы — смертельно опасные друции из фэнтезийной Warhammer Fantasy Battle и коварные темные эльдары, встречающиеся в мире далекого будущего Warhammer 40000.

Друции — дальние родственники и кровные враги высоких и лесных эльфов — живут на крайнем севере мира Warhammer, в холодном Наггароте. Во главе темных эльфов стоит Король-Чародей, чьи быстрые и беспощадные армии наводят ужас на земли Старого мира. Алтарь жестокого бога Хейна (Каина) обагрят кровь, текущая в жилах всех разумных рас, а попавший в рабство к друции может забыть о свободе навеки. Излюбленная тактика темных эльфов — молниеносные набеги, однако и в открытом бою они показывают себя умелыми бойцами. Волшебники друции приобрели славу искуснейших магов: личные хранилища Короля-Чародея ломаются от магических томов и артефактов — а их огромные черные плавающие крепости наводят ужас на все



побережья.

Внешность друции, мягко говоря, нестандартна для темных эльфов. У них снежно-белая кожа и черные волосы, впрочем, в одежде они предпочитают темные цвета. В сражение они часто выводят животных: мантикор, черных драконов, боевых гидр, темных пегасов и гигантских ящеров, которых впрягают в колесницы. Есть у друции и свой герой, явно появившийся, как альтернатива Дриззту — изгой Малус Темный Клинок. Некогда он был одним из вождей своей расы, однако после находки проклятого артефакта стал рабом одного из демонов. С этого момента борьба за собственную душу стала основным делом Малуса. Он странствует по миру Warhammer'a, уничтожая многочисленных врагов, и единственный его спутник — верный ездовой ящер.

Приблизительным аналогом фэнтезийных эльфов в футуристическом мире Warhammer 40000 являются эльдары — древняя, могущественная и загадочная раса. Как и у эльфов, у эльдаров имеются свои темные двойники — безжалостные, извращенные и сеющие ужас по всей галактике. Говорят, что темные эльдары появились много тысяч лет назад в результате страшной катастрофы, навсегда расколовшей расу эльдаров. С тех пор они пиратствуют в космическом пространстве, одержимые, похоже, одной только целью — нести смерть и мучения. Уступая физически людям и оркам, темные эльдары во многом полагаются на военные технологии. Чаще всего они выезжают на поле битвы верхом на гравициклах, с ошеломляющей быстротой вонзаются в боевые порядки противника, захватывая пленных и заражая раненых медленно действующим ядом. Попасть в плен к темным эльдарам — участь еще более печальная, чем погибнуть от их рук: говорят, что эти жестокие создания лишены души и поэтому питаются душами пленников. Если верить рассказам тех немногих, кому удалось выбраться из рабства темных эльдаров, в их обществе царят взаимная ненависть, предательства и беспринципность. Правит темными эльдарами Лорд, достигающий своего положения кровавыми интригами и манипуляциями.



Казалось бы, всем плохи темные эльфы — жестоки, коварны, беспринципны... Но ведь делает их что-то одной из популярнейших “новых” рас фэнтезийных вселенных. Прежде всего, нельзя не заметить, что при всех своих отрицательных качествах темные эльфы пронзительно умны, подчеркнуто независимы и удивительно умелы в магии. Даже самый яркий поборник добра и справедливости признает, что темные эльфы — куда более серьезные противники, чем прямолинейные орки или недалекие тролли. Кого-то привлекают в темных эльфах эти качества, кто-то считает привычную для драу “войну всех против всех” подходящей моделью современного человеческого общества или вообще фэнтезийной версией темного будущего, например, киберпанка. Сыграл здесь свою роль и бесконечно харизматичный Дриззт До'Урден из романов Роберта Сальваторе, наглядно показавший, что и среди драу встречаются исключения. Так или иначе, но нам предстоит еще много встреч с темными эльфами — на страницах книг, комиксов и журналов, на экранах телевизоров и компьютеров, в ролевых и военно-тактических играх — и из каждой встречи мы узнаем что-то новое об этой загадочной, откровенно отрицательной и вместе с тем необъяснимо притягательной расе.



# WITCHES



Подготовка к полету у ведьм не занимает много времени – нужно лишь раздеться, волшебной мазью натереть тело и метлу, прошептать заклинание и вуаля! Тайнственная колдовская сила подхватывает метлу с ведьмой и возносит их в небо! Во время допросов, ведьмы наговорили инквизиторам массу подробностей о «технологии» таких «полетов». Тексты заклинаний попали в приговоры судов, а ведьминские метлы, вилы, палки и рогатины стали вещественными доказательствами их вины. Особенно инквизиторы увлекались поиском «колдовской мази», только вот почему-то в руках инквизиторов она «теряла» свои волшебные возможности и судьям приходилось верить обвинителям на слово, что именно эта странная масса позволяла ведьмам летать. Несчастливым женщинам приходилось убеждать судей, что это вовсе и не колдовской порошок, в сего лишь пшеничная мука, только, увы, это никак не влияло на приговоры. Иные «ведьмы» пробовали составить себе алиби из того, что дымоход в их доме тесен даже для кошки. «Это неважно,- возражали судьи. - Демон, этот дивный искусник с непостижимой быстротой раздвигает кирпичи в каминной трубе в момент вылета, а потом сдвигает их обратно». Кто-то оправдывался тем, что ночью были с любимыми мужьями и никак не могли летать на метлах, но и это не сильно помогало, даже несмотря на подтверждения мужей. «Безгрешные» обвинители объясняли такое алиби очень просто – мол, любая ведьма может околдовать мужчину, смазав его ухо и спину специальной мазью, мол, тот будет спать сном праведника до самого утра со стогом сена и будет уверен, что ночью обнимал жену-ведьму.

«Неоценимый вклад» в борьбу с ведьмами внес судья Пьер Де Ланкр из Франции. Будучи направленным лично королем в провинции басков на юге страны, он добился значительных результатов старым проверенным способом – пытками. В своей книге, Де Ланкр писал что, за несколько месяцев пребывания в Па де Лабур суды с его участием приговорили к сожжению 600 ведьм! Так, Сабатина де Субье и её шестнадцатилетняя дочь Мари де Нажиль признались в том, что сам дьявол будил их, когда наступало время шабаша, более того, он открывал окна, чтобы ведьма было удобнее вылететь. А вот юная Мари де Маригран и три её подружки были сожжены за то, что якобы ездили на спине чёрта, принявшем обличье осла.

Прохладный вечерний воздух развеивает длинные волосы, мелькают внизу поля, города, деревни, реки и горы. Серебристый лунный свет озаряет опушки лесов и бескрайние поля. С нечеловеческой скоростью летит ведьма верхом на метле на слет – шабаш! Если бы не чудесные свойства, придаваемые ей волшебной мазью, дорога отняла бы многие дни и недели...

Легенда о способности ведьм летать верхом на метле по ночам – самое уязвимое звено в цепочке обвинений в колдовстве. Если б не эта легенда, то доводы инквизиторов о сборищах ведьм, шабашах, на которых якобы присутствует сам Сатана, просто бы рассыпались в прах! Ведь трудно представить, что сотни женщин могут регулярно преодолевать огромные расстояния незаметно для других. Именно поэтому инквизиция с такой яростью пыталась доказать эту легенду и не раз шла на подлог и фальсификацию улик. И им не мешал даже «Канон Епископии» - церковный устав, входящий в свод норм Церкви. А этот канон, между тем, утверждает, что существуют сумасшедшие женщины, утверждающие, будто они умеют летать ночами. И, тем не менее, инквизиция, проявив находчивость, нашла способ обойти этот канон. Судьи исходили из того, что этот канон – святая правда, но лишь для прошлых дней, кода коварство Дьявола еще не породило ведьм. После такой «поправки» оставалось лишь добиться от несчастных женщин признания в связях с Сатаной, способностях летать верхом на метле и колдовать. Если вспомнить, что суды над ведьмами приобрели массовый характер в XIV веке, эпоху всеобщего невежества и господства Церкви, то нетрудно понять,



с какой радостью была воспринята идея о том, что во всех бедах простолюдинов виноваты именно ведьмы. Образ ведьмы, коварной искусительницы, верхом на метле, пройдя через столетия, живет и сегодня. Он стал частью культуры, отражен в живописи и литературе.

Воображение тех, кто вкладывал в уста ведьм «признания» о полётах была безграничной. Ведьмы были вынуждены приводить всё новые и новые подробности. Выяснилось, что иногда ведьмы летают на демонах, которые принимают облик козла, а иногда он и вовсе невидим. Она крестьянка призналась, что чёрт на палку перед ней и испускал струи огня из своего тела. Другие ведьмы говорили, что слетались на шабаш по трое, а то и четверо на одной оглобле. Некая Анна Оберхардин рассказала, что однажды доставила на шабаш массу провизии верхом... на собственной корове.

Ведьмы предпочитали облетать стороной крупные населенные пункты, ведь она могла случайно пролетать мимо церкви в тот момент, когда звонил колокол. Как известно, ведьмы не переносят колокольный звон, словно вампир – святой крест. Услышав этот звон, бес вселившийся в ведьму, покидает ее тело и возвращается в Ад.

Молодая колдунья, летящая в первый раз, может растеряться от свистящего в ушах ветра и большой скорости и прошептать что-нибудь вроде «О, Господи!» Вот тогда-то она и узнает весь нрав злого духа, охватившего её! Он может запросто покинуть ведьму и та расшибется о землю с огромной высоты.

Легенда о развратных шабашах, где обнаженные ведьмы пляшут дикие пляски до рассвета, также как и многие другие легенды о нечистой силе, возникла «от противного». То есть, если порядочная христианская женщина никогда не позволит себе прилюдно раздеться, а на празднике водит чопорный хоровод, то ведьма прямая ей противоположность. Сказания утверждают, что на шабашах ведьмы пляшут спинами друг к другу, а музыка рождается из конских черепов или поваленных деревьев.

Естественно, что Церковь стремилась разведать, что же на самом деле творится на шабашах ведьм. Была даже история про отважного инквизитора, который добился от задержанной ведьмы, чтобы та взяла его с собой на шабаш. Увы, но служитель святого престола с того шабаша не вернулся... Говорят, что его там убил сам Дьявол. Возможно, что данная история была знакома уже упомянутому Пьеру Де Ланкру? Как бы там ни было, он во время следствий над ведьмами был куда осторожнее. Действительно, зачем отправляться черте знает куда, если можно заставить ведьм устроить шабаш прямо в темнице! Запуганные пытками, девушки подчинялись, а хитроумный Де Ланкр использовал эти «представления» как основное доказательство их вины. Историк Мишле так писал об инквизиторе: «...тот самый судья, что сжигая их, в то же время находился под властью их чар».

Со временем Де Ланкр даже написал мемуары. На основе этих воспоминаний была создана гравюра, комментируя её Де Ланкр рассказал о «женщинах и девушках, которые пляшут, собравшись в кружок спина к спине». Этой старинной иллюстрацией и навеяна представленная здесь картина.

Массу интересной информации о том, как проходили суды над ведьмами можно почерпнуть из книги Вильгельма Мейнхольда «Янтарная ведьма»:

«Дверь отворилась, и стражник ввёл мою бедную девочку спиной вперёд и без туфель, которые её заставили снять. Он ухватил её за длинные волосы и подтащил к столу; только там он повернул её и позволил взглянуть на судей».

Но настоящим руководством для инквизиторов бы «Молот ведьм». Это инструкция по распознаванию ведьм стала наиболее популярным обоснованием и руководством в последовавшей вскоре «Охоте на ведьм» конца XV — середины XVII века. Хотя книга оказала значительное влияние на умонастроения католиков, она никогда официально не признавалась католической церковью, а в 1490 году даже была осуждена инквизицией. Тем не менее, это не мешало инквизиторам на местах использовать описанные в книге методы. Вот выдержка из «Молота»:

«Судье и заседателям надо обратить внимание и на то, чтобы ведьма к ним не прикасалась, в особенности до запястий рук. Для предохранения им, во всяком случае, надлежит носить у себя на шее: соль, освящённую в вербное воскресенье и освящённые же травы, а также воск. Ведь ведьма способна навести порчу не только прикосновением, но и дурным глазом и словом. Во время допроса под пытками она особенно способна к околдовыванию, как это видно из практики. Нам известны случаи, когда ведьмы, взглянув первыми на судью и его заседателей, приводили их в такое состояние, что сердца их теряли суровость, и они отпускали обвиняемых на свободу. О, если бы ведьмы не обладали такой способностью! Итак, когда обвиняемую вводят в камеру, нельзя позволить ей войти лицом вперёд. Её следует вводить лицом назад, спиной к судьям. При допросе защищай себя



Задачей инквизиторов было добиться признания ведьмы в колдовстве и связи с Сатаной. Только после такого признания ведьму можно было отправить на костер. Допросы и пытки над ведьмой могли продолжаться сутками – палачи сменяли друг друга, а ведьме не давали ни отдыха, ни сна. Одна молодая ведьма призналась только на 23 сутки пыток. Самой же стойкой ведьмой считают Марию Холль. Она выдержала 56 допросов с пытками на протяжении 5-и месяцев и так и не признала собственной вины.

Один протестантский священник однажды сказал, что отдал бы тысячу талеров, лишь бы изгнать из памяти зверства инквизиторов. Он писал:

“О, дорогие братья во Христе, я видел, как палачи и мучители приводили чудно созданное тело, на красоту которого радуются сами ангелы, в такой позорный вид, что, вероятно, сами черти завидовали людям, затмевающим адских духов в таком “благородном” искусстве... Я видел, как палачи работали плетьюми, как они секли розгами, дробили кости тисками, навешивали гири, кололи иглами, перекручивали веревками, жгли серой, поливали маслом, палили факелами”.

Что только не придумывали борцы с нечистью на пытках. Так они привязывали к ногам обнаженных девушек гири и корзины с песком, а самих девушек поднимали и привязывали руками к креплениям в потолке. Известен случай, привязали вес массой в 300 по несколько часов... в городе Вюртемберг в

женщину из довольно этого под арест взяли не мужа и дочь Агнесс. Отец темнице от побоев, а мать с зиторы. Агнесс 10 раз подряд потолок с гириями на ногах, на пол. И ни смотря на это, девушки – заявление, что она и клеветников, ибо те не ее мать пыток не выдержала она ведьма и оклеветала девушки это стало настоящим Чуть позже Агнесс тоже На допросе она сказала, стариков с помощью бесчисленное множество съела сердце. Мать с дочерью объявили ведьмами и сожгли



осужденную ведьму навещал грешную и отпустить ей таком свидании для священ-специальные инструкции. подробное наставление и Пауля Лайманна. Согласно должен был обратиться к “Смирись с наказанием. боль избавит тебя от вечных

Перед казнью священник – исповедать грехи. О поведении на ников были написаны Возможно, самое написали Лапо да Бергамо их трактату, священник ведьме с такими словами: Краткая и преходящая мук. Радуйся, что тебя схватили и судили. Ты избавишься, наконец, от демона и не погрязнешь окончательно в грехах. Будь благодарна судьбе. Он делает для тебя больше, чем те, которые стремятся тебя выгородить”. Оправдываться ведьмам не имело смысла, так как и на этот случай у священника были слова: “Тогда заяви об этом своему судьбе”. А если при этом в показаниях ведьмы были обвинения в адрес других людей, то священник в праве был требовать от нее пройти все муки суда повторно.

По словам иезуита Фридриха фон Шпее, многие священники на исповеди вели себя крайне жестоко и бессердечно. Они разрушали последние надежды несчастных женщин на справедливость при жизни и покой после смерти. “То их называют упрямыми и зако-нелыми, то мерзкими шлюхами и дьявольскими рожами, то немыми жабами, исчадиями ада” – паисал фон Шпее. Некоторые из таких служителей Церкви заставляли ведьм повторять свои признания, а при сопротивлении, грозили ведьмам: Тогда подыхай как собака - без исповеди и святого причастия”.

Европа заплатила огромную цену за «охоту на ведьм». Точное число казненных «ведьм» не известно, мы можем только догадываться. Особенно активно церковь боролась с ведьмами в период с конца XV до середины XVII столетий. По разным оценкам, жертвами этих процессов стали десятки, а то и сотни тысяч человек. Так, например, за 150 лет только в провинциях Испании, Германии и Италии были сожжены более 30 000 ведьм. В Лотарингии в течение 15 лет инквизитором Николаем Реми было сожжено 900 ведьм, в Фульде Бальтазар Фосса сжег 700 человек, в Бамберге были сожжены 22 девочки в возрасте от 7 до 10 лет. В Германии, только в одном Бистуме за 20 лет, начиная с 1615 года, сожгли 5000 женщин и девушек.

Этот ужас не обошел стороной и Русь. Так, в 1573 г было казнено сразу 15 «жен колдовок» схваченных на дворе архиепископа Леонида Новгородского, которого и самого обвинили в ведовстве. Наибольшее число ведовских судов в России приходится на XVII век, редко когда в летописях за эти годы обходится без упоминания нескольких сожженных ведьм.



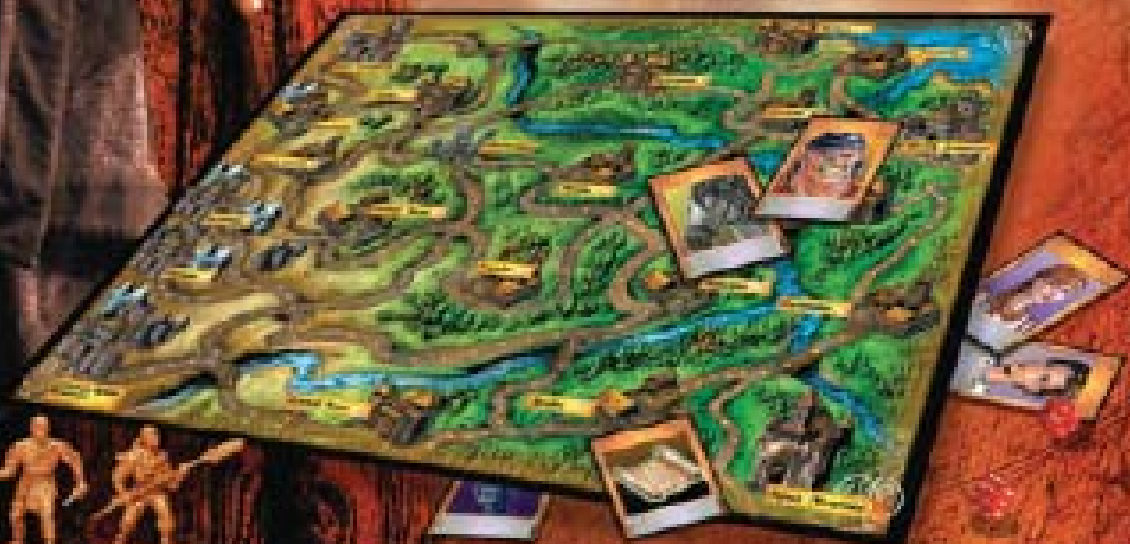


# ВОЛКОДОРВ

из рода Серых Людов

Путешествие  
в Велмор

Продолжи путь воина  
в увлекательнейшей  
настольной игре!



Вплоть до Второй Мировой войны мощь армий определялась не только людским, но и конным составом. Большая часть германской артиллерии перевозилась на гужевой тяге, а в Советской Армии действовали крупные погразделения кавалерии. Но, если в 20 веке лошади на войне сохраняли за собой, как правило, лишь транспортные функции, то в предшествующие эпохи их роль перевозками отнюдь не ограничивалась.

## КАВАЛЕРИЯ ДРЕВНОСТИ И СРЕДНЕВЕКОВЬЯ



### ПОЦВЛЕНИЕ КАВАЛЕРИИ

Древнейшим способом применения лошадей на войне стали колесницы. Изобретены они были за 2300 лет до нашей эры в Месопотамии. Там же появилась и первая конница. В 10 веке до н. э. ассирийцы придумали использовать для разведки и преследования врага воинов, посаженных непосредственно на спины лошадей.

Искусство верховой езды недолго осталось монополией ассирийцев. В 8 веке этим способом передвижения овладели племена Северного Причерноморья — киммерийцы и скифы.

Сами ассирийцы держались в седле скверно. Для стрельбы они останавлива-

лись, а для рукопашного боя спешивались.

Скифы же могли стрелять с коня и в движении. Но и их, по современным меркам, едва ли можно признать мастерами верховой езды. До изобретения стремени всадник вынужден был крепко охватывать бока лошади ногами. Посадка получалась очень плотной — на сидении всадника передавались все колебания, которые претерпевала лошадиная спина в движении.

Быстрая езда и взятие барьеров оставались для наездников античности недоступными удовольствиями. В древности популярным видом спорта были гонки колесниц, а не всадников. В коляске в то время можно было ездить быстрее, чем верхом.



## КАВАЛЕРИЦА АНТИЧНОСТИ

Скифский всадник располагал коротким луком и сотней стрел с костяными или бронзовыми наконечниками, коротким копьем икинжалом — “акинаком”.

Защитой ему служили кожаный панцирь и легкий щит — тоже кожаный. Противника скифы стремились расстреливать из луков с дистанции 30-40 метров. Кони им требовались для того, чтобы не подпускать врага близко.

Греческие катафракты использовали лошадей более эффективно. “Катафракт” буквально значит “закрытый”. Закрытый доспехами всадник мог догнать легковооруженных лучников и пращников, легко убежавших от пеших гоплитов. Мог, правда, и не догнать.

Ездили греки еще не так быстро, как умели бегать. Но прогресс был налицо — лошади стали применяться греками для того, чтобы тяжеловооруженные воины могли оказаться в нужное время в нужном месте.

Греческий всадник оказывался слабее пешего. Лошадь помогала катафракту приблизиться к врагу, но сражаться только мешала. Значение кавалерии у греков оставалось ничтожным. Но у македонцев конница стала играть на поле боя не меньшую роль, чем пехота. Македонскому всаднику лошадь уже не мешала. Что и понятно, так как именно лошастью он и дрался — давил ею врагов. Тяжелая кавалерия Македонии стала атаковать наездом.

Македонцы сумели научить своих коней таранить и опрокидывать вражеских лошадей. Без колебаний врезались македонские лошади и в толпы легкой пехоты. Только фаланга еще не подвергалась лобовым атакам, гейтары лишь стремились вломиться в разрыв фаланги, а там уж “расталкивали варваров конями и поражали их копьями в лицо”.

Революционный метод ведения боя обеспечивал гейтарам огромный перевес.

Персы сами располагали многочисленной кавалерией, но опасались за свои фланги, и для сражений старательно выбирали места для конницы неудобные. Александр вторгся в пределы державы Ахеменидов,

имея всего 1800 гейтаров, но и такое их количество представлялось персам неодолимой силой. Так и оказалось.

Слабым местом античной конницы была и ее низкая скорость. Передвигалась она только рысью. Македонцы и римляне считали целесообразным поддерживать всадников пешими стрелками, ничуть не беспокоясь, что пехота может отстать. Как уже отмечалось выше, более реальным был риск, что конница не угонится за легкой пехотой.

## БОЕВЫЕ КОНИ

В 4 веке до н. э. в Македонии конница вышла из младенческого возраста. В бою стала использоваться не только скорость и выносливость коня, но и его сила и храбрость.

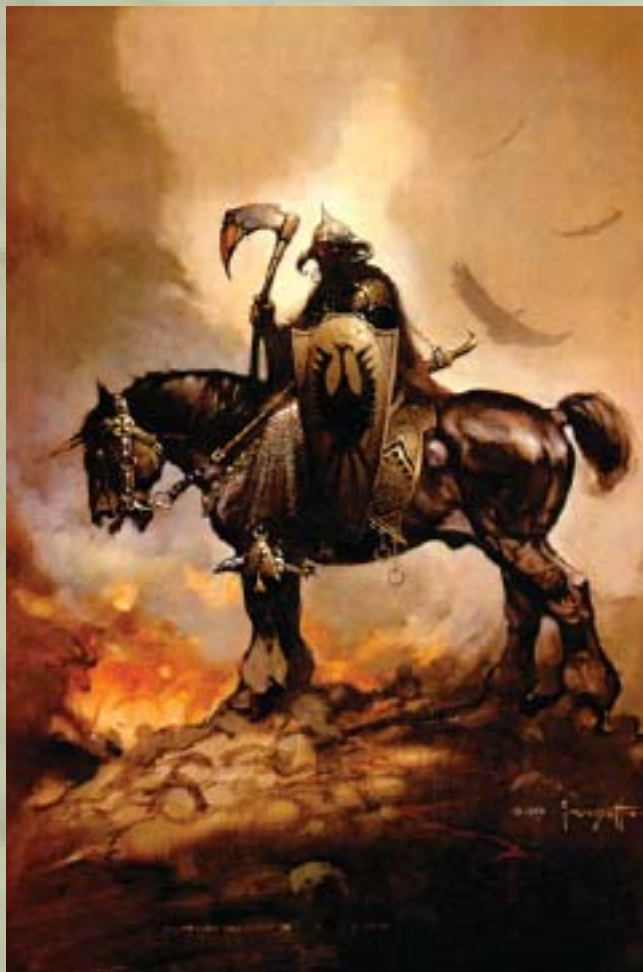
В теории, атака наездом выглядела просто: всаднику всего лишь нужно было гнать лошадь прямо на врага. Вражеской пехоте при этом сразу становилось не до того, чтобы “упираясь твердою ногою, вернее поражать цель”. В первую очередь, пехотинцу нужно было как-то увернуться из-под копыт. А конь старался не промахнуться. Ведь двигаясь прямо на врага, он подвергал себя меньшему риску, чем если подставлял бок.

Против несущихся лошадей у пехоты долгое время не было приема. Обороняться от них мечами и копьями было бесполезно. Ведь и мертвые лошади сохраняли инерцию массы. Пехоту они давили ничем

не хуже живых.

Даже если пехотинец уворачивался от коня, он отдавал всаднику инициативу. Всадник всегда успевал ударить первым. В сумме, атака наездом давала ему подавляющее преимущество.

Была только одна проблема — для атаки наездом надо было заручиться согласием лошади. А лошадь может сбросить наездника, не пожелав прыгать через барьер. Логично предположить, что предложение прыгнуть на копыта вызовет у нее еще меньше энтузиазма. Для атаки наездом обычная верховая лошадь не подходила. Впрочем, специальный конь требовался всаднику уже просто для того, чтобы участвовать в ближнем бою. Лошадь способна отличить настоящую кровь от бутафорской и понимает, когда ее жизнь в







опасности. А для лошадей естественная реакция на опасность — бежать.

Скифу было достаточно приучить своего коня уворачиваться от стрел. От врага скифский конь стремился убежать, но скифу, в принципе, именно это и требовалось. Греческому катафракту уже нужен был конь, способный равнодушно ступать по лужам крови. Конь, который, когда его попытаются ткнуть копьём, не испугается, а только разозлится и постарается ударить первым. Но и такой конь не пошел бы грудью на упертую и ошетилившуюся железом массу двуногих.

Настоящей кавалерии требовались и настоящие боевые кони, в предчувствии предстоящего кровопролития грызущие удила и роющие землю копытом. Кони, полагающие, что все, кто встанут у них на пути, совершат большую ошибку. Этому нельзя было научить.

Породы боевых лошадей — злых и храбрых — выводили специально, с учетом психологических особенностей. Как бойцовских собак.

Нельзя было преодолеть только то, что лошадь ни на кого не нападала по собственной инициативе. Самый свирепый конь рассматривал как врагов только тех, кто смел препятствовать ему двигаться по пути, указанному всадником. Потеряв всадника, конь разом терял и кураж.

То же происходило, если всадник не гнал его вперед. Кавалерия не могла дожидаться вражеской атаки на месте. Она не годилась для обороны — могла только наступать или отступить.

Недостаточная сила лошадей, а также низкая скорость движения крайне снижали эффективность атаки наездом. Македонцы не атаковали фалангу в лоб просто потому, что македонский конь не мог сбить с ног во-  
семь рядов нагруженных железом гоплитов. Даже парфянам с трудом и не всегда удавалось «уронить» 10 рядов легионеров.

## ЧЕТВЕРОНОГОЕ ОРУЖИЕ

Лошади — одни из древнейших слуг человека — являлись одновременно и одним из наиболее эффективных видов оружия, доступных в то время практически любому

государству

Ксенофонт утверждал, что «десять тысяч всадников — это только десять тысяч людей». В свое время он был, пожалуй, прав, но уже в середине 4 века до н. э. не учитывать коней стало ошибкой. При Херонее македонские гейтары уничтожили лучшую в Греции беотийскую конницу и ударом с фланга и тыла опрокинули греческую фалангу.

В средние века считалось, что один конный стоит десяти пеших. Легко рассчитать, что девятых брал на себя конь.

Следует признать, что и в наши дни кавалерия сохраняет немало значение для силовой машины государства. Вместо борьбы с внешними врагами конники используются для противодействия врагам внутренним. Так, полиция во всех развитых странах активно использует лошадей для патрулирования улиц в тех случаях, когда любой другой вид транспорта был бы попросту бесполезен (парки, скверы, массовые мероприятия и т.п.).



*Вот строки из поэмы 14 века, описывающей сражение при Лаудон-Тилле:*  
 Большие кони англлан  
 Налетели на пик шотландцев,  
 Как если бы то был цустой лес,  
 И поднялся дольшой  
 и ужасный треск сломанных пик,  
 И ржание смертельно раненных  
 дестриэ.  
 Люди короля, которые были  
 достойными,  
 Со своими копьями, столь острыми,  
 Наносили удары и людям, и  
 лошадям,  
 Пока красная кровь  
 не потекла обильно из ран.  
 Раненные кони пытаются бежать,  
 И срывают людей во время  
 бегства,  
 Как что те, кто был в первом  
 ряду,  
 Упали там и оказались во рвах.  
 Поле было почти все покрыто  
 Убитыми конями и людьми...







## Волшебные кулоны и ожерелья

Волшебные ожерелья распространены до не лень. Область применения же от оборотничества, защиты, силы и кончая увеличением возможностей и притяжения удачу пользуются все хоть раз в жизни узелок или прикалывали от глаза, а ведь корни

В изготовлении ожерелья довольно от сложности процесса магического действия украшение. Чем сложнее особеннее и извращеннее амулет. Изготовить, как кулон для защиты и не требует каких-то точно положить в полнолуние ваш кулон нести с выращиванием на



и кулоны они и в Африке и кулоны. Это самая магический предмет, сих пор почти все кому нения огромна! Начиная чества, невидимости, заклятья и магической чением физического вания удачи. Амулетами как я говорила почти все. завязывали какой-нибудь булавку на удачу или лежат как раз вот тут. волшебные кулоны и просты. Хотя конечно зависит сложность которое будет совершать процесс изготовления тем магию можно вложить в я говорила, волшебный например очень просто особенных знаний. Доставка серебрянную посуду в или амулет, произв-ваш вкус как уе нибудь





# АРСЕНАЛ



(можно даже самим придумать) заклинание (например: Заговариваю тебя на удачу! Прийди в этот кулон и останься с ним навеки!) потом подержать над свечкой и обсыпать землей (посвятить всем стихиям) и простейший волшебный амулет-кулон готов.

Конечно как и в случае с волшебными кольцами в кулонах и ожерельях огромное значение придается не столько оправе сколько вставляемому камню, который в ожерелье несет основную магическую нагрузку. Часто для усиления

его силы владельцу необходимо было взяться за этот камень и приложить силу воли чтобы совершить магическое действие.

Волшебными ожерельями и кулонами пользовались на равне с людьми и ведьмами и богини, (например ожерелье Бресингамен скандинавской Фрейи и прочие)

Африканские шаманы и прочие племена до сих пор используют для защиты или призвания злых духов ожерелья из зубов крокодила или чьих-нибудь мелких черепов, опять же все ограничивается с этим предметом лишь вашей фантазией.



# ЧАРЫ ПРОТИВ СТАЛИ

**Субтильный персонаж с развевающимися шевелюрой, бородой и плащом стоит на пригорке и посылает болезненные заклинания во врагов, пока более физически развитые спутники не дадут тем добраться до мага. Время от времени волшебник прикрывает раненого товарища полупрозрачным щитом, а на случай поражения у него готово заклинание-телепорт. Когда же противник будет повержен, старикан купит на свою долю сокровищ пару пыльных фолиантов в зловещих переплетах и проведет за ними все время до следующего приключения, выискивая новые и более эффективные способы одолеть ближнего своего с помощью магии.**



## КАК МАГИ ПОПАЛИ НА ФРОНТ

Самый известный из волшебников древности, Мерлин, был мудрецом и провидцем, а вовсе не любителем пошвырять огненные шары. Он знал прошлое и грядущее, мог дать дельный совет рыцарям Круглого стола или спрятать короля Артура от вражеских глаз, но в битве от Мерлина было мало толку.

Другие «исторические» чародеи также не специализировались в боевой области. Одни, вроде доктора Фауста или арабских волшебников, делали ставку на общение со сверхъестественными существами — от джиннов и демонов до Люцифера. Другие занимались астрологией или алхимией. Обыватели редко относились к чародеям лучше, чем с настороженностью, а вернее всего, считали их слугами темных сил. Приблизительно таких магов мы видим в произведениях предтеч фэнтези (например, у Роберта Говарда или Кларка Эштона Смита): книжных

червей, обладающих извращенным умом и запретным знанием, которым самое место подле трона Злого Властелина, а не на передовой.

С появлением «Властелина Колец» эталонным магом фэнтези стал Гэндальф. Но если одни увидели в нем нечто среднее между мудрым Мерлином и сошедшим с небес ангелом, то другим сильнее всего запомнились огненные шары и схватка с Балрогом. Боевая составляющая магии Серого странника, далеко не самая значимая, зато зрелищная и практичная, нашла развитие в книгах продолжателей Толкина. Варгеймы и ролевые игры окончательно закрепили за фэнтезийными волшебниками репутацию бойцов магического фронта. Теперь уже сложно представить себе компьютерную РПГ или стратегию, в которой волшеб-



ство ограничивается ясновидением, демонологией или составлением чудодейственных снадобий.

Но фантастика не стоит на месте — в последнее время мы все чаще встречаем волшебников, мало похожих на боевые машины из *Dungeons & Dragons* или *Warcraft*. В книгах Анджее Сапковского присутствуют как «классические» маги, так и ведьмаки, которым больше подойдет название «охотничьих», а не боевых волшебников. Чародеи Джонатан Стрендж и мистер Норрел из романа Сюзанны Кларк также участвуют в военных действиях, но их оружие — не молнии и ледяные стрелы, а иллюзии, создание дорог для дружественных армий и даже перемещение географических объектов. Мораль проста: чтобы выиграть войну или отвести угрозу от мирных жителей, вовсе не обязательно уничтожить как можно больше противников. Боевые маги, способные в одиночку выйти против тысячных армий, постепенно уходят в прошлое фэнтези, уступая — даже на войне! — место более интеллектуальным и реалистичным волшебникам. Давайте же посмотрим на них поближе, пока они не покинули нас окончательно.



**В**олшебники — такая же неотъемлемая часть классического фэнтези, как рыцари или драконы. В разных источниках можно встретить не похожие друг на друга системы магического искусства, но во главу угла большинства из них поставлена именно боевая магия. Несмотря на то, что по своему предназначению боевой маг почти ни чем не отличается от рыцаря или стрелка, волшебство считается более «интеллектуальным» способом убивать, калечить и всячески устранять препятствия на пути к цели. Яркое воплощение лозунга «ум есть — силы не надо», идеал запуганных хулиганами двенадцатилетних отличников, боевой волшебник — фэнтезийное отражение американской мечты о «равенстве возможностей». О том, как чародей стал боевой единицей, какие качества необходимы ему для выживания и победы, что ему стоит записать в книгу заклинаний, — читайте наследующих страницах.



## СЛЕДИ ЗА СОБОЙ, БУДЬ ОСТОРОЖЕН

Боевой маг — это прежде всего достояние игр, сначала настольных, а потом и компьютерных. Поэтому неудивительно, что главной задачей, стоявшей перед игроделами, было сбалансировать способности волшебников по отношению к другим персонажам, прежде всего, воинам. В обмен на сверхъестественные способности чародеи получили массу слабостей, которые и делают их одной из самых сложных игровых профессий.

Например, в «Подзе мельях и драконах» оба магических класса, wizard и sorcerer, не могут полноценно носить броню. В ранних версиях это объяснялось негативным влиянием металла на энергетические потоки, но теперь основным аргументом стало то, что доспех сковывает движения, и облаченный в него волшебник не всегда может правильно исполнить необходимый для заклинания жест. В мире Warhammer магия происходит «от лукавого» — то есть от сил Хаоса, которые могут вырваться на свободу, если злоупотреблять чарами. Во вселенной Warcraft волшебники уязвимы для физических атак и могут эффективно действовать только из-за спин друженственных бойцов.

Поэтому боевому магу недостаточно в совершенстве освоить волшебное ремесло. Ему также следует знать свои слабые стороны и уметь с ними бороться. Целый ряд требований накладывает и само присутствие колдуна в гуще битвы.

## На шаг вперед

В магическом бою — как на Диком Западе: кто первый выстрелил, тот и прав. Превосходная реакция — залог здоровья и долголетия боевого мага. Если есть такая возможность, неплохо подвесить дебютные заклинания «на кончики пальцев», чтобы не тратить драгоценное время на их сотворение. Впрочем, злоупотреблять этим не стоит: как правило, «сокращенные» версии требуют больше магических ресурсов. Обычно достаточно пары защитных (от физических и магических повреждений) и одного атакующего заклинания.

В масштабных сражениях возрастает роль мобильности боевого мага: нередко он требуется на самых разных участках

фронта. Можно, конечно, развесить над полем боя порталы и «прыгать» через них, но куда дешевле и разумнее обзавестись верным верховым животным. Например, драконом, как делает это юный волшебник Эрагон в одноименном книжном цикле. Но даже обычный конь, как правило, способен доставить мага в любую точку сражения. Вспомните, например, того же Гэндальфа, который во время осады Минас-Тирита появлялся верхом на роханском скакуне то там, то здесь, вселяя надежду в души защитников города.

## Как за каменной стеной

Традиционная слабость любого волшебника — уязвимость к атакам.

Справиться с этим недостатком можно несколькими способами. «Подземелья и драконы»

позволяют обойти ограничение на ношение доспеха с помощью заклинаний, из которых исключены движения и жесты. Однако, как и в случае с «моментальными», такие за-

клинания обходятся магу дороже. Другой путь — обвешаться охранными амулетами или развить природные защитные способности, как сделал это легендарный Эльминстер из «Забывтых королевств».

Разумеется, нельзя пренебрегать и защитными заклинаниями. В игре World of Warcraft маги обладают радикальным способом оградить себя от посягательств — заморозить собственное тело в ледяную глыбу.

Правда, защищенный таким образом волшебник и сам ничего сделать не может. А всевозможным астральным щитам, радужным стенам и оборонительным кругам несть числа в арсенале фэнтезийных чародеев.

## Внимание, внимание!

Магию можно считать наукой или искусством, но и для того, и для другого боевые условия сложно назвать идеальными. Очень немногие заклинания создаются в мгновение ока: большинство, в том числе самые разрушительные, требуют долгой — по боевым меркам — подготовки. И если во время творения чар что-нибудь отвлечет волшебника, результат может оказаться непредсказуемым. Поэтому боевой маг должен развивать умение сосредотачиваться на «производственном процессе».

В «Подземельях и драконах» существует специальное умение «концентрация», проверку которого надо





выполнить магу, если в момент создания заклинания ему нанесен физический урон или он отвлекся по другой причине. При этом сложность броска зависит от масштабов «отвлекающего фактора». В других играх волшебнику достаточно успешно уклониться от атаки. Фэнтезийный мир может предлагать и специальные амулеты, которые поглощают повреждения и тем самым предотвращают потерю концентрации. Цена ошибки тоже может варьироваться — от простой отмены заклинания до пустой траты магической энергии или даже выхода сверхъестественных сил из-под контроля волшебника.

## Волшебные аккумуляторы

Но самый неприятный случай в практике боевого мага — вовсе не манна небесная, пролившаяся на ряды противника вместо кислотного дождя. Куда опаснее ситуация, в которой битва далека от завершения, а доступные заклинания закончились. Причем уровень опыта здесь имеет мало значения: более могущественного мага попросту будут посылать в пыл более крупных сражений. И вот тогда-то на помощь приходят всевозможные артефакты и магические предметы.

Если игровая система основана на измеримой магической энергии, как в большинстве компьютерных Финальный штрих — обзавестись аксессуарами, в которых все это богатство можно разложить безопасно и доступно. Например, для свитков и палочек подойдет патронташ, а стеклянные сосуды лучше поместить в обитую войлоком сумку с отдельными ячейками и для верности защитить заклинанием. Маги классической «Саги о Копье» щеголяют также кинжалами (единственное разрешенное для них холодное оружие), которые вываливаются из рукава



прямо в ладонь, если хитрым образом изогнуть кисть. игр, то боевому магу необходимо захватить с собой достаточное количество бутылочек с концентрированной маной. В случае с D&D, когда волшебник ограничен определенным числом заклинаний в день, пригодятся посохи, волшебные палочки и свитки с «заточенным» в них волшебством. Для обоих вариантов обязательны исцеляющие напитки: в девятнадцати фэнтези-мирах из двадцати лечение остается прерогативой жрецов, а не магов.

Финальный штрих — обзавестись аксессуарами, в которых все это богатство можно разложить безопасно и доступно. Например, для свитков и палочек подойдет патронташ, а стеклянные сосуды лучше поместить в обитую войлоком сумку с отдельными ячейками и для верности защитить заклинанием. Маги классической «Саги о Копье» щеголяют также кинжалами (единственное разрешенное для них холодное оружие), которые вываливаются из рукава

## АВАДА КЕДАВРА!

«Любой маг по своей природе — боевой», — так радикально высказывался один альтдорфский лорд из мира Warhammer. Для большинства игровых вселенных фэнтези эта максима недалеко от истины: заклинания, абсолютно не пригодные для использования на войне, можно пересчитать здесь по пальцам. Ясновидение поможет определить местоположение противника, телепортация — выйти ему в тыл, а полет — занять превосходящую позицию. Поэтому мы коснемся здесь только тех заклинаний, которые прямо предназначены для нанесения врагу максимального ущерба.

Отдельно надо отметить, что ущерб на войне далеко не всегда измеряется в трупах. С точки зрения тактики часто бывает выгоднее воздвигнуть на пути врага высокую стену или другим способом замедлить

его продвижение, нежели одним мощным заклинанием сжечь десяток солдат противника. Лишить супостата боеспособности помогут отравляющие газы или даже туча насекомых, чьи укусы не отправят солдат на тот свет, но сильно им досадят. Не стоит забывать и о принципах психологической войны: небесные «знамения», игра со светом или иллюзорные союзники могут повергнуть ряды врага в состояние хоббитов, увидевших гэндальфовского дракона.

## Борьба стихий

Нередко магия классифицируется по стихиям или «цветам», при этом каждая из областей волшебства отличается характерными чертами. Самым вредоносным элементом чаще всего считается огонь, — видимо, это представление также восходит к мастеру фейерверков и пламенных шаров Гэндальфу.



Наглядный пример — карточная игра Magic The Gathering, где красный цвет обладает максимальным количеством заклинаний, наносящих прямые повреждения противнику и его существам. Другие сильные в бою стихии — воздух или свет с его молниями и смерть; здесь пояснений не нужно.

Впрочем, в погоне за симметрией создатели миров нередко стремятся уравнивать стихии в возможностях.

Так на свет появляются ледяные стрелы, воздушные кулаки и каменные снаряды. Вне сомнений, все это изобретательно и симпатично, но какой тогда смысл дробить магию на несколько цветов?

## От столба и до обеда

У всех боевых заклинаний (и большинства заклинаний вообще) имеется та или иная цель, на которую они должны подействовать. Особенности целеуказания имеют большое значение для боевой магии. Например, почти бесполезны в сражении заклинания, к цели которых надо прикоснуться. Исключение — магия, которая благотворно действует на союзников, но такую мы здесь не рассматриваем.

Самые, пожалуй, любимые заклинания среди боевых магов — те, которые «бьют по площади». В сферу их действия может попасть немалое количество вражеских бойцов. Однако — баланс превыше всего! — чем больше целей у заклинания, тем менее эффективно оно «работает» по каждой из них. Конфигурация области может быть самой разной, но чаще всего в ее основе лежит шар или круг. Можно различить заклинания-вспышки и заклинания-эманации. Первые распространяются из центра подобно взрыву, и даже находясь в зоне их действия, от них можно укрыться за естественным или искусственным барьером.

Вторые скорее «растекаются» из определенной точки, оглябая все препятствия. Некоторые «площадные» заклинания делают своим центром самого мага, при этом сам он, разумеется, остается невредимым, а вот окружившие волшебника недруги получают по полной программе.

Другая популярная конфигурация заклинаний — конус, который вырывается, например, из руки чародея и сметает все на своем пути. Несложно догадаться, что чем ближе к волшебнику находится цель, тем больше повреждений она на себя должна принять. Впрочем, иногда для простоты повреждения распределяются по всему конусу равномерно.

Отдельный вопрос — что случится, если в зоне действия «площадного»

заклинания окажутся союзники мага. В компьютерных играх, особенно многопользовательских, нередко присутствует режим «дружественного огня»: нанести вред братьям по оружию ты не можешь даже при всем желании.

Тем не менее, мы рекомендуем применять такие заклинания с осторожностью и всегда следить за тем, кого они могут зацепить.

В пылу сражения нередко встает вопрос, что лучше: ударить всеми силами по одной цели или же «распылиться» на несколько объектов? Выбирать, разумеется, следует по обстоятельствам. Однако заклинаниями вроде ослепления или нервно-паралитического яда лучше всего бить по группе недругов, а мощные огненные шары или лучи высасывания жизни подойдут для одиночных, но сильных противников.

## Вместе веселее!

Выбор профессионалов от боевой магии — командные заклинания, которые отличаются высокой эффективностью, но требуют участия нескольких волшебников. Таких заклинаний почти нет в ролевых играх, где в отряде редко присутствует больше одного чародея, зато они популярны в варгеймах. Впрочем, в компьютерной

РПГ «Дневной дозор» нам обещают несколько групповых заклинаний.

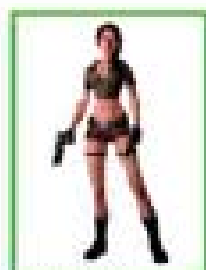
Типичный пример работы в команде мы видим в отечественной настольной игре «Кольцо Власти». В группу должно входить пять человеческих волшебников — либо имперских магов (пяти разных школ), либо некромантов. Для команды магов — Кольца Власти — разработаны особые заклинания, которые в одиночку не осилить. Некроманты — Кольцо Смерти — довольствуются, как правило, обычными «одиночными» заклинаниями, только со значительно усиленным эффектом. И в том, и в другом случае Кольцо должно быть надежно защищено от вражеской атаки: стоит одному волшебнику отвлекаться от заклинания, и труды всех пятерых пойдут прахом. В этом — основная слабость командной магии.







Гомер и Плаггер  
Смилсоны



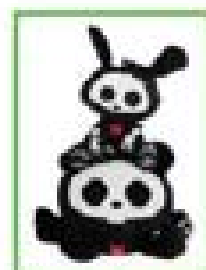
Лара Крофт  
Tomb Raider



Губка Боб  
Квадратные штаны



Сам  
Армия Тымы



Животные  
Скелеты



Кодма  
Magic The Gathering



Мандарин  
Слэун



Рука Халлбос  
Халлбос



Джеймс Соулер  
Остаётся в живых



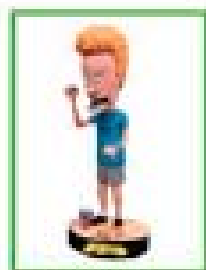
Шлем Вейдера  
Звездные Войны



Копилка  
Боттс Бул



Слэун выпуск 7



Блэис  
Блэис и Батхед



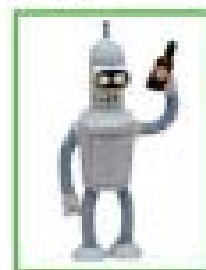
Череп Тирозавра  
Кэп-Колл



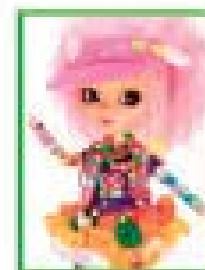
Мелисса Серафе  
Меланина Серкисю



Гомер и Барт  
Смилсоны



Бендер  
Футурама



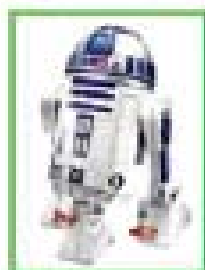
Пайни  
Пайни



Джон Бон Джови  
Музыкалет



Джек Воробей  
Пират



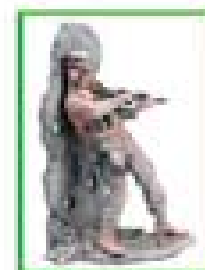
R2-D2  
Звездные Войны



Маленький  
Дракон



Эмилия Стрэдда



Пехотинец  
Армия США



Палантирес  
Кольца



Фангербанд  
Южный Парк



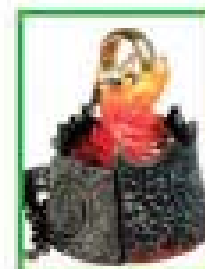
Волшебная  
палочка



Джимми Хендрикс  
Музыкалеты



Гроб  
Труп Невесты



Мия Прелесть  
Властелин Кольца



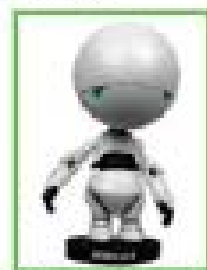
Хagrid  
Чужака из Хогвартса



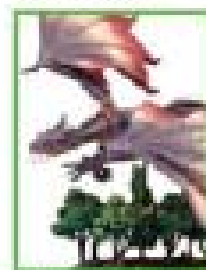
Марс  
Город Грехов



Нтулку  
H.P. Lovecraft



Робот Мармит



Вечный Дракон  
Драконы



Ночник  
Афро Кики

Интернет-магазин предметов коллекционирования, обожания и поклонения.

[WWW.SUPERHEROES.RU](http://WWW.SUPERHEROES.RU)

СКИДКА 3%\*

\* Предоставлена скидка 3% при заказе через Интернет. Действительна до 14.10.2007. Курсы не аккордируются. Скидка не суммируется.

ВЕРРАОРДЫ  
**БОЕВОЙ РАЙЧ**

**II**

WARLORDS  
**BATTLESCRY**

