



Феномен литературы Warhammer



История

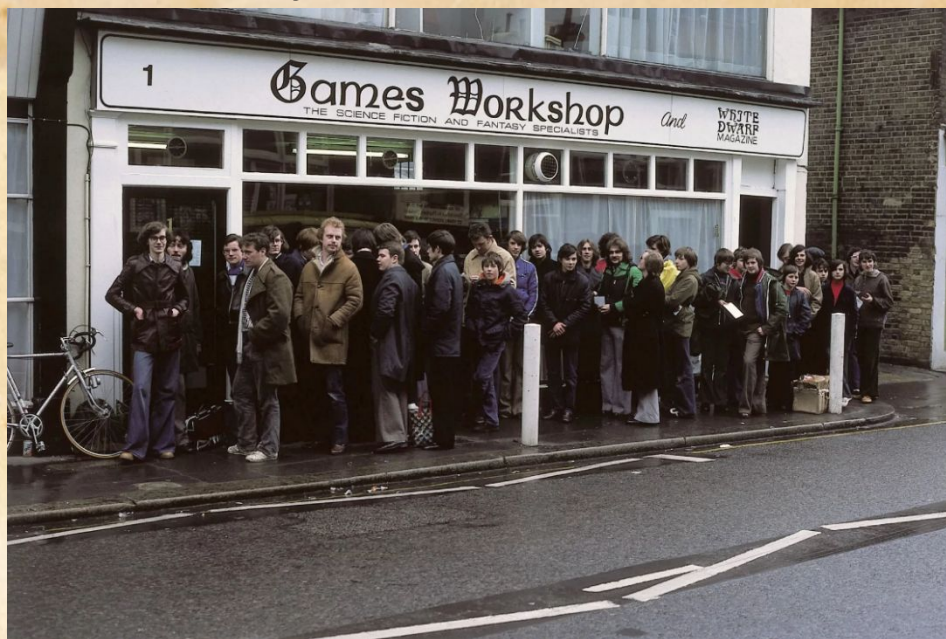
За больше чем 50 лет истории вселенной «Вархаммер» из настольной игры разросся до одного из крупнейших, популярнейших и наиболее узнаваемых фендомов в мире. «Вархаммер», как бренд, захватывает все сферы интеллектуального досуга от моделирования, фильмов, музыки до огромного пласта художественных (и не только) произведений.



Warhammer Fantasy Battles

Первоначально вселенная Warhammer Fantasy Battles была придумана английским фантастом Майклом Муркоком и должна была быть представлена циклом книг в составе «Мультивселенной», но цикл так и не вышел в свет. Позже права были проданы Games Workshop

Первые версии правил Warhammer Fantasy Battles были выпущены в 80-х гг. на английском языке.



Warhammer 40,000

Warhammer 40,000 (неофициально: Warhammer 40К, WH40К) — настольная игра-варгейм, разработанная и издаваемая британской компанией Games Workshop, действие игры происходит в мрачной технофэнтезийной вымышленной вселенной. Игра была создана Риком Пристли и Энди Чамберсом в 1987 году как переработка в духе научной фантастики более старой настольной игры Warhammer Fantasy.



Warhammer: Age of Sigmar

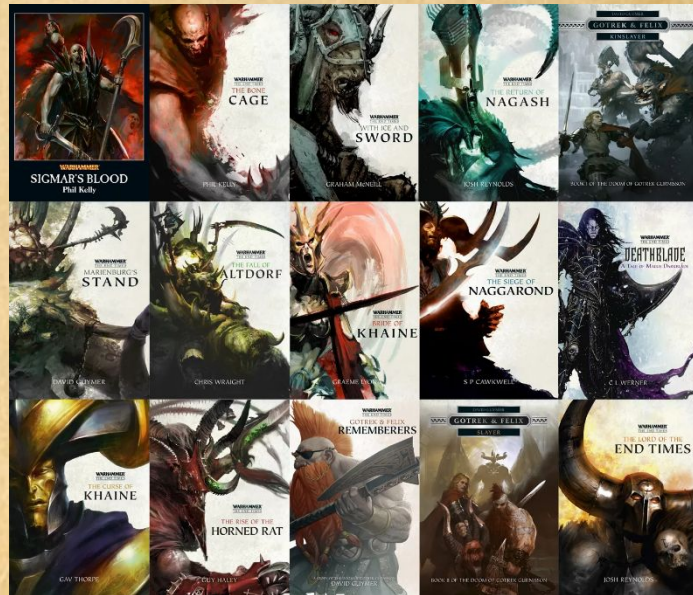
Warhammer: Age of Sigmar — варгейм от компании Games Workshop, являющийся продолжением игры Warhammer Fantasy Battles. «Эпоха Сигмара» впервые была анонсирована в 2015 году.

Старый мир в результате событий конца времен был уничтожен, его разметало по Космосу, выбросив туда не только его материальные останки в виде раскаленного ядра (Маллуса), туч пыли, кусков коры и мантии планеты, но и излив в эфир магические энергии, известные как Ветры магии.

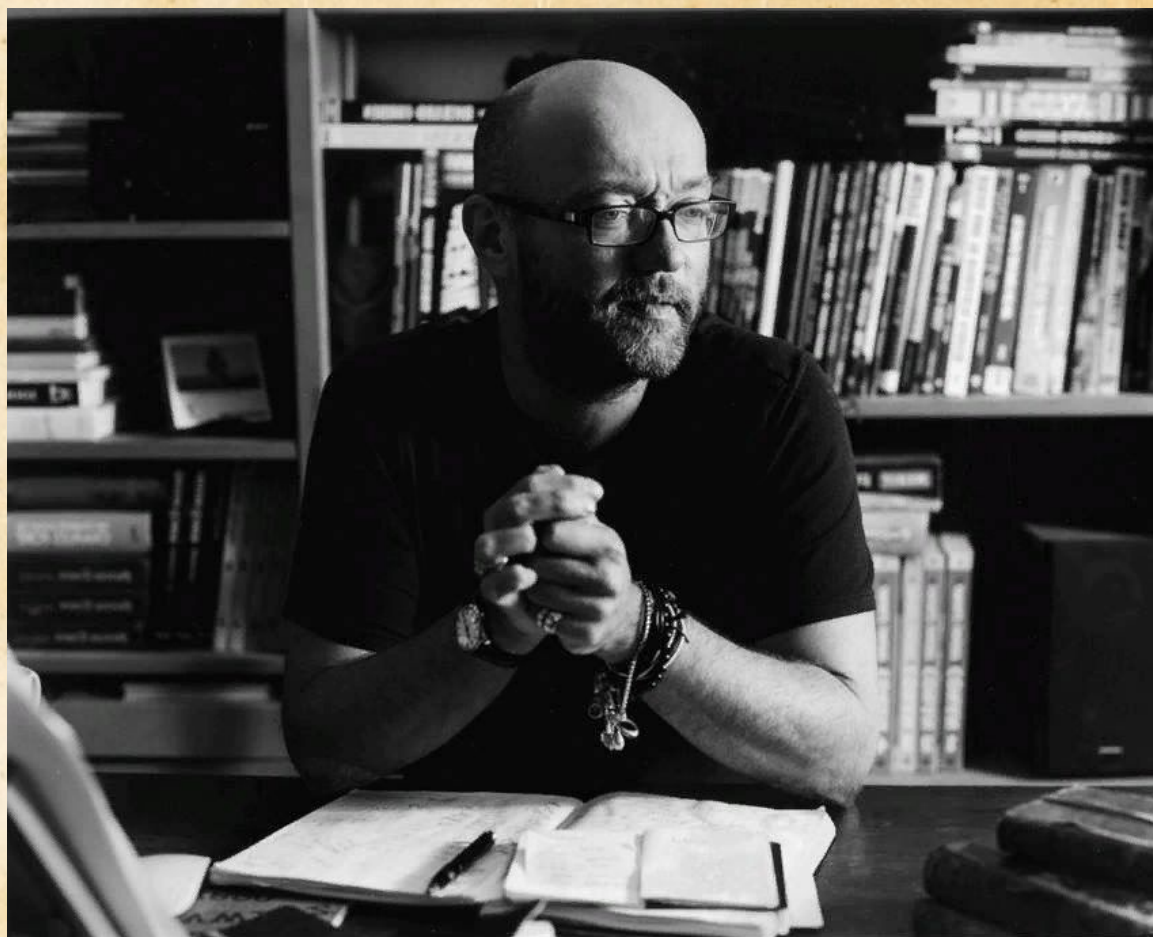


Литература

Каждый год на русском языке выходят по 2-3 десятка литературных произведений по сеттингам Warhammer. Некоторые из них рассчитаны на фанатов, которые уже хорошо знакомы со вселенной, а другие могут подойти и тем, кто знает о ней лишь в общих чертах.

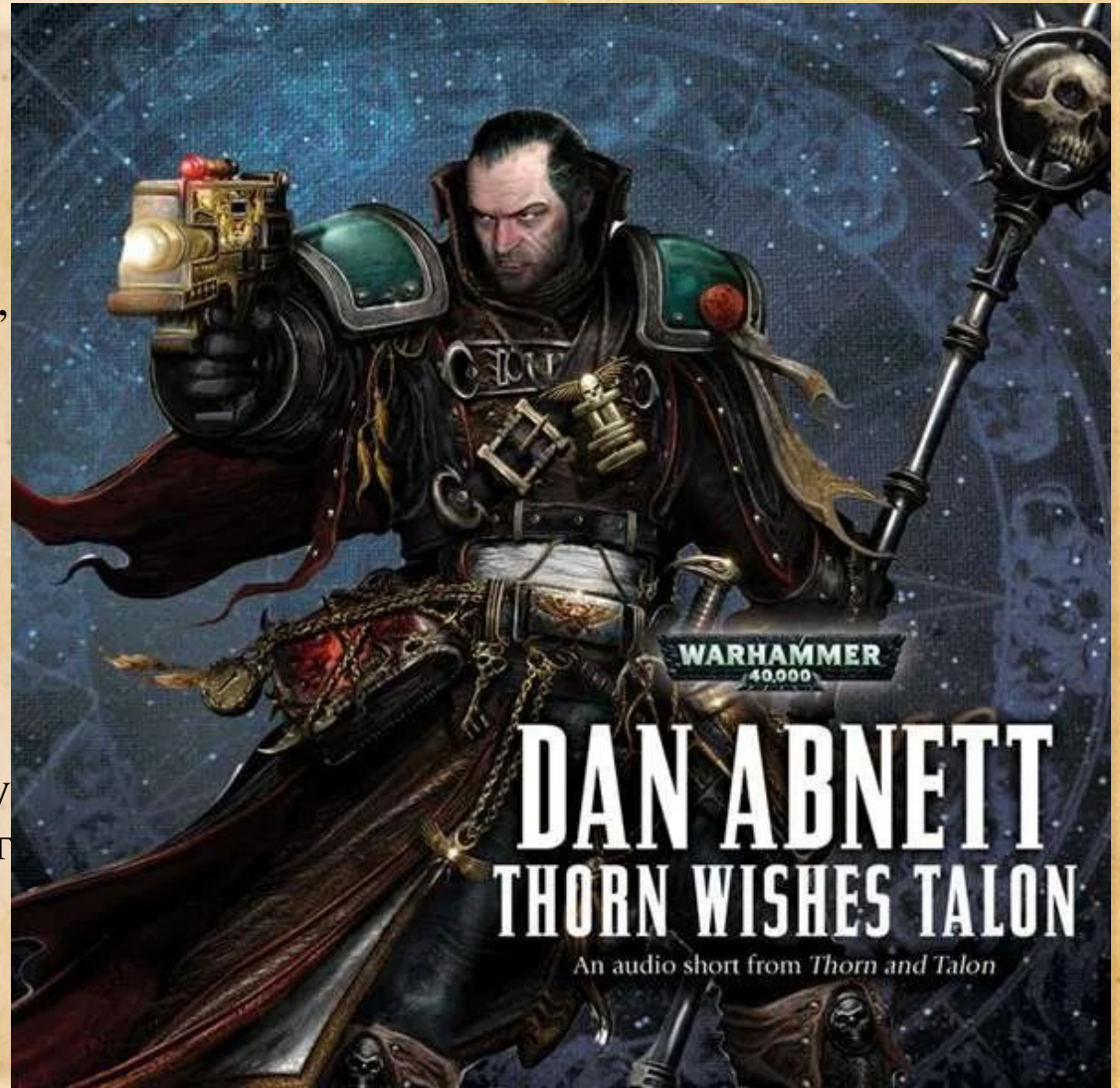


Многие книги скупаются в первые же секунды по выходу, обеспечивая тем самым огромные продажи литературе по вселенной, более того огромное количество из этих книг признаны многими критиками современной классикой фантастики и имеют множество наград, например цикл книг об Инквизиторе Эйзенхорне за авторством Дена Аббнета стали самыми продаваемыми книгами в Британии за всю историю в 2011 году.



Дэн Абнетт «Инквизитор», трилогия

Три романа о инквизиторе Грегоре Эйзенхорне написаны в присущем Абнетту сдержанном стиле, где ставки растут постепенно. Это не очередная фантастика про бои и превозмогание, а скорее приключенческий детектив с демонами, коварными предательствами и ярким калейдоскопом мест, героев и событий, который разворачивается буквально в каждой книге. В течение цикла сдержанный и нейтральный Эйзенхорн всё сильнее радикализуется. Удивительно, но его превращение не омрачено авторскими перегибами или какими-то “духами из машины”, потому что из всех возвышенно-гримдарковых книг по “Вахе” цикл “Эйзенхорн”, наверное, лучший.



«Пятнадцать часов» Митчела Сканлона

Аграрные миры — одни из самых спокойных мест в Империуме. Люди занимаются тем, что обеспечивают огромную имперскую машину продуктами, а взамен получают безопасную жизнь. Но иногда и жителям таких миров приходится отдавать своих детей в ряды Имперской Гвардии. Сына фермера обучают воевать, отправляют на фронт, но из-за случайной бюрократической оплошности его взвод попадает на планету, где уже десятилетия идёт война с орками, и победу не может одержать ни одна из сторон. Там то и раскрывается смысл названия романа: если гвардеец пережил первые 15 часов, то скорее всего он будет воевать ещё долго.

Читать, если вам нравится: «На Западном фронте без перемен» Ремарка



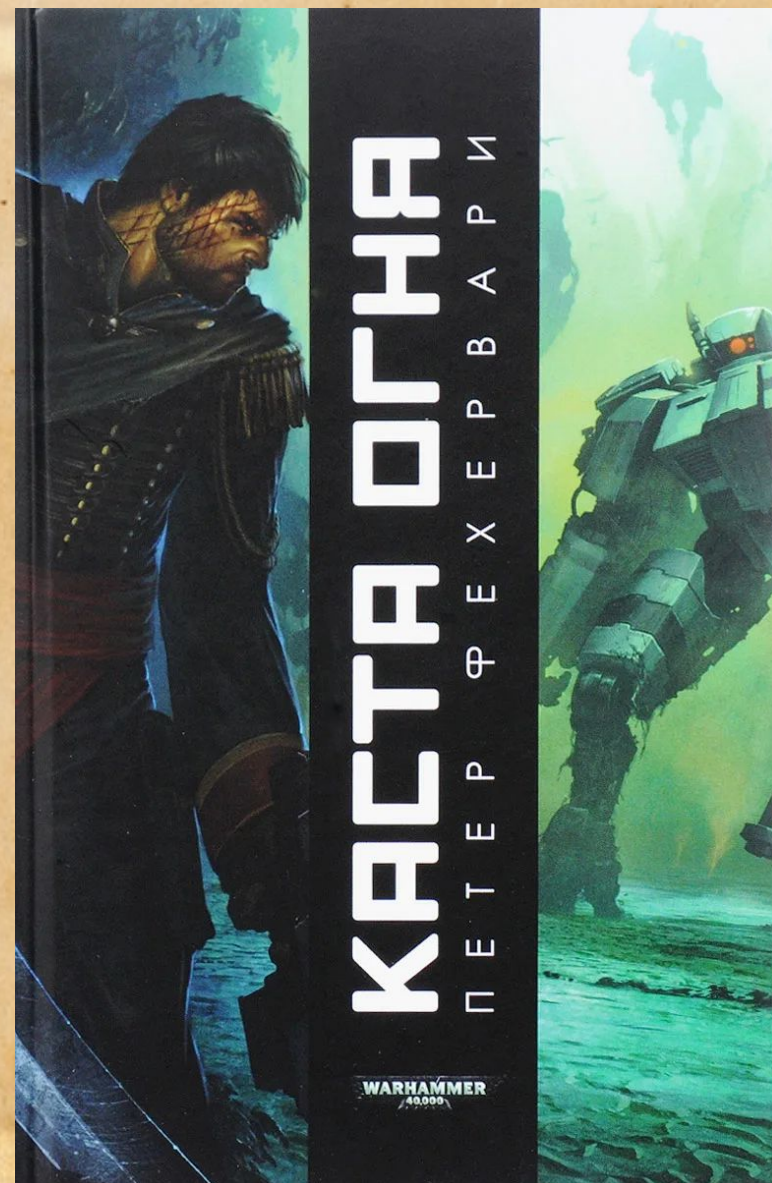
«Тёмный Клубок» Петера Фехервари

Фехервари разительно отличается от большинства авторов: он пишет произведения, действие которых происходит близ Дамоклова залива — территории, за право владеть которой борются почти все фракции, но главное противоборство идёт между людьми и Тау, молодой расой чужаков, цивилизация которых больше всего напоминает нашу с вами (точнее, условно «светлое» завтра человечества). Произведения Петера эклектичны, но все взаимосвязаны местами, отдельными героями или определёнными событиями.



«Каста огня»

Главным произведением цикла является роман «Каста Огня» – история о покрытой джунглями планете Федра, где уже долгое время Тау ведут партизанскую войну. Роман по духу напоминает «Апокалипсис Сегодня» с лавкрафтовскими мотивами, но сам автор говорит, что вдохновлялся кинокартиной «Агирре, гнев божий». Но что ещё более важно: Фехервари не персонифицирует Хаос, не создаёт демонов и не сталкивает их с героями в открытом сражении. Хаос у Петера действует тоньше, его источником является сам человек.



Цикл “Ересь Хоруса”, содружество авторов

За 12 лет вышло 50
номерных книг,
появилась серия
повестей о
примархах — о том,
что было до
предательства
Хоруса.

«Ересь Хоруса»
можно читать по
порядку выхода
номерных книг,
можно читать по, а
можно
комбинировать их с
чтением бэкбуков.

- Читать, если вам
нравится:
космооперы,
визионерство



Натан Лонг - «Проклятие Валнира»

Первая книга в серии Warhammer FB – «Черные сердца».

В выборе между казнью или участием в самоубийственном задании, группа приговорённых к смерти заключённых выбирает последнее. Они отправляются в самое сердце вражеской территории, с целью завладеть могучим артефактом, способным изменить ход всей войны...

Рекомендую книгу хотя бы просто как интересное чтение перед сном, заходит даже не фанатам вселенной.



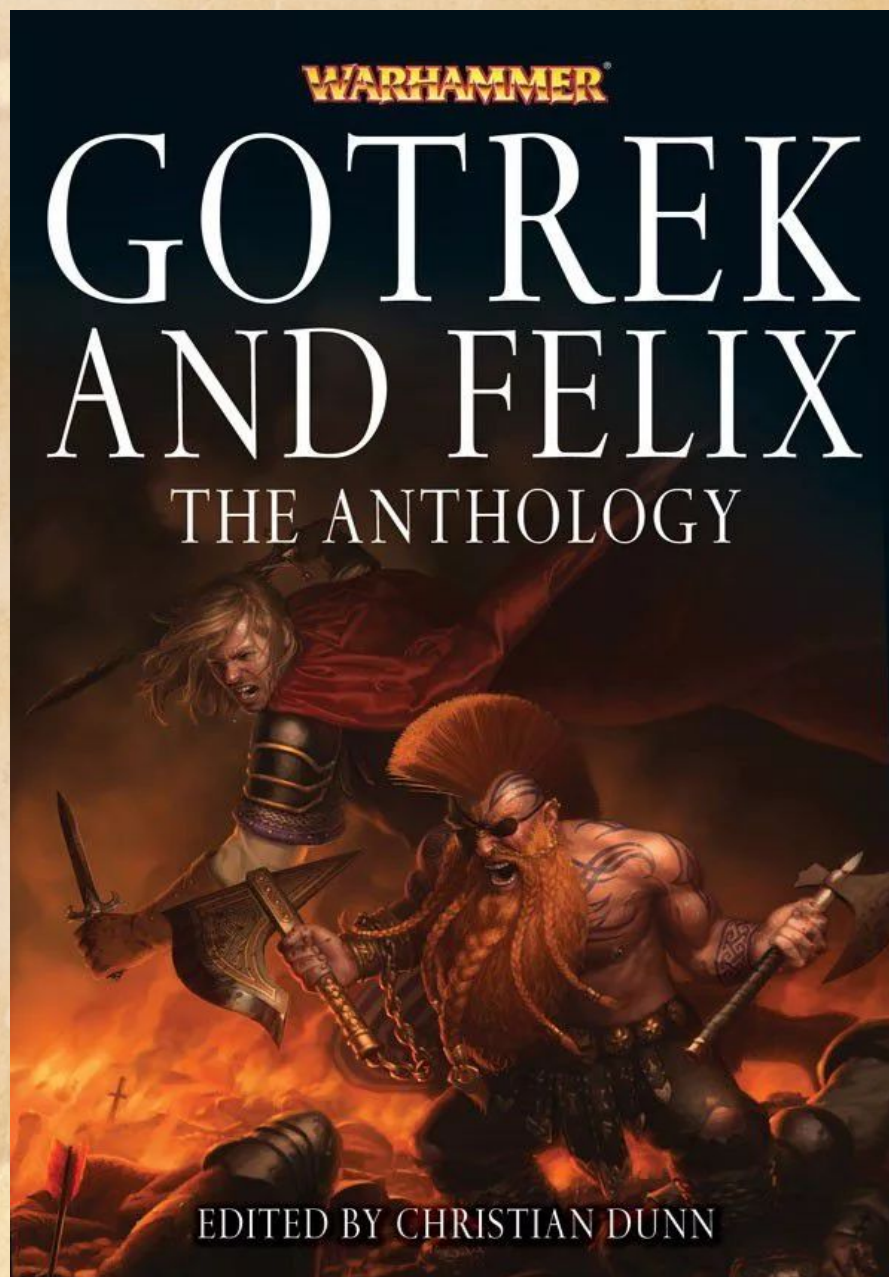
Роман о Черных сердцах

Натан Лонг

Цикл о Готреке и Феликсе

Готрек и Феликс, два странника, обречены скитаться по свету, пока боги не решат их судьбу. Готрек Гуннисон — один из легендарных Убийц, тех мрачных и молчаливых, но вместе с тем смертоносных воинов, чьим смыслом жизни является нести смерть, разрушение и погибель всем врагам гномьей расы.

Готрек и Феликс — легендарные авантюристы и наёмники, известные в мире Warhammer как те, кто возносит свои похвалы и прокликает свои имена.



Трилогия Дэвида Ферринга «Конрад»

Конрад — сирота, который живёт в таверне и работает там же, окупая траты на свою кормёжку. Он молчит, чтобы не подавать людям повода его задевать и не представляет мира за пределами своей деревни.

Однажды у реки он знакомится с барской племянницей, Элиссой, которая берётся за его обучение. В один из обычных дней приходят зверолюди, сжигают деревню, а их предводитель, закованный в латы боец со шлемом в виде черепа, забирает Элиссу. С этого момента начинается приключение Конрада, который знакомится с бытом Империи, а автор знакомит читателя с фэнтези-вселенной.



Джош Рейнольдс «Восемь Плачей: Копьё теней»

Некогда из осколков прошлого мира кузнецами Кхорна было создано Восемь Плачей. Каждый из них обладает столь великой силой, что можно заметно изменить расклад сил в войне богов. Бог-кузнец Грунгни даёт четвёрке своих последователей задание отыскать Копьё Теней, чтобы его можно было перековать на орала. Также за артефактом будут охотиться слуги Кхорна, Рогатой Крысы, Архаона и Нефераты.

Боги в Age of Sigmar реальны и регулярно вмешиваются в дела смертных... или даже скорее смертные оказываются расходным материалом в руках богов. Бога можно пленить, покалечить или даже убить. Если читали Гомэра или «Плоский Мир» Пратчетта, то примерно понимаете концепцию.



К. Л. Вернер «Владыки «Железного дракона»»

Когда мир Warhammer Fantasy Battles схлопнулся, он дал жизнь новым мирам. От толкиенистского средневековья с муркоковскими мотивами эта вселенная Games Workshop превратилась в фэнтезийный мультиверс, который развязал авторам руки. «Владыки «Железного дракона» — яркий пример произведения, которое показывает, каким стал фэнтезийный Вархаммер в эпоху Age of Sigmar. Жизни небесных гномов завязаны на получении прибыли — без денег не получится ни семью содержать, не просто-напросто выпить. Поэтому неудивительно, что когда на горизонте появляется возможность получить сверхприбыль, то команда корабля устраивает бунт, чтобы свергнуть осмотрительного капитана и отправиться прямо в когти тзинчитов.



Заключение

Как вы могли убедиться, миры вархаммера огромны и прекрасны, в них каждый может отыскать для себя что-то свое. Литература по сеттингам создавалась одними авторами, которые фактически придумали язык вселенных, далее к работе подключались другие и пытались сделать лучше, ярче, интереснее, глубже. Миры вархаммера постоянно развиваются, а литература описывает эти изменения с разных точек зрения, участников конфликтов.

Топ причин почему каждому стоит ознакомиться с феноменом вархаммер

1. Универсальность космогонии
2. Фракционность
3. Антиутопичность
4. Масштабность
5. Глубина проработки
6. Адаптивность
7. Физичность вселенных
8. Несколько миров под одним логотипом
9. Необычность
10. Хобби для всех.
11. Вархаммер — объединяет
12. Влияние на массовую культуру
13. это весело.
14. Вархаммер — объединяет
15. Влияние на массовую культуру



Спасибо за внимание !



This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.
It makes use of the works of
Kelly Loves Whales and Nick Merritt.