



DC COMICS

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СУПЕРЗЛОДЕЕВ

АВТОР ДЭНИЕЛ УОЛЛЕС
ПРЕДИСЛОВИЕ КЕВИНА ГМИТА



СУПЕРЗЛОДЕИ





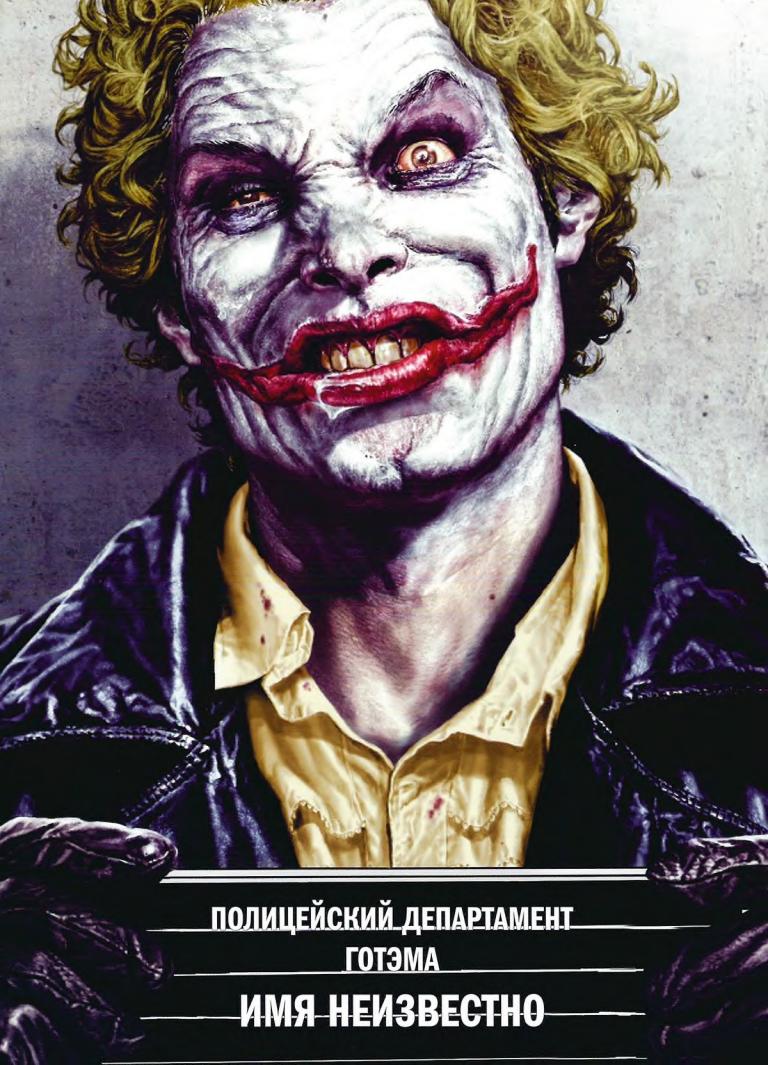


FIRCH
FRIEND



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
СУПЕРЗЛОДЕЕВ

Автор: ДЭНИЕЛ УОЛЛЕС



ПОЛИЦЕЙСКИЙ ДЕПАРТАМЕНТ

ГОТЭМА

ИМЯ НЕИЗВЕСТНО

СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово Кевина Смита	9
Предисловие	11
Глава 1. Угрозы Метрополиса	15
Глава 2. Галерея злодеев Готэма	39
Глава 3. Враги Удивительной Амазонии	71
Глава 4. Тёмные властелины	79
Глава 5. Противники Изумрудного Рыцаря	93
Глава 6. Преступная жизнь	101
Глава 7. Соперники Самого быстрого человека в мире	111
Глава 8. Безумные учёные	121
Глава 9. Монстры, научные эксперименты и фрики	131
Глава 10. Сила в количестве	147
Эпилог	159



ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

О ТОМ, КАКОВО ЭТО — БЫТЬ ПЛОХИМ

Если ваш собеседник вдруг заговорит о своих любимых серийных убийцах, бегите прочь!



Если же об этом с вами заговорит фанат комиксов, то приготовьтесь к долгой и эмоциональной беседе, потому что эти ребята могут говорить о суперзлодеях часами с таким пылким красноречием, которому позавидовал бы и Сократ. Мы, фанаты, разработали свою собственную шкалу, по которой скрупулёзно оцениваем свою любовь к тем или иным персонажам. Будете уверены, она настолько сложна, что сам Пифагор навсегда захотел бы завязать с миром чисел.

В детстве я не понимал одноклассников, проводивших всех играть в игру по мотивам мультсериала *Challenge of the Superfriends* («Вызов Супердрузей»), где главные супергерои Америки объединились в борьбе против Лекса Лютора и его отряда злодеев, собравшихся завоевать мир. Если после уговоров хотя бы несколько моих одноклассников предпочитали мир фантазий очарованию тегербола¹, мы отправлялись в Зал Справедливости.

Тут-то и наступало моё время! Я был настоящим демиургом: полностью продумывал мир, в который должно было перенести нас приключение, и распределял роли в зависимости от характера каждого участника. Джени — Чудо-Женщина. Майк — Бэтмен. Крис — Аквамен. Вы спросите, какую роль исполнял ваш покорный слуга? Каждый раз, когда мы погружались во вселенную Супердрузей во время обещанного перерыва, я переодевался в воображаемый водонепроницаемый костюм и становился Чёрным Мантой.

Джокер? Лекс Лютор? Гепард? Ну уж нет! Моим любимым злодеем в детстве был Чёрный Манта. Создатели придумали ему элегантный чёрный костюм в духе Дарта

Вейдера с огромными светящимися глазницами. К тому же у него был голос плохого парня, ведь, если верить мультсериалу, говорил он через звуковой модулятор. Других суперзлодеев зрители знали в лицо. Они были обычными людьми. Лицо же Манта было скрыто огромным шлемом, что придавало его образу особенно зловещий вид и выдавало в нём сверхчеловека. Тот, кто был одновременно фанатом и «Звёздных войн», и «Челюстей», в «Вызове Супердрузей» мог полюбить только одного злодея — Чёрного Манта.

Пожалуй, ни в одной выдуманной вселенной нет такой детально проработанной галереи злодеев, как во вселенной DC Comics. Сегодня бандиты DC Comics — это популярный бренд. И неважно, как они попали в этот порочный мир, теперь их узнают не только фанаты.

Быть поклонником таких блистательных психопатов — это здорово. Даже сразу и не скажешь, кто из этих ярких персонажей больше других повернёт на идее подчинить себе мир. Нам же остаётся лишь наблюдать за невероятной игрой, поражаясь их поступкам, правда, исключительно для того, чтобы очутились герои, которые всегда держат верх над этими маньяками и преступниками. Ведь в фантастической вселенной, как и в реальном мире, хорошие парни не могут существовать без плохих.

Поэтому, если листая эти страницы, вы вдруг будете необъяснимо восхищаться Капитаном Бумерангом или Думсдеем, не стоит пугаться. Болеть за плохих персонажей DC — это половина удовольствия от чтения. А поскольку вторая часть — это желание, чтобы супергерои вновь спасли мир, значит, с вами всё хорошо.

Но если вы ненавидите Бэтмена и любите Джокера, с вами явно что-то не в порядке.

— Кевин Смит

¹ Тегербол — это игра для двоих участников, смысл которой — поочерёдно ударять (рукой/ракеткой) по мячу, привязанному при помощи верёвки к верхушке столба, в направлении, противоположном удару соперника, и заматывать полностью верёвку вокруг столба (прим. ред.).

FROM THE PAGES OF **SUICIDE SQUAD™**
DEADSHOT™
 'BEGINNINGS'



KEITH GIFFEN
 ALAN

DC
 COMICS™
 8 \$2.99

HARLEY QUINN™



KYLE HIGGINS
 EDUARDO PANSICA
 ART
 THIBERT



THE NEW 52!

DEATHSTROKE™

IN THE
 NAME
 OF THE
 FATHER...



DC
 COMICS™
 95

FROM THE
MC

CAT
 THE N



ECT SALES
 00111



WOMAN

LIVES OF A *Feline Fatale*



ПРЕДИСЛОВИЕ

Существует мнение, что статус героя определяется выпавшими на его долю испытаниями. Отсюда возникает резонный вопрос: герои вообще могли бы существовать без злодеев?

Во вселенной комиксов злых гениев всех мастей всегда объединяло одно — безудержное стремление во что бы то ни стало захватить мир. Это желание стало источником для тысяч увлекательных сюжетов и определило успех комиксов не только как индустрии, но и как особого вида искусства XX и XXI веков. Без Джокера, сражающегося с Бэтменом, и Лекса Лютора, преследующего Супермена, вселенная DC, скорее всего, никогда не достигла бы такого успеха в мультимедийном пространстве.

Первый номер *Action Comics*, вышедший в июне 1938 года, ознаменовал начало эры супергероев. Популярность жанра стремительно росла, появлялись всё новые и новые персонажи: Супермен, Бэтмен, Чудо-Женщина и другие знаковые фигуры Золотого века комиксов. Одновременно с ними увидели свет Лекс Лютор, Джокер, Гепард, Двуликий и Соломон Гранди. Очень быстро авторы и художники осознали, что читателю было бы гораздо интереснее следить за тем, как их суперзвезды сражаются не с безликими преступниками, а с такими же яркими, запоминающимися, достойными противниками.

«Создавать плохиша гораздо веселее, — признаётся титулованный сценарист и редактор DC Comics Майк Карлин. — Это возможность самому нарушать правила. Ведь в каждом из нас есть тёмная сторона, искушающая сделать что-то запрещённое. Изображая этих персонажей, ты получаешь возможность выпустить своих внутренних демонов».

Исторические и литературные процессы, протекающие в тот или иной период, всегда находят отражение в фантастической вселенной. Так, в Серебряный век комиксов под влиянием научной фантастики в сюжетах стали появляться инопланетные захватчики вроде Брейниака, и невероятно умные обезьяны, например, Горилла Гроуд. В 1970-е, с наступлением Бронзового века, в комиксах нашлось место таким международным экотеррористам, как Рас аль Гул.

«Мы всегда знаем, чего общество боится в данный момент, — объясняет соиздатель DC Comics Дэн Дидио. — Наши злодеи действуют и ведут себя очень современно. Но у каждого из них есть свои убеждения, которые остаются неизменными».

«Модные тенденции появляются и исчезают, — говорит художник и соиздатель DC Comics Джим Ли. — Суперзлодеи так или иначе реагируют на приметы времени. Но у каждого персонажа есть черты характера, над которыми невластны ни эпоха, ни общество».

Detective Comics
STARRING



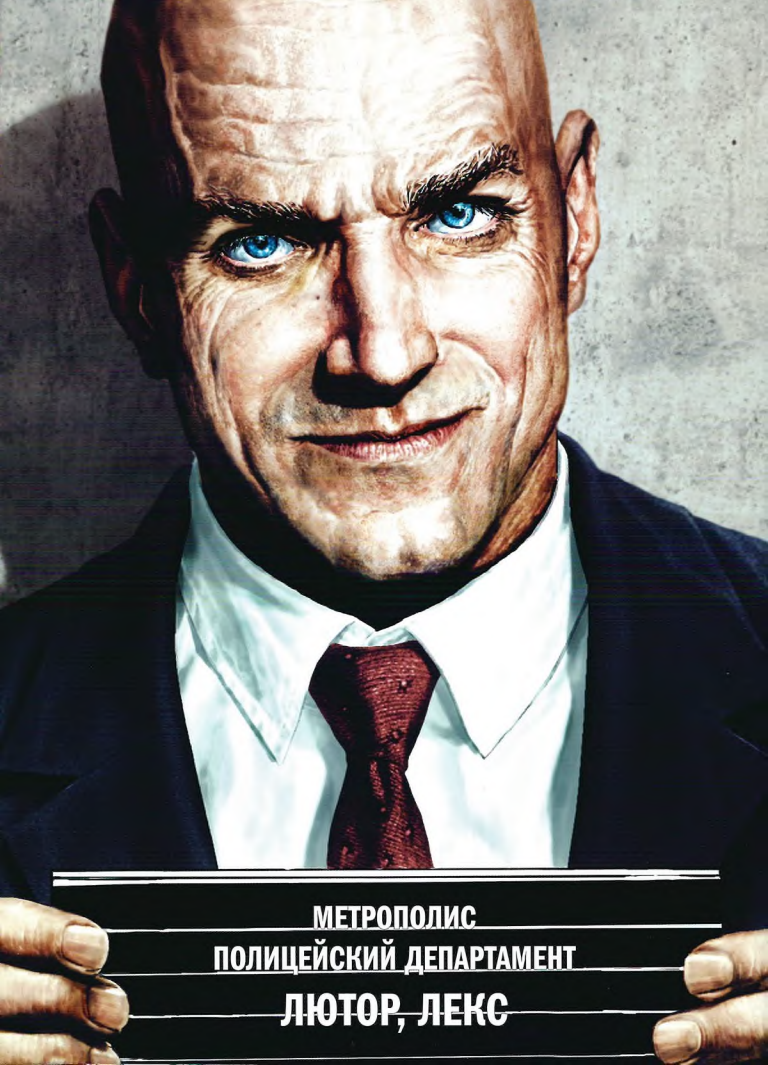
Благодаря этому суперзлодеи DC неизменно остаются в центре внимания, где бы они ни появлялись: в анимации, в полнометражных фильмах, на телевидении или в видеоиграх. И в этой комикс-вселенной всё ещё остаётся много возможностей для обновления, особенно в связи с масштабным перезапуском New 52 в 2011 году, когда изменения затронули практически всех персонажей вселенной DC Comics.

Образы злодеев DC во многом архетипические: трикстер, милитарист, монстр, психопат. Всегда и везде они будут вести себя в соответствии с этими ролевыми моделями. «Архетипические персонажи обладают особыми чертами, благодаря которым западают в память, — убежден сценарист Чак Диксон. — Что делает Загадочник? Что делает Джокер? Даже люди, которые никогда не читали комиксов, понимают их *modus operandi*¹. Мотивы их преступлений неразрывно связаны с поведением и внешним видом».

Учитывая историю публикаций, насчитывающую восемь десятилетий, DC Comics успели создать тысячи злодеев — но в этой книге собраны лишь лучшие из лучших. Характер и внешность каждого персонажа были отточены до совершенства стараниями бесконечного числа команд сценаристов, художников и издателей, которые передавали друг другу эстафетную палочку в мире комиксов.

¹ «Образ действия» (лат.). — Прим. ред.





МЕТРОПОЛИС
ПОЛИЦЕЙСКИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ЛЮТОР, ЛЕКС



1

УГРОЗЫ МЕТРОПОЛИСА

Кажется, что враги Супермена атакуют его со всех сторон. Гении всех мастей, такие как Лекс Лютор и Брейниак, пытаются его перехитрить. Тяжеловесы вроде Думсдея хотят нанести решающий удар кулаком. А таинственные противники, например, Серебряная Банши, пытаются проникнуть в сознание Супермена, используя сверхъестественные способности.

«Супермен обладает огромной силой, поэтому я всегда искал то, с чем он не смог бы справиться, — признаётся сценарист Марв Вулфмен. — Я пытался сталкивать его с тем, что находится за пределами его понимания».

Слева: Лекс Лютор никогда надолго не остаётся за решёткой (художник Ли Бермехо, *Absolute Jocker/Luthor*).



ЛЕКС ЛЮТОР

Бесспорно, он гений, каких мир ещё не видел, но никаких сверхъестественных способностей у Лекса Лютора нет. Несмотря на отсутствие суперспособностей, он упорно продолжает творить зло и видит в Супермене лишь инопланетянина, который ничем не заслужил свою огромную силу. Лютор — высококлассный специалист в любой области, за которую берётся. Его можно назвать харизматичным титаном науки, чьей макиавеллиевской хитрости нет равных. На киноэкранах в этого персонажа перевоплощались разные актёры, например, Джин Хэкмен и Кевин Слейси.

Впервые Лютор появился в 23-м номере *Action Comics* (апрель 1940 года). В истории, написанной Джерри Сигелом и Джо Шустером, он описывался как «обычный человек, обладающий разумом сверхчеловека».

В первом комиксе у Лютора были густые ярко-рыжие волосы. Далее он появлялся в комиксах уже совершенно лысым, и именно этот образ укрепился в массовом сознании. Уже в 1960-х сценаристы нашли обоснование его внешнему виду, рассказав такую предысторию: в детстве Лютор дружил с маленьким Суперменом, то есть Кларком Кентом, пока пожар в лаборатории не спалил ему волосы и не сделал его лысым как яйцо. Именно Супермена Лютор винит в этом пожаре и потому преследует его повсюду.

«Это объяснение может показаться довольно глупым, — говорит сценарист выпусков *Action Comics* 2006–2007 гг. Курт Бьюсик, — мне нравится думать, что для Супермена это тот самый поворотный момент, последствия которого он до сих пор пытается исправить. Он полагает, что превращение Лекса в злодея — большая потеря для общества, а потому хочет во что бы то ни стало искупить свою вину. Лютор, напротив, хочет доказать, что он лучше, чем Кент».

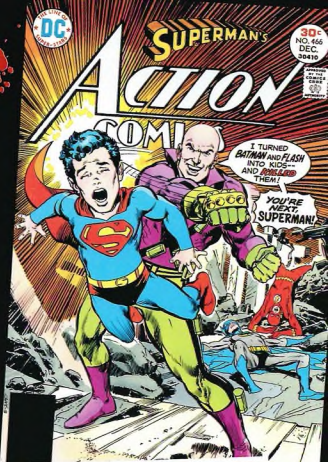
Одно время Лекс Лютор носил фиолетово-зелёный боевой скафандр и потому мог встречаться со своим врагом лицом к лицу. Но после *Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях») DC Comics создали новый образ злодея, который черпает силу исключительно из своих финансовых активов. Впервые обновлённый Лютор появляется в серии комиксов *The Man of Steel* («Человек из Стали») 1986 года.

«Лютор — это манипулятор, макиавеллиевской хитрости КОТОРОГО НЕТ РАВНЫХ».

«Лютор-бизнесмен был тем самым образом, который я пытался продвинуть за несколько лет до его появления, — признаётся Марв Вулфмен, который работал над комиксами DC с 1970-х по 1990-е годы. — Я верил, что он не должен быть персонажем, который физически противостоит Супермену. Потому что в таком случае Супермен всегда бы побеждал. Но Супермен бессилен против того, кто умнее его».

Посткризисный Лютор — это человек, сделавший себя сам. Свои первые деньги он заработал, получив выплату по страховке после внезапной смерти родителей. Основав «ЛексКорп», он быстро поработил Метрополис, и только Супермен по-прежнему готов противостоять ему.

«Мы получили нового Лютора, во многих отношениях более простого, — говорит Курт Бьюсик. — Он не хочет признавать, что кто-то может быть лучше его, поэтому пытается найти доказательства, что Супермен — самозванец и представляет угрозу для человечества. Супермен задел его самолюбие, и теперь Лютор отчаянно пытается любым способом его унижить. Супермен, в свою очередь, так же отчаянно хочет перевоспитать Лютора и вернуть его на путь добра».



На предыдущей странице: Благодаря сверхсовременному скафандру Лютор может симулировать сверхсилу (художники Дэвид Финч, Джо Вимс, Питер Стейгеруолд, *Action Comics*, том 1, выпуск 890).

Наверху справа: Расклад в пользу Лютора (художник Нил Адамс, *Action Comics*, том 1, выпуск 466).

Справа: Лютор победно держит разорванный плащ своего врага (художники Дэвид Финч и Питер Стейгеруолд, *Action Comics*, том 1, выпуск 897).



Слева: Лютор, обладающий силой Супермена, производит поистине жуткое впечатление (художники Фрэнк Куайтли и Джейми Грант, *All-Star Superman*, выпуск 11).

Наверху: Первое появление Лютора (художники Джо Шустер и Пол Кэссиди, *Action Comics*, том 1, выпуск 23).

На следующей странице: В истории про Бизарро Лютор создал для себя лакея-Супермена (рисунок Дэвида Финча и Ричарда Френда, *Forever Evil*, выпуск 2).

Не обладая никакими сверхспособностями, Лютор находит способ оставаться невредимым во время встреч с Суперменом. Злодея защищает криптонитовое кольцо, которое не позволяет Человеку из Стали навредить ему.

В 2003 году в истории *Superman: Brightight* Марк Уэйд открывает для нас докризисную историю Лекса Лютора. Мы встречаем злодея в родном городе Супермена — Смолвиле, а также знакомимся с его отцом, Лайономелом Лютором. Впоследствии своё развитие эта сюжетная линия получит в сериале «Тайны Смолвиля», в котором Лекса сыграл Майкл Розенбаум.

В одной из последних историй с участием Лекса Лютора перед ребрендингом DC в 2011 году злодей отправляется в путешествие с целью найти силу богов. Лютор наконец

достигает абсолютной власти, но отказывается строить рай, поскольку тогда ему пришлось бы делить всю славу с Суперменом.

Лекс Лютор, одержимый идеей во что бы то ни стало уничтожить Супермена, даже вступает в коалицию с генералом Самом Лейном, создавшим секретную организацию по борьбе с инопланетной угрозой, в том числе с Человеком из Стали и со всей расой криптонцев.

Страх быть побеждённым кем-то, кто умнее, богаче и ловчее тебя, — это один из естественных страхов человеческого сознания, поэтому Лекс Лютор был и остаётся одним из самых психологически достоверных злодеев DC. Супермен, несмотря на свою огромную силу, считает себя истинным космополитом. Лекс Лютор, напротив, везде чувствует себя одиноким.



БИЗАРРО

Многие злодеи становятся гротескными отражениями супергероев, но среди них вряд ли найдётся настолько сюрреалистичный персонаж, как Бизарро. Он похож скорее на кривое зеркало, в котором Супермен видит мрачное отражение самого себя.

Бизарро наделён всеми возможностями Супермена, но с другим полюсом: вместо теплового зрения у него ледяное, вместо замораживающего дыхания — огненное, а его рентгеновский взгляд проникает даже через свинец. Он черпает силы от зелёного криптонита, а голубой, напротив, убивает его.

«Бизарро наделён всеми возможностями Супермена, но с другим полюсом: вместо теплового зрения у него ледяное, вместо замораживающего дыхания — огненное, а его рентгеновский взгляд проникает даже через свинец».

Впервые Бизарро появляется на обложке в выпуске *Superboy* № 68 (октябрь 1958 года) с подписью «Суперсоздание из Стали». В первом приключении с его участием, созданном Отто Биндером и Джорджем Папмом, рассказывается схожая научно-фантастическая история создания Бизарро: он оказывается результатом ошибки в работе дублирующего луча.

Уродливая внешность Бизарро всегда заставляет обычных людей избегать монстра. Вместе с тем Бизарро глубоко несчастен в своём одиночестве. В конце концов герой погибает от рук Супермена, но лишь для того, чтобы через некоторое время снова быть воссозданным Лексом Лютором с помощью дублирующего луча. Так появляется новый Бизарро, который стремится во всём подражать Супермену и едва не раскрывает его тайну. Чтобы создать для себя собственную Бизарро, Лоис Лейн, и обвешивает потомством, он использует всё тот же дублирующий луч. Потом он находит для них дом на кубической планете под названием Ялмес (Земля наоборот).

«Я думаю, самый яркий и интересный Бизарро — тот, в характере которого намешано много всего, — утверждает сценарист Дэн Юргенс, автор сюжетной арки о Бизарро, стартовавшей в 1994 году. — Смешная версия Бизарро привлекательна до сих пор. Однако комичных черт характера недостаточно — нужно добавить «франкенштейновский» мотив, чтобы придать образу трагичности. Этот герой должен постоянно чувствовать, что потерялся в непонятном для себя мире».

Очередной образ Бизарро появляется в мини-серии комиксов *The Man of Steel* («Человек из Стали») 1986 года, созданной художником Джоном Бирном, но погибает, не дожив даже до конца первого выпуска. Более продолжительным стало его появление в конце истории *Emperor Joker*, вышедшей во второй половине 2000-х годов. Хаос, вызванный искривлением реальности, которые устроили Джокер и Мистер Мксизптлк, стал для DC отличным оправданием для появления буквально из ниоткуда новой версии Бизарро.

Мрачный *Escape of Bizarro World* (2007) поведал читателям историю о том, как запугавшийся в своих чувствах Бизарро похищает Джонатана Кента, чтобы жить вместе с ним в кубическом мире. Также здесь появляются копии Бизарро, созданные Лексом Лютором, «Лига Справедливости» и Думсдей.

Мы снова встречаемся со злодеем после масштабного перезапуска вселенной DC Comics в 2011 году. В выпуске *New 52* появляется рассказ о планах Лекса Лютора в течение ближайших десяти лет вырастить собственного клона из криптонита с кодовым именем Б-Зеро. Когда Землю захватывает Преступный Синдикат, Лютора заставляют раньше времени пустить свою экспериментальную разработку в действие. Так появляется «недопечённый» Бизарро, который первым делом надевает костюм задом наперёд, поэтому его фирменным знаком отличия становится отражённая S.

«В этом персонаже забавно перемешано комическое и печальное, — говорит Юргенс. — И если вы уберёте что-то из его характера, то Бизарро потеряет свою исключительность».



Наверху: Бизарро перенимает у Супермена неудобную маскировку (художники Джон Бирн и Дик Диордано, *The Man of Steel*, том 1, выпуск 5).

Ниже: Более поздняя версия Бизарро (художники Аарон Кудера и Даниел Браун, «Супермен», том 3, выпуск 23.1: *Bizarro*).

На 21-й полосе: Запугавшийся Бизарро пытается украсть отца Супермена, Папу Кента (художник Эрик Пауэлл, *Action Comics*, том 1, выпуск 855).







Наверху: Брейниак встречается лицом к лицу со своим злейшим врагом (художники Гэри Фрэнк и Брэд Андерсон, *Action Comics*, том 1, выпуск 868).

На полосе 25: Брейниак умеет контролировать любые машины на расстоянии, поэтому он всегда во всеоружии (художник Френсис Маналула, *Superman: Secret Files 2009*).

**«Когда бы СУПЕРМЕН ни вступил
в противоборство с БРЕЙНИАКОМ,
вы можете быть уверены: нас ждёт
по-настоящему крутая БИТВА!»**

«Я предложил сделать нового Брейниака более роботизированным и кибернетическим, — объясняет Марв Вулфмен, который поспособствовал тому, чтобы новая версия персонажа появилась на страницах *Action Comics*. — Я был первым из нью-йоркских создателей комиксов, у кого появился персональный компьютер, и у меня сложилось ощущение, что компьютеры захватывают мир. Для меня Брейниак — это персонаж, который контролирует всё. Он мог манипулировать компьютерными системами. Он мог влиять на другие машины. У этого злодея теперь была не только физическая, но и виртуальная оболочка, именно поэтому он стал так опасен для Супермена».

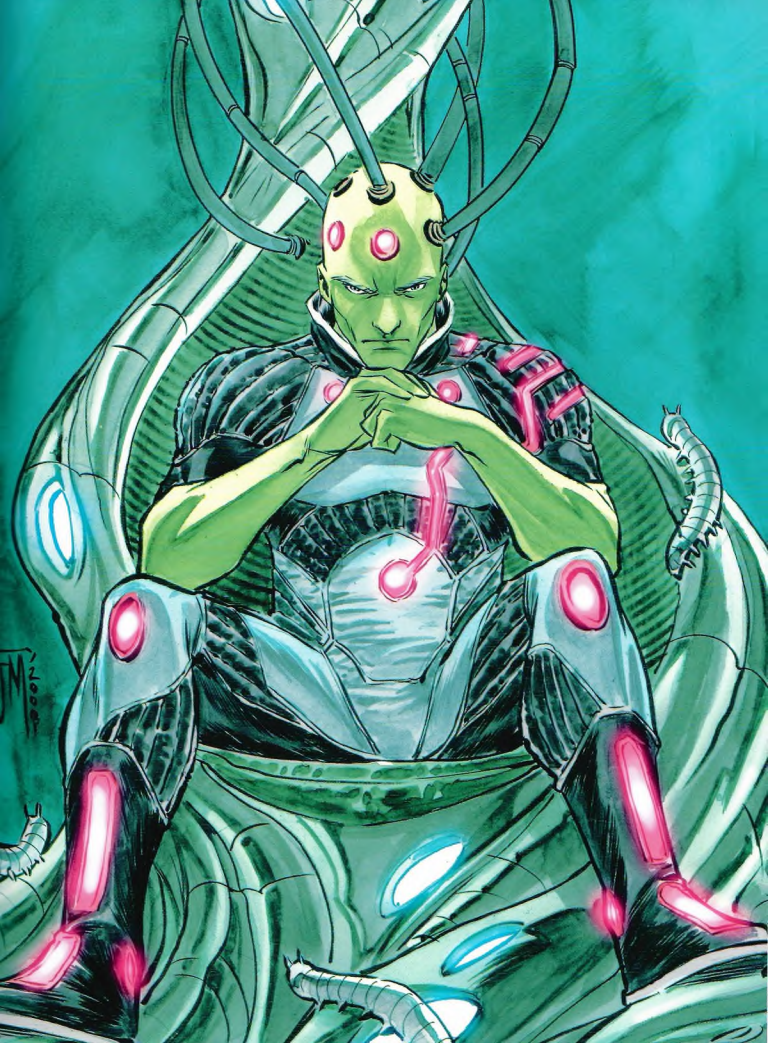
Новый Брейниак перемещался на серебристом звездолёте в форме черепа с торчащими из него механическими щупальцами, которыми он мог управлять. Из его сияющего каркаса торчали металлические когти, а вся черепная коробка была покрыта переплетёнными между собой шестиугольниками.

После *Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях») у Брейниака появилась новая история происхождения, более реалистичная. Начинаящий ясновидец Милтон Файн, зарабатывающий деньги на карнавалах и ярмарках, случайно получает ментальную энергию колунского учёного Врила Докса и таким образом оказывается обладателем огромной телепатической силы. Прошло ещё немного времени, и персонаж Милтона Файна вновь отступил на задний план, когда в кроссовере 1992 года *Panic in the Sky* DC решила вернуться к классической версии Брейниака. В этой истории вновь появляется знакомый нам корабль-черепа, а Брейниак пытается завоевать Землю, взяв в союзники Монгула и Мир Войн.

В самый разгар «проблемы 2000», которая охватила мир в 1999 году, накануне нового тысячелетия, создатели Супермена ввели новую версию персонажа из далёкого будущего — Брейниака 13, тирана из 64-го века. Благодаря этому злодею Метрополис получил архитектурное футуристическое обновление после появления техновируса B13.

В выпуске *Action Comics* номер 866 (август 2008 года) появилась история, которая попыталась объединить все предыдущие инкарнации Брейниака. Здесь вновь возникла тема уменьшения городов: Брейниак поставил перед собой цель сделать родной город Супергёрл, Кандор, жемчужиной своей коллекции. Супермен приходит на помощь, но противостояние с Брейниаком уносит жизнь его приёмного отца, Джонатана Кента.

«Брейниак — один из моих самых любимых злодеев всех времён, — признаётся сценарист Стивен Гейтс. — Если Супермен показывает нам, как добродушный инопланетянин может положительно повлиять на жизнь человечества, то Брейниак, напротив, хочет украсть все достижения человеческой культуры и сделать их исключительно своим достоянием для того, чтобы приобрести новые знания. Когда бы Супермен ни вступил в противоборство с Брейниаком, вы можете быть уверены: нас ждёт по-настоящему крутая битва!»





ГЕНЕРАЛ ЗОД

Дру-Зод с Криптона впервые появился в 283-м выпуске *Action Comics* (апрель 1961 года), однако настоящую популярность приобрёл только в 1978-м. В экранизации «Супермен» этого безжалостного злодея сыграл Теренс Стэмп. Также он появился в этой роли и в «Супермене 2» (1980). В 2013 году на экраны вышел «Человек из Стали», где Зода играл уже другой актёр — Майкл Шеннон.

«Как мне кажется, Супермен должен быть Последним Сыном Криптона и, кроме него, все криптонцы должны погибнуть, — признаётся сценарист Дэн Юргенс. — Но одному всё-таки стоит сохранить жизнь. И это должен быть персонаж, обладающий такой же огромной силой, как и Супермен».

Будучи главнокомандующим криптонской армии, Дру-Зод носит титул генерала и относится к слабакам с нескрываемым презрением. Согласно большинству преддсторий, Зод попытался свергнуть правительство планеты и получил за это пожизненный срок в Фантомной Зоне. По иронии судьбы именно Фантомная Зона, находящаяся в другом измерении, помогла ему выжить во время разрушения родной планеты, Зод смог сбегать из заключения и отправиться завоёвывать другие миры.

В *Crisis on Infinite Earths* («Кризисе на Бесконечных Землях») было заявлено, что Супермен — единственный криптонец, которому удалось выжить, и такой поворот не оставил генералу Зоду шанса. Дальше сценаристы начали искать лазейки и экспериментировать, пытаясь каким-то образом вернуть различные версии генерала Зода в повествование. Это позволяет нынешним авторам чувствовать себя более свободно».

«Каждый сценарист имеет право не подчиняться генеральной сюжетной линии, — рассказывает Майк Карлин. — В стремлении оставить собственный след в сюжете они иногда не соглашались с предыдущими версиями персонажа. Зачастую нововведения такого рода очень освежают повествование. Это позволяет нынешним авторам чувствовать себя более свободно».

Джим Ли добавляет: «Что действительно интересно в мире супергероев, так это то, что он полностью открыт для новых сценаристов и художников, которые изменяют любые элементы, которые им не нравятся. И уже поклонники будут потом решать, какие изменения им принимать, а какие — нет. Десятилетиями в мире комиксов продолжается что-то вроде естественного отбора идей».

Первый из новых Зодов появился в карманной вселенной, которая не подчиняется правилу «Супермен — последний криптонец». После того как Генерал Зод и его соратники,

Кьюэкс-ЮИ и Заора, уничтожили все формы жизни на Земле из карманной вселенной, сценарист Джон Бирн придумал ситуацию, в которой перед Суперменом стоит моральная дилемма. В итоге, по сюжету, Супермен решает казнить Зода, чтобы предотвратить подобные геноциды в будущем.

Ещё один Зод появился в истории *Return to Krypton* (2001). Этот Генерал Зод управлял областью, которая оказалась частью искусственной реальности, созданной Брейнпаком 13.

«Русская версия» Зода прожила чуть дольше, хотя по факту там он не был настоящим криптонцем. Он получил суперсилу при рождении от родителей — космонавтов, которые пролетели слишком близко от ракеты Супермена и поглотили дозу радиации. Этот Зод черпал силу из красных солнечных лучей, а жёлтые лучи земного солнца, напротив, делали его слабее. Он носил броню, которая пропускала лучи только определённого цвета, и захватил власть в одной из стран Восточной Европы под именем Поколистан.



Наверху: Зод насмехается над Суперменом, ожидая заслуженного наказания (художник Джон Бирн, *Superman*, том 2, выпуск 22).

Слева: Генерал Зод выступает с речью перед криптонцами (художники Дункан Руле и Марло Алкис, *Adventures of Superman*, том 1, выпуск 589).

На полосе 27: Генерал Зод во всеоружии и готов вступить в битву (художники Бретт Бут и Норм Рампунда, *Batman/Superman*, выпуск 3.1: «Думсдей»).







И, наконец, с последним «альтернативным» Зодом мы сталкиваемся непосредственно в Фантомной Зоне. Он появляется в двенадцатичастной истории Брайана Аззарелло и Джима Ли *For Tomorrow* (2004).

В *Last Son* — истории, которая связала воедино сюжеты двух фильмов о Супермене, Джефф Джонс и режиссёр «Супермена» Ричард Доннер вернули к жизни классического Зода. Здесь Генерал Зод и его лейтенанты — безжалостный Нон и жестокая Урса — сбегают из Фантомной Зоны с целью отомстить Супермену. Лор-Зод, ни в чём не повинный ребёнок Генерала Зода и Урсы, ненадолго находит защиту у Кларка Кента и Лойс Лейн, сменив имя на Кристофер Кент.

Впоследствии DC Comics придумывают Зоду новую предысторию. Корабль терпит крушение в джунглях Криптона, родителей юного Зода пожирают чудовища, а ему приходится выживать самостоятельно, пока его не спасают криптонцы. В какой-то момент Зод, выдающийся солдат, заходит слишком далеко: он инсценирует атаку противников, чтобы развязать войну с инопланетянами Чар. Джор-Л отдаёт его под суд криптонского Совета и настаивает на заключении его в Фантомную Зону. Место Урсы, жестокой соратницы Зода, в этой истории занимает Фаора, роль которой в фильме «Человек из Стали» (2013) великолепно исполнила актриса Антье Трауз.



Полоса 28: Зод из Фантомной Зоны ведёт свою армию в атаку (художники Джим Ли, Скотт Уильямс, Сандра Хоуп и Ричард Френд, *Superman*, том 2, выпуск 213).

Наверху: «Русский Зод» вершит жестокое правосудие (художники Том Дереник и Норм Рапмунд, *Action Comics*, том 1, выпуск 802).

Справа: В ярости Зод способен стереть с лица земли целые города (художник Джин Ха, *Action Comics*, том 2, выпуск 23.2: «Зод»).



ДУМСДЕЙ

Впервые существо, которому было суждено убить Супермена, появилось в 17-м выпуске *The Man of Steel* («Человека из Стали») (ноябрь 1992 года). Фрагмент, занимавший всего одну страницу, даже не показывал персонажа полностью. Читатели увидели лишь кулак, который разбивал стену и прокладывал себе путь к свету, и прочитали крик «КРЭЭЭЭНН!».

Сага *Death of Superman* («Смерть Супермена») стала одним из самых важных событий в мире комиксов 1990-х годов, а Думсдей был, можно сказать, её главным открытием. Созданный сценаристом и художником Дэном Юргенсом, этот персонаж предстал чудовищем с ограниченным интеллектом, которое было сконструировано с целью стать универсальной машиной для убийства.

«С самого начала работы над комиксами DC я хотел создать некое физическое, зверское, дикое существо, — признаётся Юргенс. — Меня всегда удивлял тот факт, что так много врагов Супермена, например, Лекс Лютор и Брейниак, пытались победить его с помощью интеллекта, а не грубой силы. Сначала я не видел Думсдея в рамках истории о смерти Супермена, но в итоге мы решили объединить две идеи, и получилась настоящая эпическая сага».

Майк Карлин, который в те годы был редактором историй о Супермене, соглашается с ним: «Злодеи в историях о Супермене обычно умишки — Лютор, Игрущечник, Прокстер. И они всего лишь люди. В каком-то смысле Думсдей был создан в противовес этим персонажам, потому что он был кем угодно, но только не мегаумом».

Так как же этому новичку удалось убить Человека из Стали, если до него сотни злодеев безуспешно пытались это сделать? Историю появления Думсдея связывают с доисторическими временами существования Криптона и экспериментами по «ускорению эволюции». Группа учёных высадила ребёнка на поверхность непригодной для жизни планеты, обрекая его

на неизбежную смерть, чтобы затем клонировать. Эксперимент повторялся многократно, и каждый раз клоны адаптировались к условиям, которые убивали их в предыдущей жизни. Когда Думсдей стал совершенным убийцей, первым делом он уничтожил своего создателя.

После того как Думсдей сбегал с Криптона, он начал путешествовать от одной планеты к другой, сея разрушение и смерть везде, где появлялся. Так продолжалось до тех пор, пока на одной из планет Думсдей не встретил сопротивление. Жители заточили его тело в космическом корабле, который потерпел крушение на Земле и пролежал там тысячи лет до возвращения монстра.

Пробудившись, Думсдей начинает своё разрушительное шествие по Соединённым Штатам Америки, где ему пытается дать отпор «Лига Справедливости». Супермен стремится не дать чудовищу добраться до Метрополиса и понимает, что сила, выносливость, неуязвимость Думсдея гораздо выше, чем у него самого, а его костяные выросты способны разрезать толстую криптонскую кожу. Хотя Думсдей не умеет летать, он способен стремительно карабкаться по высоким зданиям.

75-й выпуск *Superman* (январь 1993 года) состоял из 22 полных стрипов и рассказывал историю гибели заглавного героя. Неудивительно, что он стал супербестселлером. Думсдей и Супермен застряли на фоне здания «Дейли Планет», пока оба не упали замертво.



Наверху слева: Думсдей — бессмертный результат криптонских научных экспериментов (художники Тони С. Дэниел, Санду Флореа и Томей Морея, *Batman/Superman*, выпуск 3.1: *Doomsday*).

Ниже: Думсдей наносит удар, разрывая свой погребальный саван (художники Том Граммет и Дуг Хейзлвуд, *Adventures of Superman*, том 1, выпуск 497).

На полосу 31: Демонический Думсдей держит в зубах костюм своей жертвы (художники Кен Лешли и Алекс Синклер, *Superman: Doomed*, том 1, выпуск 1).



KI
Sinc



«ДУМСДЕЙ — это персонаж, который ФИЗИЧЕСКИ СИЛЬНЕЕ, чем СУПЕРМЕН».

Супермен воскресает, и Думсдей — вместе с ним. Чудовище находит себе нового противника на другой планете — Дарксайда, побеждает его и громит планету Апокалипсис. В другом приключении он получает интеллект, сравнимый с бесконечными знаниями Брейниака. Космический завоеватель Империкс превращает его в обугленный скелет, но Думсдей полностью регенерирует.

Думсдей и сам по себе был очень опасен, однако создатели на этом не остановились и в истории 2011 года *Reign of Doomsday* многократно его клонировали. Каждый из Думсдеев получил уникальные силы, которые были выкачаны из Супергёрл, Киборга-Супермена и других супергероев. Кульминации события достигли с появлением Думслеера, генетического гибрида, который стремился уничтожить всех земных существ.

«Множество историй о Супермене построены на противостоянии интеллекта и силы, — говорит Дэн Дидио. — А потом вдруг появляется персонаж, вся суть которого — в огромной физической мощи. Думсдей — это персонаж, который физически сильнее Супермена».



На полосе 32: Думсдей победоносно стоит над поверженными врагами (художник Кеннет Рокафорт, *Action Comics*, том 1, выпуск 901).

Наверху: Классическая обложка 75-го выпуска «Супермена» (художники Дэн Юргенс и Бретт Бридинг, *Superman*, том 2, выпуск 75).

Слева: Думсдей — это персонаж, который постоянно развивается, а его силы эволюционируют (художник Кен Лешли, *Superman: Doomed*, том 1, выпуск 1).





СЕРЕБРЯНАЯ БАНШИ

Шивон Макдугал, убийца с нарисованной на лице маской смерти и глубокими познаниями в кельтской культуре, впервые появилась в 595-м выпуске *Action Comics* (декабрь 1987 года) под именем Серебряная Банши. Она стала первым посткризисным злодеем, которому удалось завоевать особое место в списке врагов Человека из Стали.

Сверхспособности Серебряная Банши получила из тёмного мира магии — ими обладали все члены клана Макдугал. Шивон украла дар, который по праву рождения принадлежал её брату, и получила необычайную силу, скорость и невыносимо высокий голос, который назвали воплем смерти. Считается, что Серебряная Банши способна убить любого человека, лишь прокричав его имя.

Серебряная Банши стала для Супермена опасным противником. Большинство его врагов не обладали подобными сверхъестественными силами, поэтому он всегда был достаточно уязвим к таким атакам.

Первоначальный образ Банши, созданный Джоном Бирном, — чёрно-белая женщина с длинными развевающимися волосами и маской смерти на лице. «Она удивительно нарисована, — говорит Курт Бьюсик. — Я использовал этого персонажа всего лишь раз, поэтому толком не успел разобраться, что делает её особенной. Но она великолепная и запоминающаяся, это главное».

В перезапуске DC Comics *New 52* Серебряная Банши появляется в 7-м выпуске *Supergirl* (май 2012 года) в гораздо более симпатичном образе. Шивон Смайт, начинающая певица, после смерти матери сбегает из Дублина в Америку. Она находит общий язык с Супергёрл. Когда умерший отец Шивон, Чёрный Банши, восстает из мёртвых, она превращается в Серебряную Банши и вступает с ним в противоборство, чтобы избежать древнего родового проклятия.



На полосе 34: Новый стиль Серебряной Банши с короткой причёской (художники Джордж Перес и Боб Унасек, *Supergirl*, том 6, выпуск 8).

Наверху: Фирменный вопль Серебряной Банши (художники Джон Бирн и Кит Уильямс, *Action Comics*, том 1, выпуск 595).

Визуэ: Тёмная магия делает Серебряную Банши по-настоящему серьёзным противником Супермена (художник Джон Бирн, *Action Comics*, том 1, выпуск 595).

МИСТЕР МКСИЗПТЛК

Впервые Мистер Мксизптлк был представлен на страницах 30-го выпуска *Superman* («Супермена») (сентябрь — октябрь 1944 года). Его авторами стали Джерри Сигел и Джо Шустер. Небольшого роста мужчина в старомодном котелке оказывается не просто любопытным прохожим, а персонажем из Пятого измерения с недюжинными способностями. Изначально он хочет завоевать Землю, но вскоре сосредотачивается на том, что устраивает Супермену всякие пакости и потрунивает над ним.

Единственное, что может заставить Мксизптла вернуться в родное измерение, — произнести наоборот его имя «Клзпзтлксм», чем и пользуется Супермен. Однако эффект от этого фокуса недолговечен, поэтому Мкси появляется в нашей вселенной снова и снова.

Дэн Дидио отмечает, что волшебная способность Мкси закручивать реальность в бублик — это задачка, которую Супермен не сможет решить только с помощью грубой силы. «В истории о Мксизптлке ставится вопрос: как заставить Супермена решать непривычные задачи, изменив мир вокруг?». Майк Карлин, в свою очередь, уверен, что этот комический персонаж был создан для того, чтобы читатели могли расслабиться. «Персонажи вроде Мистера Мкси немного меняют форму повествования, чтобы она не была всегда жутко серьёзной», — утверждает он.

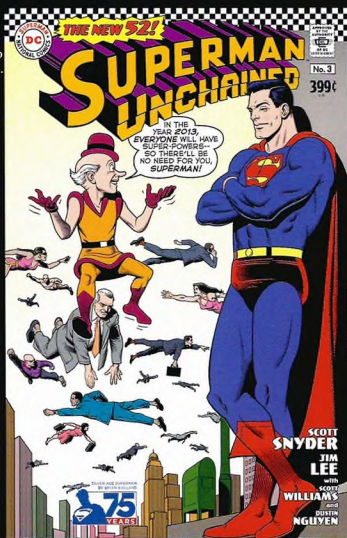
«В первоначальной версии комиксов о Супермене МИСТЕР МКСИЗПТЛК воспринимается исключительно как комический персонаж».

Мистер Мксизптлк сохранял образ шутника и пакостника до публикации истории Алана Мура *Whatever Happened to the Man of Tomorrow* (1986). Именно Мистер Мксизптлк оказывается виновным в том, что враги Супермена стали более кровавыми. Он признаётся, что ему надоело просто шалить, и обещает, что ближайшие две тысячи лет проведёт на стороне зла. Чтобы спасти мир, Супермену приходится уничтожить Мксизптла.

Несмотря на то что Мистер Мксизптлк просто весёлый шутник, который, скорее, раздражает и докучает Супермену, чем причиняет серьёзный вред, но однажды он становится реальной угрозой для всего человечества. В сюжетной линии *Emperor Joker* коварному убийце Джокеру удаётся перехитрить Мкси и забрать почти всю его силу.

В перезапуске вселенной Грант Моррисон создаёт для Мистера Мксизптла новую предысторию. Когда-то Мкси служил королю Брпкс с планеты Эрффа Пятого измерения. Но вынужден был покинуть её после ошибочного обвинения в убийстве. Это было на руку его сопернику Виндктвксу, который теперь беспрепятственно мог вторгнуться в Метрополис.

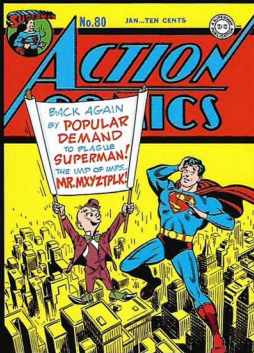
«Мне кажется, получилось здорово, — говорит сценарист «Супермена» Дэн Юргенс о новых историях о Мксизптлке. — Супермен просто обязан оказаться в затруднительном положении. И как бы вы ни редактировали эту историю, в ней всё равно сохранится неподражаемый привкус абсурда».



Наверху: На обложке выпуска 2013 года, намеренно нарисованной в стиле ретро, Мистер Мкси делает дерзкое заявление (художник Брайан Болланд, *Superman Unchained*, выпуск 3).

Слева: Оригинальное имя Мистера Мксизптла, придуманное в 1940-е, было изменено в выпуске 1955 года (художники Уэйн Боринг и Стэн Кей, *Action Comics*, том 1, выпуск 80).

На полосе 37: Для Мксизптла жизнь без шуток и проделок скучна (художники Тод Наака, Ларри Стакер и Патрик Мартин, *Young Justice*, том 1, выпуск 3).









2

ГАЛЕРЕЯ ЗЛОДЕЕВ ГОТЭМА

Такие люди, как Майк Карлин, не разбрасываются словами: «В комиксах о Бэтмене создана самая прекрасная галерея злодеев».

И с этим трудно будет не согласиться. Злодеи Готэма — все как на подбор безумные фрики, похожие на членов цирковой труппы, которые между представлениями проводят время в тёмных казематах психиатрической лечебницы Аркхем.

«Злодеи из историй о Бэтмене — это обычные люди, которые потеряли разум, — рассказывает Марв Вулфмен. — Двумикий — местный прокурор, боровшийся с преступниками, теперь нападает на каждого, с кем работал. Джокер, мелкий воришка, превращается в бледнолицый символ криминального мира. Они вдруг резко изменились, причём трансформировалась не только их внешность, но и моральные убеждения».

Слева: Джокер демонстрирует две свои любимые вещи (художник Джейсон Фабок, *Batman*, том 1, выпуск 23.1: *Joker*).



ДЖОКЕР

Клоун-Принц Преступного мира. Арлекин Ненависти. Все эти прозвища не до конца могут отразить противоречивый характер Джокера, ведь этот персонаж слишком непредсказуем, чтобы клеить на него ярлыки. Джокер занимает уникальное место в современной культуре: он может похвастаться большей популярностью, чем многие положительные герои вселенной DC. Как вырос Чак Диксон, сценарист многих историй о Бэтмене 1990-х годов, «истории о Джокере посвящены вовсе не Бэтмену. Они посвящены самому Джокеру».

Билл Фингер, Боб Кейн и Джерри Робинсон представили публике персонажа по имени Джокер уже в самом первом номере *Batman* (Бэтмен) (весна 1940 года). Этот белолицый шут сразу открыл счёт своим жертвам. Яркий персонаж вернулся на страницы комиксов Золотого века со своим фирменным оружием — смертоносным ядом, который заставляет лица жертв в момент смерти расплываться в жуткой ухмылке.

Предыстория Джокера была описана в 168-м выпуске *Detective Comics* (февраль 1951 года). В нём рассказывалось, как незадачливый преступник решил вместе со своей шайкой ограбить фабрику химикатов и, удивая от Бэтмена и полиции, прыгнул в бочку с химическими отходами. Этот инцидент изменил его внешность до неузнаваемости: мертво-белая кожа, зелёные волосы и зловещая ухмылка. Безумие овладело его разумом, и от прежней личности не осталось ничего. Так на свет появился психопат-убийца — Джокер.

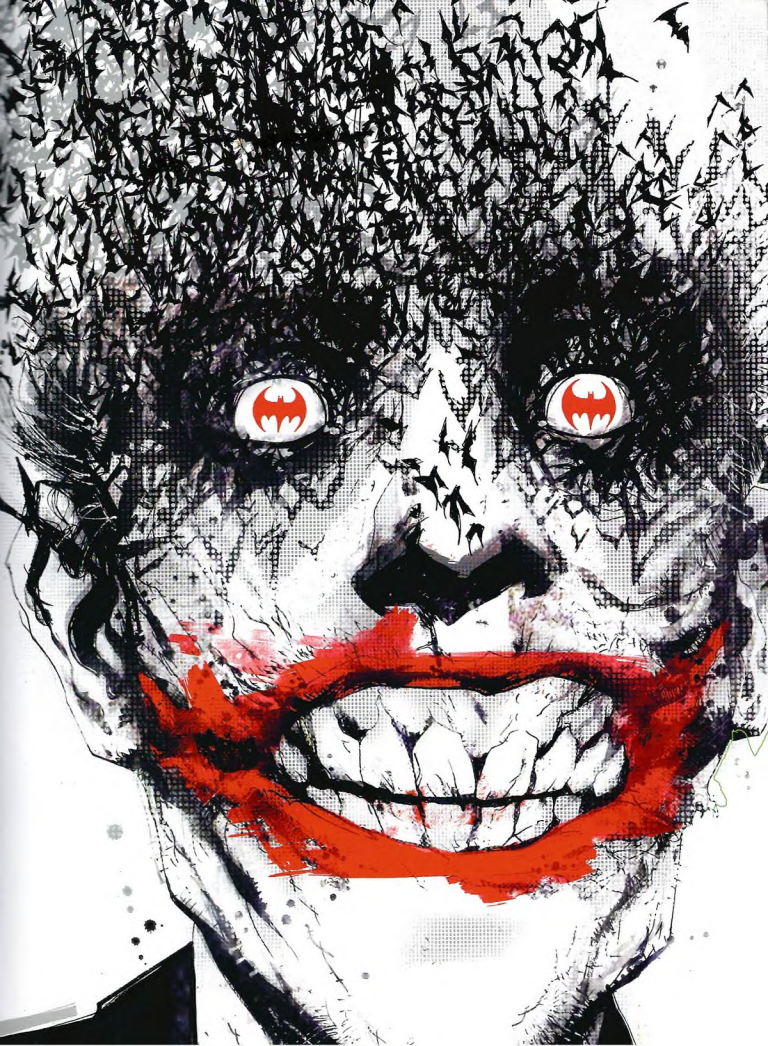
Первым актёром, исполнившим роль Джокера в сериале «Бэтмен» 1960-х годов, стал Сизар Ромеро. Через несколько десятилетий популярного злодея сыграл голливудская звезда Джек Николсон (фильм «Бэтмен» 1989 года). Роль Джокера в фильме 2008 года «Тёмный Рыцарь» посмертно принесла Хитчу Леджеру премию «Оскар» в номинации «Лучший актёр второго плана». А в анимационном сериале «Бэтмен» роль Джокера озвучил Марк Хэмилл. Он же стал голосом Клоуна в видеоигре «Batman: Arkham».



Наверху: Объединившись со своей поклонницей Харли Квинн, Джокер добивается всех целей (художники Серджио Каризалло и Марк Пеннингтон, *Batman*, том 1, выпуск 573).

Внизу: Угрожающих размеров Джокер на обложке (художник Джерри Робинсон, *Detective Comics*, том 1, выпуск 69).

На полосе 41: Эмблемы Бэтмена в глазах отражают одержимость Джокера этим супергероем (художник Джокер, *Detective Comics*, том 1, выпуск 880).



Хотя каждая из интерпретаций характера Джокера, созданная сценаристами, художниками, актёрами, уникальна и неповторима, всех их объединяет свойственное персонажу безумие. «Джокер заново придумывает себя каждое утро, — объясняет Диксон. — Он станет таким, каким вы захотите его увидеть. Он — по-настоящему умный и сильный злодей, тонкий психолог, словом, достойный противник для Бэтмена. В нём уживается всё».

Джиму Ли образ Джокера кажется блестящим. «Он — тот самый жуткий клоун из потаённых ночных кошмаров, — утверждает Ли. — Он отлично контрастирует с призрачным образом Бэтмена. Его фирменные цвета — белый, красный и зелёный — ярко выделяются на фоне серых и чёрных оттенков костюма Бэтмена».

В 1973 году в свет вышел 251-й выпуск *Batman* под названием *The Joker's Five-Way Revenge*, в котором Джокер появился в своей прежней мощи. Деннис О'Нил и Нил Адамс не постеснялись описать, как злодей скармливает человека в инвалидной коляске огромной белой акуле.

«Вы никогда не сможете ПРЕДВИДЕТЬ, как ДЖОКЕР поведёт себя. Он виртуозно ИГРАЕТ вашими ЧУВСТВАМИ».

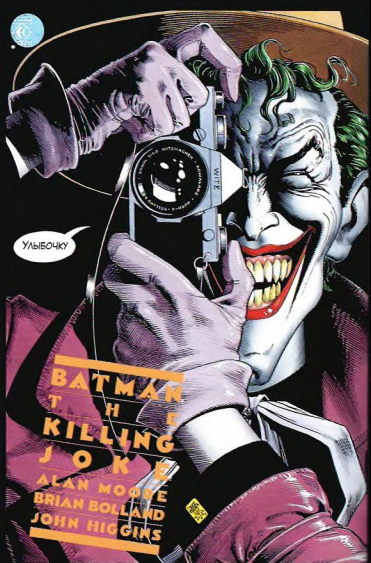
С середины 1980-х годов персонаж становился всё более и более мрачным. В комиксе Фрэнка Миллера *The Dark Knight Returns* («Бэтмен: Возвращение Тёмного Рыцаря») будущий Готэм выглядит как мрачный город, где состоялась финальная битва между Бэтменом и Джокером. В основной арке комиксов о Бэтмене, в сюжете *A Death in the Family*, Джокер в те же годы убивает Робина. Этот поворот событий был определён фанатским голосованием: люди звонили и высказывались «за» и «против» смерти Чудесного мальчика. А история 1988 года *Batman: The Killing Joke* («Бэтмен: Убийственная шутка»), созданная Аланом Муром и Брайаном Болландом, описывает один неудачный день, который превратил Джокера в кроважадного злодея.

«Вы никогда не сможете предвидеть, как Джокер поведёт себя. Он виртуозно играет вашими чувствами», — говорит Марв Вулфмен.

Когда в комиксах появилась героиня по имени Харли Квинн, бывший врач-психиатр, которая поддалась на уловки Джокера и стала его напарницей, у Клоуна возникает настоящий фан-клуб. Другие сюжеты развивают персонаж с ещё более неожиданных сторон: в *Emperor Joker* он крадёт силу у Мистера Мизантропа, а в *The Joker's Last Laugh* с помощью Венома Джокера управляет самыми могущественными суперзлодеями мира.

В перезапуске вселенной DC New 52 Джокер в лечебнице Аркхем отрезает себе лицо с помощью своего безумца-фаната и заставляет окружающих думать, что он умер. Но через год злодей снова возвращается, чтобы стереть с лица земли всех союзников Бэтмена и продолжить бесконечный смертельный танец с Тёмным Рыцарем.

Джокер был и остаётся одним из ключевых злодеев вселенной DC Comics, настоящим подарком для сценаристов и художников, которые мечтают внести свой вклад в историю этого персонажа.



Наверху: Культовая обложка комикса *Batman: The Killing Joke* (художник Брайан Болланд).

Слева: Даже игрушечные пистолеты Джокера смертельно опасны (художники Джим Ли и Скотт Уильямс, *Batman*, том 1, выпуск 613).

На полосе 43: Нарядившись в костюм Робина, Джокер берёт старые раны (художники Грег Капулло и Джонатан Глупен, *Batman*, том 2, выпуск 16).



Capullo
12
+fco



ЖЕНЩИНА-КОШКА

Женщина-Кошка — жестокая жительница Готэма — предстаёт перед читателем то игривой злодейкой, то героиней поневоле. Получив известность благодаря воплотившим её образ голливудским красавицам — Мишель Пфайффер, Холли Берри, Энн Хэтэуэй, — Селина Кайл не прожила ещё и половины из своих девяти жизней.

«Её скорее можно назвать частью жизни Бэтмена, а не настоящим врагом, с которым он борется», — утверждает Чак Диксон. — Но её роль постоянно меняется. Она может быть как союзницей Тёмного Рыцаря, так и его противницей. Из всей галереи врагов Бэтмена Женщина-Кошка — единственный персонаж, который доволен своей жизнью».

Уже в первом выпуске комиксов про Бэтмена (весна 1940 года) Боб Кейн и Билл Финтер вводят похитительницу драгоценностей по прозвищу Кошка. Она пытается обокрасть шикарную яхту, но её останавливает Динамический Дуэт — Бэтмен и Робин. Когда Робин видит, что Бэтмен не собирается предотвращать её побег, то бестактно замечает, что, видимо, напарник очарован женскими прелестями.

К своему третьему появлению Женщина-Кошка обзаводится пушистой кошачьей маской, а чуть позже и женской версией супергеройского костюма. В довершение она получает свой собственный автомобиль. Эффектная обладательница девяти жизней носит варежки с острыми когтями и благодаря выдающимся акробатическим способностям виртуозно передвигается по готэмским крышам.

Следуя требованиям «Кодекса комиксов» 1950-х годов, Женщина-Кошка исчезла со страниц практически на десятилетие — вероятно не столько для того, чтобы избежать интимной сюжетной

линии между ней и Рыцарем в плаще. Но наибольшую популярность персонаж приобрёл после появления в телесериале «Бэтмен», в котором роль мурлыкающей соблазнительницы сыграли Джули Ньюмар, Ли Меривезер и Эрта Китт.

«Думаю, её популярность связана не только со злодейской сущностью, но и с таким соблазнительным образом», — считает Марв Вулфмен.

В 1987-м в издании *Batman: Year One* («Бэтмен: Год первый») была рассказана новая предистория Тёмного Рыцаря, а также приоткрыта дверь в неблагоприятное прошлое Селины Кайл. Также в истории, созданной Фрэнком Миллером и Дэвидом Маззуккелли, появляется новый персонаж — Холли Робинсон, молодая беглянка, которую Селина берёт под опеку.

В четырёхчастной мини-серии комиксов Минди Ньюэлл, вышедшей в 1989 году, раскрылись новые факты предистории Женщины-Кошки, включая её жизнь на улицах, обучение воровству и тренировочные бои с героем Золотого века Диким Котом. В 1993 году была создана отдельная серия комиксов о Женщине-Кошке, в которой насчитывалось 96 выпусков.

«Женщина-Кошка невероятна», — говорит сценарист Фабиан Ничиса, который прописывал персонаж в арке историй *Batman Confidential*. — Стало очень интересно, когда я решил направить её на молодёжную и неопытную Бэтгёрл. Мне нравятся персонажи, которые уверены в себе и знают, что они делают. В Женщине-Кошке уживаются эгоцентризм и альтруизм. Она знает, что не святая, но при этом убеждена, что и злодейкой она тоже не является».

В выпуске *Batman: The Long Halloween* и его продолжении *Batman: Dark Victory* читатели узнали Женщину-Кошку с новой стороны.

Наверху: Женщина-Кошка всегда на пару прыжков впереди Бэтмена (художники Джим Ли и Скотт Уильямс, *Batman*, том 1, выпуск 608).

На полосу 45: Женщина-Кошка совершает побег по отвесной стене с украденным ожерельем (художник Адам Хьюс, *Catwoman*, том 3, выпуск 80).







Селина Кайл начала подозревать, что её отец — известный в Готэме криминальный босс Кармайн Фальконе. После этого влечение Женщины-Кошки к Бэтмену стало более явным, поскольку у них наконец завязались не только профессиональные, но и личные отношения.

В 2001 году в выпусках *Catwoman* («Дело Женщины-Кошки»), над которыми изначально работали Эд Брубейкер и Дарвин Кук, стали появляться такие интересные персонажи, как Холли Робинсон, детектив Слэм Брэдли и героини из «Хищных Птиц». В первом выпуске Женщины-Кошка появилась в характерном кожаном костюме и очках в стиле стимпанк. «У Женщины-Кошки просто обязаны быть ушки и хвост, — уверен Джим Ли. — Цвета костюма и другие детали — уже вторичные элементы этого узнаваемого образа».

В нынешнем сюжете DC Женщины-Кошка находится в центре повествования и является одним из самых ценных агентов Бэтмена. И хотя они с ним очень близки, Тёмный Рыцарь всё ещё не уверен, что готов доверить ей самые сокровенные секреты.

На полосе 46: Женщины-Кошка, Бэтмен и их запретный поцелуй (художники Джим Ли и Скотт Уильямс, *Batman*, том 1, выпуск 610).

Наверху: Кошка выпускает коготки и нападает (художник Тим Сейл, *Batman: The Long Halloween*, выпуск 1).

Справа: Даже цирковые кошки реагируют на призыв Женщины-Кошки (художник Вин Мортимер, *Detective Comics*, том 1, выпуск 203).

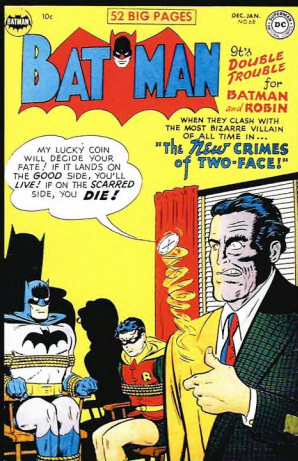


ДВУЛИКИЙ

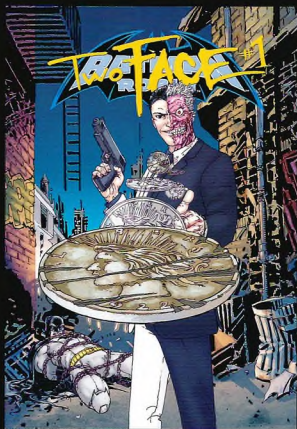
Двуликий был и остаётся одним из самых мрачных злодеев вселенной DC. Харви Дент, неподкупный прокурор Готэма, быстро стал близким другом Бэтмена и комиссара Гордона. Но после того как один из бандитов на опознании облил его лицо кислотой, Дент решил, что изуродованная половина и есть его подлинная сущность. Он превратился в Двуликого, переоделся в сшитый из двух разных частей костюм, а все решения стал принимать с помощью подбрасывания монетки.

«Бэтмен тоже борется со своими внутренними демонами, и именно его вторая (геройская) сущность помогает их контролировать», — утверждает Дэн Дидио. — Но с Двуликим у Бэтмена тоже немало общего. Можно сказать, что Харви Дент — тот же Брюс Уэйн, который пошёл по ложному пути».

Сможет ли Двуликий когда-нибудь снова стать нормальным? Тёмному Рыцарю, безусловно, очень бы этого хотелось, и в истории 2006 года под названием *Face the Face* Харви Дент вновь становится положительным героем. Сделав пластическую операцию и вернув прежний облик, он смог расположить к себе Бэтмена и заручиться его поддержкой. Но во время расследования очередного убийства тёмная сторона Двуликого вновь вырывается на свободу. Дент, стоя перед зеркалом, сам выливает на половину лица кислоту и опять становится злодеем.



Слева: Судьба Динамического Дуэта полностью зависит от того, какой стороной упадёт монетка (художник Вин Мортимер, *Batman*, том 1, выпуск 68).
Внизу слева: Берегитесь, если монетка упала «неправильной» стороной (художники Крис Бернем и Нэйтан Фейрбайрн, *Batman and Robin*, том 2, выпуск 23.1: *Two-Face*).
На полосе 49: Двуликий злодей на фоне двуликого города (команда художников DC, *Batman: No Man's Land Gallery*, выпуск 1).



Впервые мы встречаем Двуликого в 66-м выпуске *Detective Comics* (август 1942 года). У него за плечами славное прошлое, а в настоящем — мучительная внутренняя борьба. На большом экране эту роль ярко воплотили Томми Ли Джонс («Бэтмен навсегда», 1995) и Аарон Экхарт («Тёмный Рыцарь», 2008).

Сценарист Чак Диксон вспоминает, как спорил с редактором Дэннисом О'Нилом по поводу привычки Двуликого принимать решения с помощью монетки. «Дэнни настаивал на том, что Двуликий должен чётко придерживаться данного ритуала, связывая его с двойственностью персонажа», — рассказывает он. — Это было своего рода аксиомой: Двуликий — раб пятидесятипроцентной вероятности любого события. Я же настаивал на том, чтобы у Двуликого была возможность подтачивать результат в зависимости от своих целей. А что если монетка падала не так, как ему хотелось? Бросаем ещё раз, пока результат не будет подходящим!»

В графическом романе 1989 года *Arkham Asylum: A Serious House of Serious Earth* («Лечебница Аркхем: Дом скорби на скорбной земле») врачи пытаются исцелить Двуликого от этой привычки, подарив ему колоду карт. Лишённый бинарной логики Двуликий понимает, что разучился принимать решения самостоятельно.

Двусторонний талисман вновь появляется в кроссовере 2013 года *Forever Evil*, в котором сверхмощный «Преступный Синдикат» пытается подчинить себе Землю. Пугало пытается заставить Двуликого, сделав его одним из миньонов Синдиката. Двуликий соглашается, но вскоре вспоминает, что выполняет приказы только своей любимой монеткой.

Двуликий — идеальный злодей для любой истории. Каждый стрип с ним — возможность сыграть на контрасте света и тени, уродства и красоты. А добавив персонажу психологической глубины, мы получаем поистине выдающегося злодея.

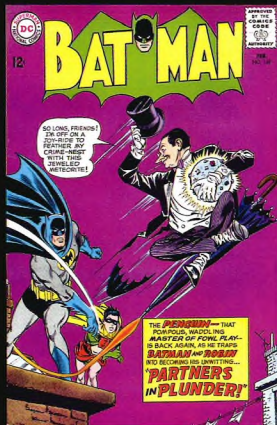


ПИНГВИН

Мы впервые встречаем Пингвина, шагающего по Готэму в экстравагантном смокинге с зонтиком-тростью в руках, в 58-м выпуске *Detective Comics* (декабрь 1941 года). Бэтмен решает, что это безобидный эксцентричный джентльмен, и тем самым развязывает Пингвину руки: злодей казнит крупного гангстера и становится новым предводителем преступной группировки.

В первые десятилетия существования комиксов о Бэтмене Пингвин становился противником Тёмного Рыцаря десятки раз и к тому же появился на экране в телесериале «Бэтмен» 1960-х годов. Эту небольшую роль сыграл Берджесс Мередит. С тех пор Пингвин стал настоящей культовой фигурой, особенно после того, как в фильме 1992 года «Бэтмен возвращается» Дэнни ДеВито изобразил его в форме уродливого полупчеловека-полуптицы.

Пингвин — один из немногих персонажей в комиксах про Бэтмена, который не связан с психиатрической лечебницей Архем. Ему нравятся различные необычные аксессуары, такие как цилиндры, монокли, зонтики. Пингвин, чьё настоящее имя — Освальд Честерфилд Кобблпот, принадлежит к богатой готэмской семье и одновременно наслаждается и привилегиями аристократа, и возможностями, которые открывает ему преступный мир.



Наверху: Вместе с Пугалом Пингвин пытается захватить Готэм (художники Питер Томас и Скотт Итон, *Forever Evil: Arkham War*, выпуск 1).

Слева: Зонтик — реактивный самолёт — отличный способ быстро улизнуть от преследователей (художники Кармайн Инфанти и Мерфи Андерсон, *Batman*, том 1, выпуск 169).

На полосу 51: Какое опасно недооценивать Пингвина (художники Джейсон Фабок и Нейтан Фейрбайрн, *Batman*, том 2, выпуск 23.3: *The Penguin*).

В руках Пингвин всегда держит зонтик. И это не просто зонтик: в ручке могут быть спрятаны миниатюрный пистолет или острая рапира, а при нажатии на скрытую кнопку из маленького наконечника может повалить огонь или ядовитый газ. Некоторые зонтики Пингвина могут так быстро вращаться, что становятся своего рода мини-вертолётом для одного.

С точки зрения сценариста Чака Диксона, роль обычного вора или грабителя банка Пингвину никогда не подходила. «Такая роль не давала бы возможности для развития сюжета», — говорит Диксон. — Гораздо интереснее, если это герой, например, управлял подпольным ночным клубом, подобно персонажам Сидни Гринстрита¹. Он, словно паук, опутывает город своими преступлениями. В этом качестве он представляет гораздо большую угрозу, ведь его не победить при помощи одной грубой силы».

Когда в сюжете появился портовый клуб «Айсберг Лаунж», создалась иллюзия, что Пингвин занимается легальной деятельностью, на случай, если покажут готэмская полиция. Но за закрытыми дверями этого клуба заключаются грязные сделки по отмыванию денег и торгуют секретными сведениями. Отношения с Пингвином у Бэтмена весьма напряжённые, и Кобблпот отлично понимает, в каких ситуациях лучше не испытывать его терпение.

Пингвин может делиться с Тёмным Рыцарем секретной информацией благодаря своей причастности к криминальному сообществу. Но он по-прежнему остаётся хладнокровным и жестоким убийцей, несмотря на то, что всю грязную работу выполняют его подчинённые.

¹ Английский актёр театра и кино с характерным амплуа негодяев и мошенников в голливудских фильмах 40-х годов прошлого века. — Прим. ред.



ЗАГАДОЧНИК

Носит ли он костюм и шляпу или покрытое вопросительными знаками трико, Загадочник — это тот злодей, который всегда привлекает к себе внимание. Благодаря умению решать проблемы по интеллекту его можно поставить рядом с самим Бэтменом, но его привычка красоваться и выставлять напоказ свой ум обычно служит ему плохую службу.

«Загадочника нельзя назвать непосредственной физической угрозой для Бэтмена, — объясняет Майк Карлин. — Он, безусловно, угроза ментальная, но всегда совершает одну и ту же ошибку: не может удержаться от искушения рассказать Бэтмену о своих будущих планах. Его ловят раз за разом, потому что он не умеет держать язык за зубами».

Впервые мы встретились с Загадочником в 140-м номере *Detective Comics* (октябрь 1948 года), но именно незабываемое появление в этой роли актёра Фрэнка Горшина в телесериале «Бэтмен» укрепило культовый статус злодея. Получив при рождении весьма подходящее имя Эдвард Нигма (мистер Э. Нигма, ни больше ни меньше), Загадочник с детства полюбил театральную бутафорскую эстетику и неровно дышит к бессмысленному реквизиту вроде огромных пишущих машинок или гигантских ушей из кукурузы. В фильме 1995 года «Бэтмен навсегда» Джим Керри великолепно воплотил образ коварного преступника с тросточкой-вопросом в руках.

«Из всех психически нездоровых врагов Бэтмена именно Загадочник удивляет меня сильнее всего, — признаётся Чак Диксон. — Ему нравится быть парнем, который в курсе всего, и ему хочется, чтобы вы тоже об этом знали. Поэтому он не может устоять перед искушением оставлять преследователям подсказки». Но даже это, по мнению Диксона, часть преступного замысла: «В классических сюжетах с участием Загадочника он оставляет подсказки вовсе не для того, чтобы помочь вам раскрыть преступление. Нет, он делает это исключительно для того, чтобы окончательно нас запутать».

В истории *Batman: The Long Halloween* («Бэтмен: Долгий Хэллоуин») Загадочника используют как источник информации: гангстер Кармине Фальконе нанимает его, чтобы расследовать дело и понять, кто же является убийцей. В комиксе 2002 года *Hush* («Бэтмен: Тихо») по сюжету обнаруживается, что Загадочник раскрыл личность Бэтмена. Впрочем, если бы он поделился секретом с общественностью, это обесценило бы тайну. Этого злодей допустить никак не может, поэтому сведения об истинной личности Бэтмена оказываются для него бесценными.

Сценарист Пол Дини в какой-то момент решил отказаться от типичных для этого персонажа головоломок и нашёл более свежий подход к нему. В истории под названием *E. Nigma, Consulting Detective* (822-й выпуск *Detective Comics*, октябрь 2006 года) исправившийся Нигма решает стать частным сыщиком и понимает, что это хороший способ конкурировать с Бэтменом на его же территории.

Бэтмен обладал бесчисленным количеством знаний, натренировал множество навыков, как физических, так и интеллектуальных. — в то время как Загадочник достиг совершенства лишь в одном. Но, к его чести будет сказано, эта странная одержимость помогла ему почти взять верх над Бэтменом.

«Ему нравится быть парнем, который В КУРСЕ ВСЕГО, и ему хочется, чтобы вы тоже об этом знали».



Featuring
'REMARKABLE RUSE of the RIDDLER!'



В левой части страницы: Один из ранних выпусков с Загадочником на обложке (художники Кармайин Инфантино и Мерфи Андерсон, *Batman*, том 1, выпуск 171).

Слева рядом: В костюме, галстуке и с тросточкой Загадочник выглядит весьма экстравагантно (художник Джимлем Марч, *Batman*, том 2, выпуск 23.3: *The Riddler*).

На полосе 53: Эдвард Нигма становится весьма опасным человеком, когда остаётся наедине со своими мыслями (художники Джим Ли и Скотт Уильямс, *Batman*, том 1, выпуск 619).



ЯДОВИТЫЙ ПЛЮЩ

Символизирующая мать-природу в единстве жестокости и спокойствия, Ядовитый Плющ впервые появилась в 181-м выпуске *Batman* (июнь 1966 года), в истории, созданной Робертом Канигером и Шелдоном Молддоффом. Её костюм напоминал купальник, украшенный гиринойдой из листьев, а главным оружием было соблазнение. «Она была той самой сиреной, главное предназначение которой в том, чтобы раскоротить Бэтмена и Робина и утащить Бэтмена к себе», — объясняет сценарист Чак Диксон.

Чары Ядовитого Плюща не смогли покорить Бэтмена, но со временем она научилась подчинять своей воле сознание других людей. Когда-то её звали Памела Лиллиан Айлси, и она была учёным-ботаником, помешанным на защите экологии. Став Ядовитым Плющом, она развила способность контролировать растения, заставляя их подчиняться её приказам. В результате мутации у Памелы появился иммунитет к большинству отравляющих веществ. Тело девушки испускает смертельный яд, а «ядовитый поцелуй» парализует врагов.

В перезапуске DC New 52 у Ядовитого Плюща обнаруживается врождённая кожная болезнь, из-за которой семья держала её в детстве взаперти в саду. Инцидент с химикатами, который случился во время её стажировки в биохимической лаборатории «Уэйн Интерпрайзерс», подарил ей телепатический дар общения с растениями и позволил контролировать скорость их роста. «Хищные Птицы» приняли Ядовитый Плющ в свои ряды, но изгнали после того, как она попыталась захватить власть над отрядом супергероев, воспользовавшись способностью затмевать разум.

Несмотря на коварство, Ядовитый Плющ искренне озабочена проблемой защиты окружающей среды, и поэтому её нельзя назвать стопроцентно отрицательным персонажем. Она дружит с Харли Квинн — их отношения впервые завязались в анимационном сериале «Бэтмен». Женщина-Кошка, Ядовитый Плющ и Харли Квинн вместе появились в сериале «Сирены Готэма», а в фильме 1997 года «Бэтмен и Робин» роль рокового ботаника исполнила актриса Ума Турман.

Поскольку Ядовитый Плющ не является полностью человеком, многие мотивы её поведения могут быть непонятны обычным людям. После того как Готэм был разрушен землетрясением, Ядовитый Плющ заставила клочки сохранившейся в городе зелени стремительно разрастись и покрыться плодами, чтобы накормить умирающих от голода готэмцев. В истории *Hush* («Бэтмен: Тихо») она загипнотизировала Супермена и натравила его на Тёмного Рыцаря.



«Подобно РАСТЕНИЯМ, которые стремятся разрастись и занять всё свободное пространство, ЯДОВИТЫЙ ПЛЮЩ со своей зелёной армией старается захватить весь город».

Наверху: Растительные феромоны Плюща настолько сильны, что могут подчинить даже Супермена (художники Джим Ли и Скотт Уильямс, *Batman*, том 1, выпуск 612).

Ниже: Эффектное появление Ядовитого Плюща (художники Кармайн Инфантино и Мерфи Андерсон, *Batman*, том 1, выпуск 181).

Слева: После себя Ядовитый Плющ оставляет растительное буйство (художник Хавьер Пин, *Detective Comics*, том 2, выпуск 23.1: *Poison Ivy*).

На полосе 55: Растительные мотивы в костюме Ядовитого Плюща не меняются с течением времени (художники Джейсон Фабок и Нейтан Фейрбайрн, *Detective Comics*, том 2, выпуск 23.1: *Poison Ivy*).

Batman™ Poison Ivy #1 DETECTIVE COMICS™







На полосе 56: Пугало сварил для Бэтмена специальный отвратительный раствор (художники Дэвид Финч, Ричард Френди, Соня Обак, *Batman: The Dark Knight*, том 2, выпуск 12).

Наверху: Психологическая пытка Бэтмена была прервана вовремя (художник Норм Брейфогл, *Batman*, том 1, выпуск 457).

Слева: Пугало внушает страх (художники Алекс Росс и Дуг Брейтвейт, *Justice*, выпуск 11).

ПУГАЛО

Сценарист *Batman* («Бэтмена») Питер Миллиган называет Пугало «оборванцем преступного мира», в котором за лохмотьями скрывается неуклюжий гик, большой любитель игр разума. Джонатан Крейн, устав оттого, что окружающие постоянно травят и унижают его, решил отомстить и научился воплощать самые страшные человеческие кошмары наяву. Первое появление Крейна в костюме Пугала относится ещё к Золотому веку комиксов, когда в третьем выпуске *World's Finest Comics* (осень 1941 года), в истории под названием *The Riddle of the Human Scarecrow*, Крейн прибегает к психологическому террору.

В лохмотьях деревенского пугала и вооружённый обычными бытовыми предметами Пугало стал одним из самых влиятельных злодеев мира Бэтмена и в конце концов даже появился в фильме — в 2005 году в «Бэтмен: Начало» эту роль сыграл актёр Киллиан Мерфи.

Статус Джонатана Крейна вполне легален — он действительно является дипломированным психиатром, специализирующимся на различных видах фобий. В прошлом у него остались серьёзные карьерные достижения — Крейн был профессором в Университете Готэма и работал в психиатрической лечебнице Архем. Главное изобретение Крейна — галлюциногенный газ, вызывающий у людей самые страшные кошмары из-за полученных на протяжении жизни психологических травм. В костюме Пугала предусмотрена специальная противогазная маска, защищающая самого злодея от подобных последствий, — но когда он всё же встречается со своими собственными страхами, то из раза в раз видит стаи ворон.

«Мне понравилось писать истории о Пугале, прежде всего потому, что он приходит в такой восторг, когда вершит возмездие, — признаётся Чак Диксон. — На самом деле он трусливый жалкий слабак. Забавно смотреть, как жертва и мучитель в нём меняются местами».

В 630-м выпуске *Batman* («Бэтмена») (сентябрь 2004 года) Крейн временно превращается в сильного мускулистого мутанта. В кроссовере с Зелёным Фонарём *Blackest Night* Пугало становится обладателем жёлтого кольца силы и получает пропуск в «Корпус Синестро», т. е. умеет запугивать людей до полусмерти.

В одном из сюжетов Пугало объединился с Бэйном и соединил своё главное оружие — галлюциногенный газ с бэйновским стероидом «Веном», чтобы ужасный эффект на их жертв был ещё сильнее. Вскоре он отделился от Бэйна и в хаосе, связанном с переизбранием губернатора Готэма, попытался захватить власть над городом с помощью легионов загипнотизированных им последователей.

«Бэтмен использует страх как оружие, — говорит Дэн Дидио. — Пугало действует так же, при этом он обращает ваши собственные страхи против вас».



МИСТЕР ФРИЗ

Фриз, вынужденный действовать сообразно очень личным событиям своей жизни, — персонаж скорее симпатичный, а его небесно-голубая внешность ярко контрастирует с унылыми улицами Готэма. Он неумолим, непреклонен, бесчувствен — и не похож ни на одного другого противника Бэтмена.

На обложке красуется надпись — *The Ice Crimes of Mr. Zero* («Ледяные преступления Мистера Зеро»), но замороженный противник Бэтмена из 121-го выпуска одноименного комикса (февраль 1959 года) получил основную популярность под другим именем. После первого появления персонажа, когда он заблокировал Динамический Дуэт в стене льда, за Зеро сразу же закрепился статус коварного преступника.

К середине 1960-х годов телевизионный сериал о Бэтмене стал культовым. В эпизоде *Instant Freeze* появился злодей, очень похожий на Мистера Зеро, но носящий имя Мистер Фриз, и именно этот персонаж DC решили развивать дальше. Мистер Фриз возникал в отдельных историях 1970-х и 1980-х годов, но появление на телеэкране окончательно закрепило особенности этого образа.

Эпизод анимационного сериала «Бэтмен» под названием *Heart of Ice*, над которым работали сценарист Пол Дини и режиссёр Брюс Тимм, получил премию «Эмми». Там Мистер Фриз предстаёт трагическим героем, который отчаянно пытается спасти свою смертельно больную жену Нору. Преступления, которые совершал Фриз, позволяли пополнить его финансы. На эти деньги Фриз поместил Нору в криогенную капсулу и держал её там, надеясь, что скоро будет изобретено лекарство для её исцеления. В 1997 году Мистер Фриз в очередной раз оказался на волне популярности, когда в фильме «Бэтмен и Робин» его воплотил Арнольд Шварценеггер.

«Образ Фриза довольно сложно писать, — признаётся сценарист Фабиан Ничиеза. — Основная причина того, что он стал злодеем, вроде бы благородная — излечить жену, за жизнь которой он несёт ответственность. Идея о том, что в этом ледяном в прямом смысле персонаже есть капля тепла, очень хороша в перспективе. Но, с другой стороны, легко стать её заложником: может оказаться, что в этом персонаже, кроме описанной трагедии, раскрывать и прописывать больше нечего».

На данном этапе развития общего сюжета Мистер Фриз превратился в криогенного учёного, доктора Виктора Фрайса. Он написал свою докторскую диссертацию на основе болезни Норы — своей пациентки, которую десятилетиями поддерживал в полуживом состоянии, и со временем научился любить её холодное, безжизненное тело.

Во время несчастного случая Фрайс попадает в криохимику, которые навсегда изменяют его физиологию. В новом состоянии комнатная температура может его убить, поэтому он сконструировал костюм-холодильник, поддерживающий его жизнеобеспечение.

Фирменное оружие Мистера Фриза — это замораживающая пушка, которую он держит в одной руке. Костюм обеспечивает ему защиту от пули, но если в нём окажется хотя бы крошечное отверстие, то может произойти утечка охлаждающей жидкости. Если это случится, через пару минут тело Мистера Фриза растает и он погибнет.

«Основная ПРИЧИНА того, что он стал ЗЛОДЕЕМ, вроде бы БЛАГОРОДНАЯ — ИЗЛЕЧИТЬ жену, за жизнь которой он НЕСЁТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ».



На полосе 58: Пока Мистер Фриз сражался с Бэтменом, началась ранняя зима (художники Грег Ланда и Дрю Герачи, *Batman: No Man's Land Gallery*, выпуск 1).

Справа наверху: Из-за своего состояния Фриз изолирован от человечества (художник Джейсон Фабон, *Batman Annual*, том 2, выпуск 1).



Наверху: Талия аль Гул уже запланировала захват мира (художники Крис Бернем и Кэмерон Стюарт, *Batman Incorporated: Leviathan Strikes*).

РА'С АЛЬ ГУЛ И ТАЛИЯ АЛЬ ГУЛ

Ра'с аль Гул — что на арабском означает «Голова Демона» — бессмертный суперзлодей и лидер распространившейся по всему миру «Лиги Убийц». Будучи одним из самых блестящих интеллектуалов на планете Земля, он оказался подходящим противником для Величайшего в мире Детектива.

Денис О'Нил и Нил Адамс представили читателям нового злодея в 232-м выпуске *Batman* («Бэтмена») (июнь 1971 года). Нил Адамс описал его как «настолько экзотичный и мистический персонаж, что ни Бэтмен,

ни мы сами не могли предугадать, что он вытворит дальше». Сперва Ра'с аль Гул обращается к Бэтмену с просьбой о помощи — нужно найти его украденную дочь Талию. Проследив за похитителями до далёкой крепости, затерянной в Гималаях, Бэтмен понимает, что всё это расследование — лишь проверка супергероя на прочность.

В ярости Бэтмен отвергает предложение Ра'с аль Гула стать его преемником, но события разворачиваются таким образом, что становится ясно — этот персонаж ещё вернётся на страницы комиксов. Популярность Ра'с аль Гула среди читателей росла с каждым его появлением. В блокбастере 2005 года «Бэтмен: Начало» мы наконец-то увидели киновоплощение этого персонажа в исполнении Лиамы Нисона.

«Ра'с был идеей Дэнни — персонажем, который должен был сподвигнуть Бэтмена на путешествие по земному шару», — рассказывает сценарист «Бэтмена» Чак Диксон. — Это была эпоха шпионажи. Дэнни решил, что нужно

ввести в повествование плохого парня, который при этом не имеет никаких видов на содержимое сейфов готэмского национального банка».

Ра'с аль Гулу как минимум шестьсот лет, и его жизнь поддерживается с помощью мистической Ямы Лазаря, которая замедляет старение и воскрешает мёртвых. Он был свидетелем возвышения и падения десятков империй и пришёл к выводу, что человечество состоит из глупцов. Все они совершают одни и те же поступки, которые ведут к саморазрушению, а со временем — и к гибели человеческого рода, если их не остановить. Ра'с аль Гул верит, что сможет восстановить естественное равновесие планеты, распространяя эпидемии и подстраивая природные катаклизмы, массово уничтожая население погрязших в пороках городов.

«Любые действия Ра'с аль Гула всегда тщательно планируются исходя из представления, что мир будет намного прекраснее, если его население уменьшится в три раза», — рассказывает Фабиан Ничеза, который помогал создавать историю под названием *The Resurrection of Ra's al Ghul*, вышедшую в 2007–2008 гг. Он объясняет: «Красота этой истории кроется в том, что, несмотря на всю жестокость и отвратительность персонажа, его действия подчинены формальной логике и тесно связаны с его убеждениями. Если воспринимать его позицию холодно и взвешенно, то, вероятно всего, он окажется абсолютно прав».

Ра'с — мастер боевых искусств, виртуозно владеющий кривой турецкой саблей. Его сеть шпионов, которая простирается по всему миру, — залог того, что ничего на планете не произойдёт без его ведома. Часто за Ра'сом по пятам следует Убу, его мускулистый телохранитель.

Поскольку Ра'с считает Бэтмена самым сильным противником, с которым ему доводилось сталкиваться, он уважительно обращается к нему: «Детектив». Ра'с отлично знает о взаимном влечении, которое возникло между Бэтменом и его дочерью Талией. Он использует эту связь для того, чтобы манипулировать Темным Рыцарем, и пытается уговорить того стать союзником и членом преступной группировки.

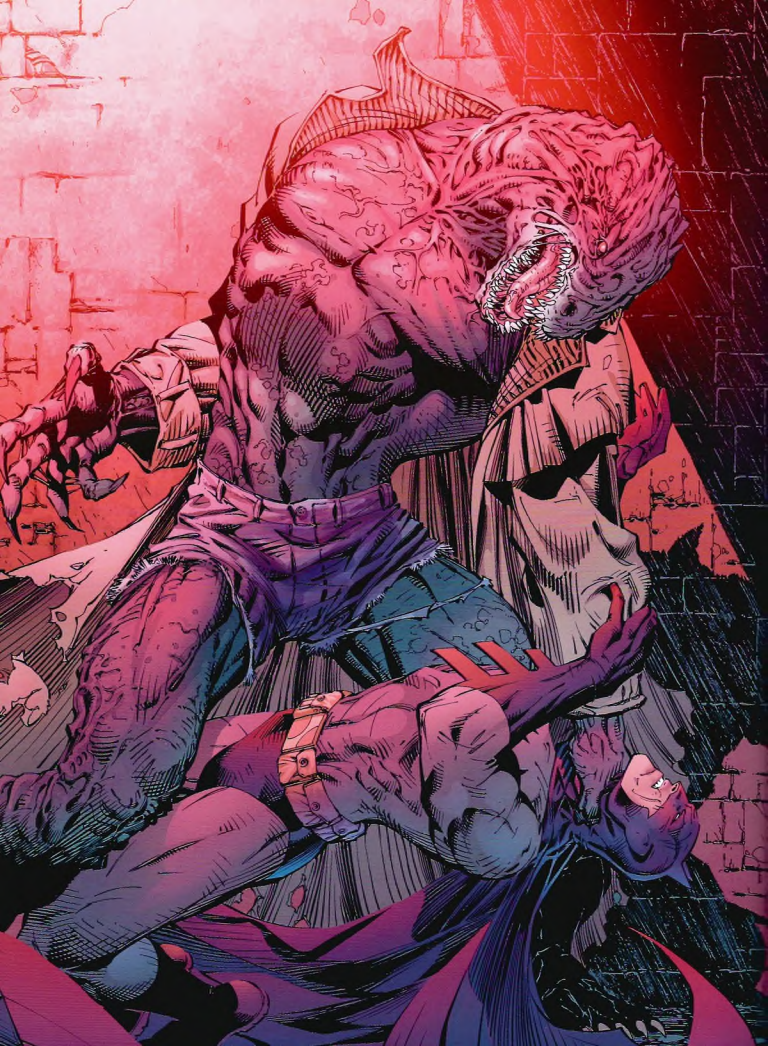
«Лучшие злодеи в историях о Бэтмене — это Ра'с аль Гул и Талия», — утверждает Майк Карлин. — Они настолько хороши, что заняли очень важное место в общем сюжете. Дэмьен — не злодей сам по себе, но у него дурная наследственность, и он, пожалуй, самый важный персонаж, который появился в «Бэтмене» за последние 15 лет».



Слева: Ра'с аль Гул — настоящий гений манипуляции (художник Нил Адамс, *Limited Collector's Edition*, том 1, C-51).

На полосе 61: Глава «Лиги Убийц» Ра'с аль Гул — непобедимый соперник (художники Патрик Глисон, Мик Грей и Джон Калиш, *Batman and Robin*, том 2, выпуск 23.3: *Ra's al Ghul and the League Assassins*).





УБИЙЦА КРОК

Несмотря на то что на обложке 253-го номера *Detective Comics* (февраль 1983 года) красовался Соломон Гранди, внутри выпуска читателей ожидал сюрприз — появление нового персонажа, Убийцы Крока, созданного сценаристом Джерри Конвеем и художником Джином Коланом. Именно в этом комиксе представили первого злодея 1980-х годов, который занял важнейшее место в ряду противников Бэтмена.

Убийца Крок, темнокожный паренёк Уэйлон Джонс, страдающий редким кожным заболеванием, прятал под одеждой уродливое чешуйчатое тело монстра. Крок медленно двигался по «карьерной» лестнице в мире готэмского криминала и в одной из последних историй даже убил родителей Джейсона Тодда, второго Робина.

С каждым своим появлением Убийца Крок становился всё более непредсказуемым и похожим на животное. Черты крокодила стали проявляться не только на коже, и наконец он превратился в рептилию-гибрид, которой двигали чисто животные инстинкты: ярость, боль и голод. В сюжетной арке 2002 года *Hush* («Бэтмен: Тихо!») Джим Ли наградил Убийцу Крока массивным хвостом и огромной пастью с острыми клыками.

«Мы заставили Крока мутировать, чтобы со временем он перестал напоминать человека. Нам хотелось, чтобы у каждого из представителей Галереи Злодеев Готэма был свой собственный запоминающийся силуэт, который бы ничем не напоминал форму самого Бэтмена», — объясняет Джим Ли. — Злодеи вроде Крока — это не просто мужчины или женщины в костюмах, это настоящие чудовища — ожившие кошмары Готэма».

Теперь Крок превратился в настоящего левиафана: он обладает силой, вполне соответствующей его крупным размерам, а также мощными челюстями. Повышенная способность к регенерации помогла ему заново отрастить рёбра. Прекрасный пловец и страстный охотник, Крок прочёсывает городские канализационные трубы и жадно сжирает любого человека, встречающегося на его пути.

«Он очень опасен, — говорит Чак Диксон. — Он настоящий отброс человеческого общества. Крок — это чудовище».



На полосе 62: Убийце Кроку удалось прижать Бэтмена (художники Джим Ли и Скотт Уильямс, *Batman*, том 1, выпуск 610).

Наверху: Крок уверенно разгваливает по своей тёмной империи (художник Фрэнсис Портел, *Batman and Robin*, том 2, выпуск 23.4: *Killer Croc*).

Наверху справа: Убийца Крок и черепа его жертв (художники Патрик Глисон, Мик Грей и Джон Калиш, *Batman and Robin*, том 2, выпуск 23.4: *Killer Croc*).

Справа: Бэтмен пытается увернуться от смертельного укуса Крока (художники Джим Ли и Скотт Уильямс, *Batman*, том 1, выпуск 610).



ГЛИНОЛИКИЙ

Умение Глиноликого постоянно изменять форму тела кажется магическим, но при ближайшем рассмотрении предыстория персонажа оказывается скорее гротескной трагедией. Какая разница, можешь ты создать себе прекрасную внешность или нет? Это вряд ли можно считать талантом, если ты весь в прямом смысле состоишь из глины.

В первой версии у Глиноликого вообще не было такой способности. В 40-м выпуске *Detective Comics* (июнь 1940 года) была рассказана история киноактёра Бэзила Карло, пытавшегося отомстить тем, кто отдал его роль в фильме другому исполнителю. Карло надевает маску и превращается в убийцу Глиноликого.

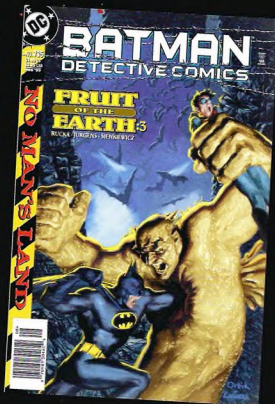
В 298-м номере *Detective Comics* (декабрь 1961 года) создатели решили воскресить этого персонажа в новом качестве. После контактирования с вязкой радиоактивной массой охотник за сокровищами Мэтт Хэйген превращается в своего рода шар из протоплазмы. Этот Глиноликий уже имел знакомые нам способности: он мог менять лицо и превращать свои конечности в дубинки и молотки.

Третья версия Глиноликого, Престон Пейн, появилась в 478-м выпуске *Detective Comics* (июль/август 1978 года). Пейн специально вводит себе кровь Мэтта Хэйгена, чтобы получить те же способности, а после в ужасе наблюдает за тем, как его плоть выплывает из тела, а от его прикосновений люди превращаются в липкую жижу.

Специальный костюм не давал Пейну растекаться и наносить урон окружающим. В одной из сюжетных линий одинокий Глиноликий влюбляется в восковой манекен по имени Елена, считая, что она — единственная женщина, которая не расплывётся от его прикосновений.

На данном этапе развития сюжета Бэзил Карло вернулся к роли Глиноликого, но вдобавок получил возможность трансформировать своё тело, как его предшественники. Вспыльчивый характер Карло прервал его карьеру в кино и сделал Глиноликого настолько нетерпимым, что он способен взорваться от малейшей провокации в его сторону.

Глиноликий является одним из немногих врагов Бэтмена, обладающих настоящими суперспособностями. Злодей, прекрасно маскирующийся в готэмской грязи, идеален в роли лазутчика или убийцы и наверняка задержится в историях о Бэтмене ещё на долгие годы.

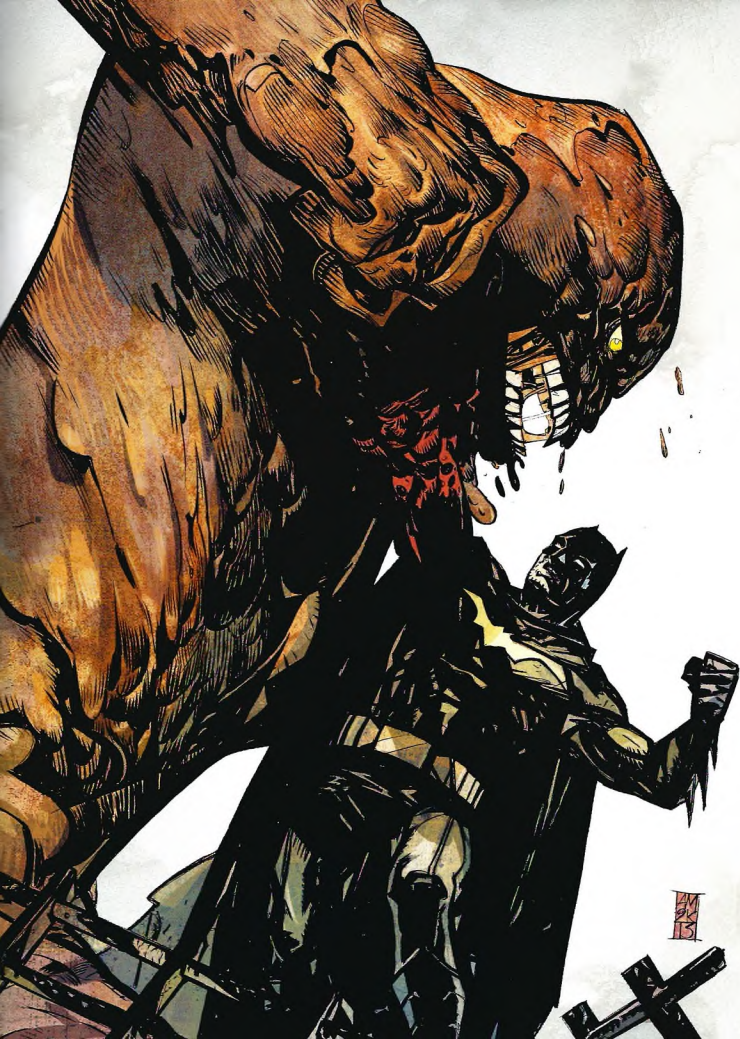


«ГЛИНОЛИКИЙ является одним из немногих врагов БЭТМЕНА, обладающих настоящими СУПЕР-СПОСОБНОСТЯМИ».

Наверху: Удары Бэтмена проходят сквозь Глиноликого, не нанося ему вреда (художники Глен Орбик и Лорел Блечман, *Detective Comics*, том 1, выпуск 735).

Слева: Глиноликий становится ходячим арсеналом, трансформируя свои конечности (художник Клифф Ричард, *The Dark Knight*, том 2, выпуск 23.3: *Clayface*).

На полосе 65: Глиноликий собирается заточить Тёмного Рыцаря в глине собственного тела (художник Алекс Малеве, *Batman: The Dark Knight*, том 1, выпуск 23).

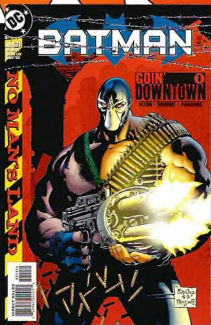




...BREAK YOU!



На полосе 66: Истекающий кровью, но не побеждённый Бэйн не откажется от драки (художник Даниел Лувизи, *Secret Six*, том 3, выпуск 14).
Наверху: Победа Бэйна над Бэтменом: знаменитый перелом позвоночника (художники Джим Апаро и Дик Джордано, *Batman*, том 1, выпуск 497).
Справа: Бэйн вооружён и беспощаден (художники Мэтт Брум, Шон Парсонс и Патрик Мартин, *Batman*, том 1, выпуск 571).



БЭЙН

Без сомнений, главный враг Бэтмена 1990-х годов Бэйн ворвался на страницы комиксов совершенно шокирующим образом. Словом Бэтмену хребет, Бэйн стал тотчас же известен как злодей, которому удалось «переломить Бэту».

Saga *Knighfall* в 19 частях была опубликована в 492-м номере *Batman* (май 1993 года). Пока Бэтмен сражался с целой толпой преступников, вырвавшихся из психбольницы Аркхем, Бэйн наблюдал за ним из тени. И в тот момент, когда Тёмный Рыцарь практически полностью обессилел, вышел на свет и переломил его через колено.

В истории под названием *Batman: Vengeance of Bane* (1993) нам наконец рассказывают предысторию Бэйна. Он родился в островном государстве Санта Приска и провёл детство в чудовищной тюрьме Пьена Дура, отсиджав за отца пожизненный срок. Он стал главенствующим среди заключённых, выучил несколько языков, регулярно тренировался в тюремном тренажёрном зале. Всё это сделало из него идеального подопытного кролика для тестирования некоей экспериментальной сыворотки. Он регулярно получал инъекции, в результате которых развил в себе сверхъестественную силу. После Бэйн сделал себе костюм со специальными трубками-капельницами, по которым наркотик под названием «Веном» постоянно поступал в организм, поддерживая в нём силы.

Бэйну удалось победить в себе зависимость от «Венома», но ненависть к Бэтмену в нём сохранилась. В 701-м выпуске *Detective Comics* они с Бэтменом вновь вступили в битву, и на этот раз Брюс Уэйн победил Бэйна.

Впервые на экране роль Бэйна воплотил актёр Роберт Свенсон в фильме 1997 года «Бэтмен и Робин». Хотя же в 2012 году в кинотеатрах состоялась премьера фильма «Тёмный Рыцарь: Возрождение легенды», зрителей просто заворочил новый образ Бэйна, созданный Томом Харди: мягкого, сладкого-рецидивного человека, который в любой момент может превратиться в беспощадного анархиста.

В 2008 году Бэйн присоединился к касту *Secret Six* («Секретной Шестёрки») Гейл Саймон. Бескомпромиссный и бесстрашный, он стал своего рода совестью команды отверженных. А то, с какой заботой он защищает Скандал Свэдж, дочь Вандалы Свэджа, раскрывает персонажа совсем с другой стороны.

В 2013 году вышла история *Forever Evil* («Вечное зло»), в которой Бэйну ещё раз дали развернуться во всей красе. Он привёл целую армию из Санта Приска напрямую в Готэм и к тому же освободил заключённых тюрьмы Блэкгейт, которые тоже примкнули к нему. После этого он совершил организованную атаку на преступников, которые на тот момент управляли криминальным миром Готэма.

«Популярность Бэйна связана ещё и с тем, что другие сценаристы тоже положили на него глаз, — говорит Майк Карлин. — Причём он настолько им понравился, что появился уже в двух фильмах. Бэйн несёт вполне реальную физическую угрозу. Тот, кто может победить Бэтмена, сломать ему хребет, — действительно серьёзный противник, с которым надо считаться».

ХАРЛИ КВИНН

Большинство злодеев DC появились в комиксах, прежде чем попали в мультфильмы, видеоигры, на кино- и телеэкраны. Но не Харли Квинн.

В 1992 году сценарист Пол Дини и режиссёр Брюс Тимм представили в эпизоде анимационного сериала «Бэтмен» новый персонаж: приспешницу Джокера — Харли с бубенцами на голове. Заразительная весёлость и пронзительный голос с бруклинским акцентом сразу сделали её невероятно популярной.

Не желая разочаровывать своих поклонников, Харли появилась и в комиксах, продолживших сюжет анимационного сериала, в том числе в истории *The Batman Adventures: Mad Love*, удостоенной премии Уилла Айснера. В 1999 году она впервые появилась и на страницах основной сюжетной линии комиксов. *Batman: Harley Quinn* рассказал её запутанную предысторию: она работала психиатром в лечебнице Аркхем, где познакомилась с Джокером. Его психические расстройства вызывали у Харли профессиональное восхищение. Когда сеансы психотерапии с Джокером превратились в одержимость, доктор Харлин Квинн съехала с катушек и решила, что хочет быть рядом со своим «пупсиком».

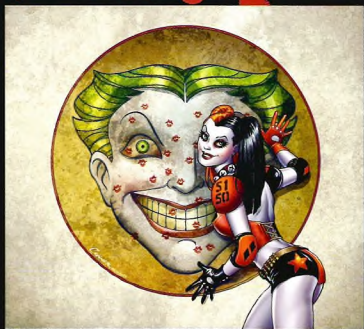
Харли дружит с Ядовитым Плющом и тоже имеет иммунитет к ядам. Главная фишка Харли — саморазрушительная любовь к Джокеру, который без всяких сомнений толкнёт её под машину, если ему нужно будет расчистить себе путь.

Скотт Битти был одним из сценаристов истории *Joker: Last Laugh*, в которой смертельно больной Джокер решает сойтись с Харли и создать с ней семью. «Кто-то подумает, что Харли должна прийти в экстаз оттого, что Джокер наконец-то ответил на её чувства взаимностью, но, как мне кажется, в её духе скорее почувствовать к нему после этого отвращение, — утверждает Битти. — Харли привыкла сама преследовать Джокера, а вовсе не подвергаться его приставаниям. В их отношениях всегда присутствовал дисбаланс».

Отдельные комиксы о Харли Квинн выходят в 2001 году и составили 38 выпусков. В более поздней серии, «Сирены Готэма», Харли Квинн объединилась с Ядовитым Плющом и Женщиной-Кошкой, чтобы защитить свои владения в городе.

В игре *Batman: Arkham Asylum* («Бэтмен: Лечебница Аркхем»), ставшей бестселлером, персонаж Харли получил совершенно новое прочтение, поскольку после перезапуска, осуществлённого DC в 2011 году, для Харли был придуман новый образ. Она отказалась от бело-красного костюма и бледного грима, перекрасила волосы в яркие цвета и радикально обновила гардероб. В одной из историй Харли украла из полиции кожу, снятую с лица Джокера, как чудовищный сувенир на память о своём бывшем возлюбленном.

«Харли — убийца-садист, у которой есть своя безумная жила, — говорит Стерлинг Гейтс, который украсил ею команду злодеев из «Отряда самоубийц». — И в этой роли она — лучший комплимент для Джокера».



Наверху справа: Харли позирует с «мистером Джей» (художники Аманда Коннер и Пол Маунтс, *Harley Quinn*, том 2, выпуск 0).

Справа: Ссора между голубками принимает опасный оборот (рисунки Брюса Тимма, *Batman: Harley and Ivy*, выпуск 3).

Полоса 69: Харли Квинн пронесится через парк развлечений (художники Терри Додсон и Рэйчел Додсон, *Harley Quinn*, том 1, выпуск 1).



TERRY
DODSON
DRAFTER





3

ВРАГИ УДИВИТЕЛЬНОЙ АМАЗОНИИ

Сценарист «Чудо-Женщины» Уильям Мултон Марстон разработал отличные женские персонажи-антагонисты для своей героини из Амазонии, в то время как мужские персонажи в этих историях появляются только для дисбаланса или гендерного подчинения, что весьма нехарактерно для тогдашнего периода развития комиксов. Через десятилетия после своего появления Чудо-Женщина продолжает притягивать самых разных злодеев, врагов и странных учёных, которые приходят в её мир из других мифологических измерений.

Слева: Гепард вышла на охоту. Её добыча — Чудо-Женщина (художники Тони С. Дэниел, Ричард Фрэнк и Томей Морей, *Justice League*, том 2, выпуск 13).

ГЕПАРД

«Гепард — это идеальный противовес всему, что олицетворяет Чудо-Женщина, — утверждает сценарист Фабиан Ничиеза. — Чудо-Женщина — это настоящая квинтэссенция благородства, альтруизма и пацифизма. А Гепард — её полная противоположность: она самолюбива, импульсивна, агрессивна и злобна, её главная цель — наносить увечья, а не лечить».

Первая охота Гепарда состоялась уже в 6-м выпуске *Wonder Woman* («Чудо-Женщины») (осень 1943 года), который остался в памяти фанатов благодаря своей запоминающейся обложке художника Гарри Г. Питера. В пятнистом кошачьем костюме, который оставлял открытым лишь лицо, Гепард практически выпрыгивала с обложки на читателя.

Первой Гепардом стала богатая наследница Присцилла Рич, которая сделала себе костюм из настоящей кожи гепарда и стала преследовать Чудо-Женщину после их ссоры на благотворительном вечере. Телевизионная аудитория познакомилась с Гепардом после её появления в анимационном сериале «Испытание суперпуризи».

Когда в 1985 году, с выходом *The Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях»), сюжет комиксов DC был перезапущен, новым Гепардом стала Барбара Минерва. А первым Гепардом, в роли которого выступил мужчина, стал бизнесмен Себастиан Баллестерос, появившийся в 2001 году.

На современном этапе развития сюжетов DC археолог Барбара Минерва выросла в секте, которая поклонялась амазонской богине охоты. Барбара вонзила себе в сердце ритуальный нож и вернулась к жизни уже в качестве Гепарда, полная дикого желания поедать сердца своих врагов. Обострённые инстинкты, острые когти и сверхбыстрая скорость реакции делают Гепарда по-настоящему сильным противником Чудо-Женщины.



«ГЕПАРД — это действительно очень достойная противница ЧУДО-ЖЕНЩИНЫ».



Наверху: Сверхъестественные способности делают Гепарда по-настоящему сильным звеном «Лиги Справедливости» (художники Тони С. Дэниел, Ричард Фрэнк и Томей Морей, *Justice League*, том 2, выпуск 13).

Слева: Гепард является идеальным хищником, в котором сочетаются лучшие качества кошки и человека (художники Терри Додсон и Рэйчел Додсон, *Wonder Woman*, том 3, выпуск 2).

На полосе 73: Первое появление Гепарда на обложке (художник Гарри Г. Питер, *Wonder Woman*, том 1, выпуск 6).

NO.6

FALL ISSUE

Wonder Woman

10¢

REG. U. S. PAT. OFF.

IND





АРЕС

Наверху: Арес одет в традиционные военные доспехи римского бога войны (художники Бернарда Чанг и Трэвис Лэнхем, *Wonder Woman*, том 3, выпуск 31).

«Арес — один из самых сильных противников Чудо-Женщины, — утверждает Майк Карлин. — Он очень силен и пришёл в комиксы из мифологии. И именно из-за её мифологического прошлого у них появляется своего рода связь».

Бог войны был ярким персонажем греческой и римской мифологии, но в комиксах DC ему пришлось скрестить мечи с современными амазонками и титанами. Этот воинственный сын Зевса появляется уже в самом первом выпуске *Wonder Woman* («Чудо-Женщины») (лето 1942 года) и в большинстве случаев в Золотом веке комиксов фигурирует под своим римским именем — Марс. Он стал отличным противником для в целом миролюбивых амазонок именно потому, что оказался символом бушевавшей в то время в Европе Второй мировой войны.

Арес обладает божественными силами, привычками для богов из пантеона Олимпа, включая бессмертие и способность изменять внешность. Он — символ жестокости, поэтому вселяет в окружающих ненависть друг к другу и кровожадность. В любое военное время он находится на пике своей формы.

Полный перезапуск истории о Чудо-Женщине, который произошёл в 1980-е годы, позволил Аресу вновь выйти на тропу войны. В первом выпуске *Wonder Woman* («Чудо-Женщина») (февраль 1987 года), нарисованном Джорджем

Пересом, мускулистый и вооружённый до зубов Арес яростно смотрит на своих врагов из-под шлема топлита, полностью скрывающего лицо.

Со временем Арес стал вести себя более коварно. Он превратился в одетого с иголочки поставщика оружия по имени Арес Бьюканан, который предпочёл ристалищу иное поле боя — зал заседаний совета директоров. В видеоигре 2013 года *Injustice: Gods Among Us* Арес появился в более традиционном костюме, с крутящимся щитом, мечом и способностью вызывать с небес стрелы и поражать ими противника.

В перезапуске DC New 52 Арес предстал более мудрым воином и обзавёлся окладистой бородой. Он по-отечески заботился о Диане, богине охоты, но разозлился на неё, когда она помиловала Минотавра. Когда первенец Зевса попытался украсть титул Ареса, Чудо-Женщина была вынуждена убить их обоих — и после этого была провозглашена новой богиней войны.

Внешний облик Ареса трансформировался в течение десятилетий, но для олимпийского бога это никогда не было проблемой. Важно то, что Арес всегда черпает силу из одного и того же источника — кровавых конфликтов. И хотя Чудо-Женщина всеми силами пытается быть вестником мира, найти конфликт по вселенной DC не составляет никакого труда.

ДОКТОР ПСИХО

В первых историях о Чудо-Женщине, относящихся к началу Золотого века комиксов, Доктор Психо являлся своего рода воплощением любимой темы сценариста Уильяма Мултона Марстона: злобный женоненавистник, побеждённый женскими добродетелями.

Первая история с его участием, *Battle for Womanhood*, появилась в 5-м номере *Wonder Woman* («Чудо-Женщины») (июнь — июль 1943 года), где он предстал ожесточённым человеком, который обвинял других в своих провалах и унижениях, вместо того чтобы брать ответственность на себя.

На протяжении 2000-х годов Доктор Психо постепенно завоевал статус одного из самых сильных телепатов вселенной DC. Он по-прежнему оставался врагом Чудо-Женщины, но также играл крупные роли второго плана в таких кроссоверах, как *Villains United*, где помог учредить Тайное Общество Суперзлодеев, в то же время втайне от всех надеясь заполучить контроль над ним, победив Лекса Лютора. Применив свои телепатические способности при появлении Лумдсея, Доктор Психо активно боролся против объединённого союза супергероев Земли в истории под названием *Infinite Crisis* (2005).

Ещё позже Доктор Психо появился в *Superboy* («Супербое») в качестве телепата, скрывающегося от агентов «У.Л.Е.И.». Как позднее обнаружилось в комиксе 2013 года *Trinity War* («Лига Справедливости: Война Троицы»), Доктор Психо затаял обиду на всех умников, потому что в ходе телепатического сканирования сознаний людей пришёл к выводу, что человечество по природе своей — источник зла. Когда представители «Лиги Справедливости» всё-таки нашли убежище Доктора Психа, он почти загипнотизировал их — они едва не пересубили друг друга.



«Обладая способностью **ЧИТАТЬ МЫСЛИ** и погружаться в сны других людей, **ДОКТОР ПСИХО** применял все свои силы, чтобы предотвратить вмешательство женщин в войну, и **ОЧЕНЬ НЕГАТИВНО** воспринимал Чудо-Женщину за то, что она преподносит себя как эдакий пример бескорыстного служения».

Наверху: Доктор Психо применяет мозговой луч (художник Джордж Перес, *Wonder Woman*, том 2, выпуск 55).

Слева: Телепатические способности сделали Доктора Психа враждебным параноиком (художники Эдуардо Пансик, Джей Лейстен, Марло Аллиз, Уэйн Фаучер и Эбер Феррейр, *Wonder Woman*, том 1, выпуск 608).

ГИГАНТА

Несмотря на говорящее имя, Гиганта получила способность увеличивать массу своего тела только через несколько десятилетий после первого появления. Когда её представили читателям в 9-м номере *Wonder Woman* («Чудо-Женщины») (лето 1944 года), её накачанное тело было результатом безумных лабораторных экспериментов по стремительному превращению обезьяны в женщину. Чудо-Женщина иногда обращалась к ней «девушка-горилла».

Именно анимационный сериал 1970-х годов «Испытание супердрузей» популяризировало эту способность Гиганты — резко увеличиваться в размерах. Персонаж мог вырасти до высоты небоскрёбов, а уровень её силы и мощи увеличивался пропорционально росту. «Гиганта — классная злодейка, потому что визуально она отлично выглядит, — утверждает Майк Карлин. — Это практически «Атака 50-футовой женщины», и люди всё ещё реагируют на постер к этому классическому фильму».

После перезапуска в истории Чудо-Женщины появилось место и для новой Гиганты. Доктор Дорис Зул, страдающая заболеванием крови, пытается переместить свой разум в тело Чудо-Женщины, но вместо этого случайно оказывается в теле гориллы. Однако в итоге, после того как она находит подходящее человеческое тело, силы которого стремительно растут, Доктор Зул начинает отлично применять свои способности. Она становится злым бойцом-тяжеловесом.

В серии комиксов 2006 года *The All-New Atom* («Люди Икс: Битва Атома») Доктор Зул преподавала в Университете города Плюща и заинтересовалась профессором физики Райаном Чои, который вёл двойную жизнь как супергерой Атом. До второго свидания им удавалось скрывать тайную часть своей жизни, но потом Доктор Зул стала подозревать Чои и сорвала крышу у ресторана, в котором они сидели.

«Гиганта — это персонаж, в котором сошлись сразу несколько личностей. Мы хотели создать героиню, главным преимуществом которой является суперсила, — рассказывает сценарист Фабриан Ничеза, признавая, что внешний вид колоссальной женщины — это один из главных рецептов популярности персонажа у читателей. — Как только её ударяют и она падает на пол, у художника сразу появляется возможность посвятить ей целый разворот!»

«Как только её ударяют и она падает на пол, у художника сразу появляется возможность посвятить ей ЦЕЛЫЙ РАЗВОРОТ!»

Справа: Появление Гиганты (художник Гарри Г. Питер, *Wonder Woman*, том 1, выпуск 9).

Крупный рисунок справа: Гиганта давит своих врагов огромным ботином (художники Иг Гуара и Рай Хосе, *Trinity of Sin: Pandora*, выпуск 10).

На полосе 77: Гиганта в новом костюме превращает мир в хаос (художники Терри Додсон и Райчел Додсон, *Wonder Woman*, том 3, выпуск 2).





КОГДА ЭВОЛЮЦИОННАЯ
ТРАНСФОРМАЦИЯ ЗАВЕРШАЕТСЯ,
НА МЕСТЕ ГОРИЛЛЫ ПОЯВЛЯЕТСЯ
ПРЕКРАСНАЯ, АТЛЕТИЧЕСКИ
СЛОЖЕННАЯ АМАЗОНКА.







4

ТЁМНЫЕ ВЛАСТЕЛИНЫ

Если некоторые супергерои обладают способностями богов, то эти злодеи — своего рода демоны и приспешники дьявола. Самыми могущественными персонажами во вселенной DC являются инопланетные диктаторы, бессмертные маги и кукловоды из иных измерений. «Многие сценаристы, работавшие над комиксами DC в 1950-е годы, позже стали авторами научной фантастики, и именно наши комиксы стали для этого подспорьем, — вспоминает Дэн Дидио. — Они начали исследовать огромный мир за пределами привычных локаций комиксов и стали часто переносить действие на другие планеты. Так они хотели заинтересовать читателей и привнести в книги немного фантазии. А если наши супергерои путешествуют по другим планетам, то им должны встречаться и местные суперзлодеи».

Слева: Дарксайд появляется на Земле во главе армии Парадемонов (художники Джим Ли и Скотт Уильямс, *Justice League*, том 2, выпуск 4).



ДАРКСАЙД

Четвёртый выпуск *Justice League* («Лиги Справедливости»), вышедший после масштабного перезапуска в феврале 2012 года, возвращает в повествование старого злодея — Дарксайда. Проведя целые отряды Парадемонов через портал Бум-Трубы, который соединил Землю с кошмарной планетой Апокалипсис, этот непобедимый инопланетный бог ненароком заставил Супермена, Бэтмена, Зелёного Фонаря, Чудо-Женщину, Флэша и Киборга объединить свои силы.

«Я обожаю Дарксайда и считаю, что он один из самых крутых злодеев вселенной DC, — признаётся Джим Ли, который придумал новый образ персонажа в перезапуске *New 52*. — Его костюм и оружие просто завораживают и при этом выглядят мощно и весьма зловеще. Наряд Дарксайда — это военная форма злодея, который выигрывает битву за битвой, побеждает вселенную за вселенной. Мне хотелось, чтобы костюм выглядел так, как будто пережил эпические битвы, но при этом давал герою силу и отлично его защищал».

Начало этому наследию было положено в 1970 году, когда легендарный комиксист Джек

Кири подписал с DC контракт, пообещав создать эпическую сагу *Fourth World* («Четвёртый мир»), в которой действовали бы новые боги и чудакотатные учёные. Свой вклад в эту мифологию Кири внёс в 133-м номере *Superman's Pal Jimmy Olsen* (октябрь 1970 года). Уже в следующем номере там ненадолго появился и Дарксайд.

Дарксайд правил планетой Апокалипсис железной рукой. Эта воинственная планета, из неиссякаемых вулканических воронок на которой изрыгались в космос столпы пламени, страдала под игом диктатора. Когда Дарксайд выкрикивал своим воинам и подчинённым приказы, сжав огромные руки в кулаки за спиной, он словно был высечен из гранита.

Абсолютная власть на Апокалипсисе в какой-то момент перестала удовлетворять Дарксайда. Он решил уничтожить саму идею свободы, применив уравнение антижизни. Выполнение этой миссии привело его на Землю, где он вступил в схватку с главным защитником Земли Суперменом.

«Дарксайд — пожалуй, единственный из врагов Супермена, кто выше Супермена по статусу, — утверждает сценарист Марв Вулфмен. — Он повелитель целого тёмного измерения».

Наверху: Даже совместной атаки всех членов «Лиги Справедливости» недостаточно, чтобы сокрушить и остановить Дарксайда (художники Джим Ли и Скотт Уильямс, *Justice League*, том 2, выпуск 4).

На полосу 81: Считая себя новым богом, Дарксайд редко печётся о жизни жалких простых смертных (художники Итан ван Схвер и Брайан Миллер, *Action Comics Annual*, том 1, выпуск 13).





МОНГУЛ

Уже при первом своём появлении Монгул проложил себе путь на обложку 27-го номера DC Comics Presents (ноябрь 1980 года), пытаясь найти ключ, который сделает его «мастером вселенной». Когда Лен Вейл и Джим Старлин ввели в повествование самого жестокого диктатора, когда-либо правившего галактикой, они доказали, что в своих амбициях этот желтолицый злодей не блещет.

Наиболее выдающейся историей о Монгуле обычно считают *The Man Who Has Everything*, которая появилась в 11-м выпуске *Superman Annual* (1985). Его авторами стали Алан Мур и Дейв Гиббонс, которые создали *Watchmen* («Хранителей»). Вооружённый инопланетным растением-паразитом Монгул врывается в Крепость Одиночества и погружает Супермена в бесконечный сон. Робину приходится бороться с Монгулом в одиночку. Когда злодей сам погружается в состояние транса, он видит бесконечную череду жалких побеждённых врагов, которые молят его о пощаде.



Монгул сыграл ключевую роль в истории о Супермене 1990-х годов, особенно когда захватил Человека из Стали и заставил его сражаться в гладиаторских боях на планете Мир Войн. В свою очередь, Киборг-Супермен нашёл с Монгулом много общего, используя Мир Войн для того, чтобы уничтожить семимиллионное население Кост-сити.

После резни в Кост-сити Монгул попал в список Самых Разыскиваемых Преступников, составленный Зелёным Фонарём. В следующие несколько лет он всё чаще появлялся в историях о Зелёном Фонаре. «Я почти с самого начала ввёл Монгула в мои сюжеты о Зелёном Фонаре, потому что он должен был там быть, — признаётся сценарист Рон Марц. — Всегда хочется, чтобы злодеи были сильнее, чем супергерои, с которыми они сражаются, чтобы герои сталкивались с соперниками, превосходящими их по силе. Так их шансы на победу снижаются. Монгул предоставляет сценаристам эту возможность. Он — настоящий источник силы, и ему очень нравится всё ломать и портить».

После появления Синестро и его «Корпуса», черпающего силы в человеческом страхе, сын Монгула (которого также зовут Монгул) захватил родную планету Синестро под названием Коругар и провозгласил себя полководцем «Корпуса Монгула». Монгул, который носит на каждой жёлтой руке по пять колец силы, отлично вписался в цветовую схему планеты.



Наверху слева: Монгул более опасен в качестве Жёлтого Фонаря (художники Дуг Манн, Кристиан Алами и Том Нгуен, *Green Lantern*, том 4, выпуск 46).

Наверху: Монгул восседает на троне победителя (художники Кристиан Алами, Патрик Глисон, Уэйд фон Граубаджер, Говард Чайкин, Джамаль Игл, студия «Хай-фай Дизайн», Питер Стельгервальд, Мишель Мэдсен, Крис Сотомайор и Дэвид Моран, *Green Lantern Secret Files and Origins*).

На полсе 85: Монгул сокрушает Тёмного Рыцаря и возвращается к своему главному сопернику (художники Брэтт Бут, Норм Рапмунд и Эндрю Дэлхаус, *Batman/Superman*, выпуск 6).



© 2005 DC Comics
RAMPAGE
Hawkins





ДЕСПЕРО

При первом своём появлении Десперо показался читателем скорее интеллектуалом. История, созданная Гарднером Фоксом и Майком Сековски, была напечатана в первом выпуске *Justice League of America* («Лига Справедливости») (октябрь 1960 года). Десперо вызывал членов «Лиги Справедливости» на шахматный турнир. С помощью ментальной силы своего третьего глаза он мухлевал и отправлял своих соперников в заключение в далёкие миры через спрятанный пространственный телепорт.

Однако господство Десперо как хитроумного игрока в шахматы продлилось недолго. В последующих выпусках он превратился в заблуждённого нахального монстра с невероятной физической силой, которую ему дало Пламя Питара. А в начале 1990-х годов Десперо удалось жёстко сломить сопротивление «Лиги Справедливости» прямо на Тайм-сквер. При подготовке к истории 2013 года *Forever Evil* («Вечное зло») Десперо напал на спутник, в котором располагался штаб «Лиги Справедливости».

Курт Бьюсик, который прописывал образ Десперо в истории 2008 года *Trinity* («Лига Справедливости: Вечная Троица»), полагает, что большая популярность этого персонажа связана прежде всего с его стилем. «Когда мы впервые с ним познакомились, Десперо был тощим розовым пареньком со странными приспособлениями, однако вскоре он превратился в огромного сильного инопланетянина, — говорит Бьюсик. — Он по-прежнему остался розовым парнем с телепортом, но теперь в битвах с супергероями выглядел достойно».

В *Trinity* («Лига Справедливости: Вечная Троица») злодеи пытаются провести мистический ритуал и ищут для этого существо, которое по силе могло бы сравниться с Суперменом. Бьюсик понимал, что Десперо отлично подойдёт на эту роль. «Мне нравится его отношение к жизни, — признаётся сценарист. — Будучи по натуре завоевателем, Десперо постоянно нуждается в испытаниях. Он живёт ради драки. Его очень интересно писать: у него действительно сильный предприимчивый характер, и на страницах комиксов он смотрится уверенно».



На полосе 86: Усиленный и яростный Десперо становится глобальной угрозой (художники Айван Рейс, Джо Прадо, Оклир Альберт, Джонатан Глэпион, *Justice League*, том 2, выпуск 19).

Слева: Телепатия Марсианского охотника — немного, что может нанести Десперо вред (художники Адам Хьюз и Джо Рубинштейн, *Justice League of America*, том 1, выпуск 39).

Наверху: В первых выпусках Десперо делал упор на стратегию (художник Мерфи Андерсон, *Justice League of America*, том 1, выпуск 1).



LOBO

20¢
US \$1.50
CAN \$1.85
UK 80p



SIMON BISLEY

KEITH ALAN SIMON
GIFFEN GRANT BISLEY



ЛОБО

Если перевести его имя с родного кзарнианского, получится «Тот, кто пожирает твои внутренности и наслаждается этим». К счастью, этот персонаж-одиночка отзывается и на более короткое и понятное прозвище. Появившись впервые в 3-м выпуске комикса *Omega Men* (июнь 1983 года), инопланетный охотник за головами стал весьма популярным злодеем во вселенной DC.

Время от времени Лобо появлялся то в одной, то в другой истории, каждый раз становясь всё более и более жестоким разбойником, пока наконец этот образ не стал намеренно комичным. К началу 1990-х годов Лобо превратился в язвительного комментатора, который постоянно высмеивал индустрию комиксов, а потом постепенно завоевал огромную любовь поклонников, став настоящей звездой DC.

Везде, где бы Лобо ни появлялся, он оставлял за собой шлейф огромного насилия и чёрного юмора, повергавших читателей в шок. Лобо называл себя последним кзарнианцем, причём этот статус он присвоил себе после того, как уничтожил всех своих соплеменников до единого. Он по-своему эгоистичен, заботится лишь о комфорте, который включает сигары, летающий мотоцикл «Космический Боров», стайку невинных космических дельфинов и большой словарь жутких проклятий. Забавные эпизоды с Лобо присутствуют в «Международной Лиге Справедливости» и «Л.Е.Г.И.О.Н.е», которые в очередной раз подтвердили его статус антигероя.

Мини-серия, посвящённая самому Лобо, появилась в магазинах в 1990 году. Над ней работали Кит Гиффен, Алан Грант, Саймон Бисли. Сюжет начинался с того, как Лобо, ученик



На полосе 88: Вот и начался хаос — все овации Лобо (художник Саймон Бисли, *Lobo*, том 1, выпуск 2).

Слева наверху: Праздник для этого кзарнианца ничего не значит (художник Саймон Бисли, *Lobo Paramilitary Christmas Special*).

Наверху: Лобо опять злится (художники Саймон Бисли и Кит Гиффен, *Lobo: The Last Czarnian*).

четвёртого класса, пообещал проводить ненавистную ему преподавательницу мисс Трибб в безопасное место. Всю дорогу он боролся с приступами жестокости, но это лишь ненадолго отсрочило её неминуемое наказание.

После перезапуска Лобо появился в 2013 году, в кроссовере под названием *Villains Month*. Этот Лобо стал не таким жестоким, как в прошлых историях, вкрадчивым, покладистым и умным наёмным убийцей.

«Думаю, как персонаж Лобо понравился именно потому, что при первых своих появлениях он вёл себя как типичный байкер, и именно его визуальный образ привлек к нему столько внимания, — говорит Джим Ли. — Что важно в персонаже? То, что он байкер или инопланетный охотник за головами, или то, что его практически нельзя убить? Это интересный вопрос, который позволяет нам открыть различные аспекты характера этого обаятельного злодея».



ЧЁРНЫЙ АДАМ

Тайный противник Шазам (Капитана Марвела) Чёрный Адам появлялся в различных ипостасях — как злодей, герой и военный преступник. Но его строгий кодекс чести всегда вызывал у фанатов комиксов настоящее уважение.

В отличие от Шазам, который получил свою силу от пантеона греческих богов, Чёрному Адаму помогали боги Древнего Египта. Он вынослив, как Шу, стремителен, как Гор, силен, как Амон, мудр, как Зеути, властолюбив, как Атон, и храбр, как Мехен. Инициалы его покровителей складываются в имя «ШАЗАМ» — именно это слово вызывает небесный свет, придающий Чёрному Адаму магические силы.

Конечно, этим же кодовым словом пользуется и сам Шазам. Поэтому в ранних историях о Чёрном Адаме, начало которым было положено в первом выпуске *The Marvel Family* (декабрь 1945 года), подчёркивали связь между персонажами. Как объяснили Отто Биндер и Чарльз Кларенс Бек, пять тысяч лет назад Тет-Адам был героем и поклонником магии, пока не убил фараона, пытаясь захватить власть в Египте. После этого Тет-Адам стал Чёрным Адамом.

После долгого перерыва, в 1977 году, Чёрный Адам вернулся на страницы комиксов и наконец в 1994 году прочно закрепился в сюжете мини-серий *The Power of Shazam*, созданных Джерри Ордвеем. Чёрный Адам стал благополучным только после того, как познакомился с «Лигой Справедливости Америки» в 2000 году на страницах одноимённого комикса. «Лига Справедливости» приняла этого героя в свои ряды, когда он пообещал, что исправится.

Между тем принцип «око за око», которого придерживался Чёрный Адам, простирается гораздо дальше, чем это могла позволить «Лига Справедливости». Поэтому Адам покинул команду и попытался захватить власть в своей родной стране Кахидак. Адам нашёл свою королеву, могущественную Изиду, но после того, как её убили недоброжелатели, Адам встал на кровавый путь мести и начал истреблять соседнюю страну Биалию.

На данном этапе развития сюжетов DC Чёрный Адам — могущественный член сил сопротивления Лекса Лютора, которые стремятся победить «Преступный Синдикат», постепенно завоёвывающий Землю. Хотя Адам сильно пострадал в битве с Ультраменом, он решил дождаться удобного момента и отомстить.

«Это отличный пример персонажа, который можно назвать тёмной противоположностью супергероя», — рассказывает Майк Карлин. — У него те же суперспособности, но принципиально иная мотивация. Чёрный Адам строго придерживается принципов, в которые верит. Он делает что-то не только ради личной выгоды. Многие из его поступков достойны восхищения, но иногда он бывает излишне жестоким».

На полосе 90: Чёрный Адам побеждает противников (художники Дж. Г. Джонс и Алекс Синклер, 52, выпуск 45).

Наверху: У Чёрного Адама есть свет богов (художник Алекс Росс, *Justice Society of America*, том 3, выпуск 23).

Справа: Магические способности Чёрного Адама безграничны (художники Тони С. Дэниел, Мэтта Бэннинг, *Tommy Morp, Justice League of America*, том 3, выпуск 7.4: *Black Adam*).







5

ПРОТИВНИКИ ИЗУМРУДНОГО РЫЦАРЯ

Зелёный Фонарь — больше чем просто супергерой. Назначенный на эту должность Хранителями Вселенной, он защищает Землю и её соседей в юрисдикции Сектора № 2814. Его противники обычно несут угрозу галактического уровня, поэтому их сложно победить, не призвав все доступные ресурсы «Корпуса Зелёных Фонарей».

«Да, у Зелёного Фонаря есть противники-супермошеники, но в целом сюжеты о нём — это, по сути, научно-фантастическая космоопера, — говорит сценарист Курт Бьюсик. — И поэтому нужно, чтобы его соперник тоже был как-то связан с научной фантастикой. На первый взгляд галерея его врагов довольно обширна, и это прекрасно соответствует характеру самого Зелёного Фонаря».

Слева: Синестро ведёт свой «Корпус», включая Киборга-Супермена, в атаку (художники Айван Рейс, Оклейр Альберт и Муз Бауманн, *Green Lantern*, том 4, выпуск 21).

СИНЕСТРО

Падший герой Синестро впервые появился в 7-м выпуске *Green Lantern* (июль — август 1961 года), созданном Джоном Брумом и Джилом Кейном. Дьявольская сущность этого персонажа, с одной стороны, служит предостережением для других героев, а с другой — становится невероятным соблазном для тех, кто всё ещё придерживается честного пути.

Рождённый на планете Коругар Синестро, как и Зелёный Фонарь, выделялся среди своих соотечественников. Его высоко ценили и даже доверили быть наставником новобранцев. Именно он тренировал землянина Хэла Джордана после того, как тот присоединился к «Корпусу». Но когда Синестро проявил свои диктаторские замашки, захватив власть на Коругаре, Хранители отправили его в заключение в мир антиматерии Квард. В ссылке Синестро стал планировать их свержение.

Главное оружие Синестро — жёлтое кольцо силы. Оно похоже на то, которое носят сторонники Зелёного Фонаря, и может создавать конструкции из твёрдого света любой, даже самой безумной, формы. В самом начале кольцо Синестро было жёлтым, поскольку кольца силы Зелёных Фонарей были уязвимы для этого цвета. Во время своего заточения в Центральной Батарее «Корпуса Зелёных Фонарей» Синестро узнаёт, что причина, по которой жёлтый цвет преобладает над зелёным, — это идея абсолютного страха, который он означает в эмоциональном спектре силы.

В 1994 году DC Comics отправили Хэла Джордана и Синестро в отставку и придумали им новые предистории в рамках комиксов о Зелёном Фонаре. Джордан сошёл с ума после того, как был уничтожен его родной город Кост-сити, и Хранители отправили Синестро остановить Хэла. Битва закончилась смертью Синестро: Джордан просто-напросто сломал ему шею.

«Самым выдающимся противником Зелёного Фонаря всегда был Синестро, потому что Хэл всегда был уязвим для жёлтого кольца, — говорит Рон Марц, который начал писать сценарии для *Green Lantern* («Зелёного Фонаря») после ухода Хэла Джордана. — Решение, что Хэл убьёт Синестро, было очень важным и рискованным. С игрового поля убрался не только самый сильный соперник, но и становилось ясно, что новые истории будут вовсе не похожи на те, что были прежде».

История *Green Lantern: Rebirth* (2004) вернула Хэла Джордана на роль Зелёного Фонаря после многолетнего перерыва. Синестро также вернулся, а появление эмоционального спектра как источника сил для Фонаря дало Синестро возможность собрать свой собственный корпус. Войска Синестро следовали силовому принципу установления порядка, и у каждого бойца было пугающее жёлтое оружие.

В кроссовере *Blackest Night* («Самая тёмная ночь») Синестро объединяется со своими противниками в борьбе против всеобщей угрозы. Он становится воплощением жизненной энергии и, по его собственным словам, «самым великим Фонарём из всех». Уже в следующей истории он вернулся к своей старой зелёной форме.



которые превратились в настоящих разбойников.

«У Синестро огромный неистощимый потенциал смертельного врага Хэла Джордана и серьёзного политического противника на планете Оа, — утверждает художник Итан ван Скивер.

Наверху: Синестро стреляет в своего противника из оружия, созданного из твёрдого света (художники Итан ван Скивер и Прентис Роллинс, *Green Lantern: Rebirth*, выпуск 3).

Слева: Звёздный Сапфир и Синестро вступили в поединок (художники Дуг Манки, Кристиан Алами и Том Нгуен, *Green Lantern*, том 4, выпуск 45).

На полосе 95: Триумф Синестро (художники Итан ван Скивер и Муз Баумани, *Green Lantern: Sinestro Corps Special*, выпуск 1).





ПЕРВЫЙ ФОНАРЬ

«Корпус Зелёных Фонарей» обучен предотвращать угрозы и искривлять окружающую реальность, но для него нет большей угрозы, чем Вольтум. Будучи Первым Фонарём, Вольтум обладает неограниченным контролем над эмоциональным спектром и знает секреты, которые Хранители Вселенной предпочли бы навсегда похоронить.

Креативный директор DC Джефф Джонс ввёл этот персонаж в повествование *Rise of the Third Army*, арку сюжетов о Зелёном Фонаре, выходящую в 2012–2013 годах. Она положила начало прощанию Джонса с историями, которые он создавал на протяжении почти десяти лет.

Хотя, согласно сюжету этой истории, Вольтум является первоначальным носителем энергии Фонарей, давние фанаты комиксов поняли, что имя персонажа имеет древнюю предысторию. Когда в 1960-е годы в Америке появился «Преступный Синдикат», злодейская версия Зелёного Фонаря из параллельного мира черпала энергию у некоего мистического существа по имени Вольтум. Джонс решил переработать этот небольшой факт в целый сюжет, ставший краеугольным камнем мифологии Зелёного Фонаря.

Как сценарист «Зелёного Фонаря» Джон придумал «эмоциональный спектр», состоявший из цветов радуги от красного до фиолетового, и ввёл в повествование семь различных корпусов Фонарей, каждый из которых брал энергию из какого-то одного цвета спектра. Именно из этого

следовал логичный вывод, что создание, которое смогло бы объединить все цвета спектра в один, считалось самым сильным во всей вселенной.

Именно таким персонажем и стал Вольтум. Он забрал Первое Кольцо после того, как Хранители Вселенной избавили себя от эмоций и заточили свои чувства внутри Великого Сердца. Подключившись к этому неисчерпаемому аккумулятору, Первый Фонарь смог по своему желанию брать энергию из разных источников: ярости, зависти, страха, силы воли, надежды, сострадания и любви.

Сперва Хранители надеялись, что Вольтум станет их вестником, но он быстро превратился в эмоционального садиста. Приговорённый к заключению на миллиард лет Первый Фонарь смог сбежать в тот момент, когда несколько Хранителей решили воспользоваться его силой, чтобы усилить Третью Армию, уничтожить все эмоции и свободу воли.

В *care Wrath of the First Lanter*, события которой в буквальном смысле потрясли небесную твердь, герой Хэл Джордан восстаёт из мёртвых в роли Чёрного Фонаря, а Синестро возвращается в сюжет, чтобы стать единственным хозяином страха — существом по имени Параллакс. В этом эпическом столкновении великих личностей приняло участие множество персонажей из истории Зелёного Фонаря, поэтому оно стало своего рода творческим завещанием Джеффа Джонса.

В конце концов Вольтум был побеждён — но читатели, разумеется, догадываются, что, возможно, видят Первого Фонаря не в последний раз.

АТРОЦИТУС

Радужный эмоциональный спектр, который лежит в основе мифологии Зелёного Фонаря, в любой момент может стать нестабильным по краям, поскольку безумная фиолетовая любовь плохо сочетается с противоположной ей красной ненавистью. Атроцитус, которого Джефф Джонс ввёл в 29-м выпуске *Green Lantern* (май 2008 года), — это воплощение ярости, предводитель «Корпуса Красных Фонарей».

В предыстории, придуманной Джонсом, Атроцитус — злодей, на чьей совести смерть Абина Сура, предшественника Хэла Джордана в роли Зелёного Фонаря. После смерти жены и детей в результате нападения на их дом роботов-Охотников разъярённый Атроцитус основал группу «Пять Обращённых», чтобы отомстить Охотникам и их создателям — Хранителям Вселенной. Заключённый вместе со своими сообщниками в тюрьму, впоследствии Атроцитус попадает в качестве пленника на корабль Абина Сура и меняет его курс так, чтобы судно врезалось в Землю.

«Во многом Атроцитус — это воплощение зла в мифологии Зелёного Фонаря, — говорит Ван Йенсен, сценарист «Корпуса Зелёного Фонаря». — Он дьявол из космоса, путь которого можно отследить вплоть до древнего зла из Империи Слёз. Его будто бы спустили с поводка, и он стал совершенно неуправляемым — такого «Корпус Зелёных Фонарей» не может себе позволить. И, как любой великий злодей, он настолько неотразим, что временами вы боретесь с желанием болеть за него и сопереживать его истории».

Проведя кровавый жертвенный обряд, Атроцитус создаёт Центральную Батарей «Корпуса Красных Фонарей». Те существа, которые в той или иной форме продемонстрировали свою безжалостность и жестокость, получают приглашение присоединиться к новому корпусу. Среди первых новобранцев Атроцитуса — любимый фанатами Декс-Старр, злобный домашний кот, который носит кольцо на хвосте.

Красное кольцо Атроцитуса даёт его обладателю способности, схожие с теми, что имеет Зелёный Фонарь, но трансформирует кровеносную систему. Теперь она способна перескакивать принципиально иную кровь — отравленную кислотой и заражённую ненавистью. Атроцитус может плевать этой обжигающей кровью в лицо врагу, чтобы ослепить его или расплавить заживо.

«Почему этот парень такой неутомимый? Этот вопрос я сам постоянно задаю себе, — признаётся Питер Миллиган, сценарист «Красного Фонаря», сюжет которого построен на приключениях Атроцитуса. — Моя первая версия была такой: Атроцитус так долго копил в себе злость, что она вытеснила его человечность. Он неспособен на прощение. Но я никак не мог придумать, что именно заставляет его сохранять ярость на одном и том же уровне в течение долгого времени. Поэтому уже в первой истории об Атроцитусе я решил рассказать, как он аккумулирует свою ненависть. А если его ярость немного потухнет? Бойся ли он этого? Как мне кажется, пока он разбрызгивает во все стороны раскалённую кровь, у него нет времени думать о своих чувствах».



На полосе 96: Первый Фонарь в одиночку противостоит объединённым «Корпусам Фонарей» (художники Дуг Манки и Алекс Синклер, *Green Lantern*, том 5, выпуск 20).

Слева: Атроцитус использует красную энергию, чтобы аккумулировать свою боль (художник Дуг Манки, *Green Lantern*, том 4, выпуск 51).

Наверху: Атроцитус как воплощение ярости заряжает энергией испуганного Ларфлиза (художники Дуг Манки, Кристиан Алами, Том Нгуен и Марк Ирвин, *Green Lantern*, том 4, выпуск 47).



ЛАРФЛИЗ

Если оранжевый цвет в спектре отвечает за жадность, как же его посылить будут делиться своими силами в «Корпусе Оранжевых Фонарей»? Сценарист Джефф Джонс элегантно решил эту задачку, отдав всю силу оранжевого спектра только одному персонажу — Ларфлизу.

Этот стогорбленный, вечно чем-то озабоченный инопланетянин вырос в рабстве и, чтобы не умереть от голода, привык откладывать свои и без того скудные запасы еды. В итоге, сбегав отсюда с бандой ворешек, в системе Vega он неожиданно наталкивается на Оранжевую Силую Батарю. Хранители Вселенной соглашаются сделать её источником сил Ларфлиза в том случае, если он вернёт им сам артефакт, а после этого запечатывают систему Vega, чтобы туда больше не проникли посторонние.

Проходят столетия, и агенты Зелёного Фонаря вламываются в систему Vega. Ларфлиз разрывает договор с Хранителями. Война между корпусом Зелёных Фонарей и Оранжевым Фонарём останавливается после требования прекратить огонь. Стражи решают, что Ларфлиз скорее назойлив, чем опасен.

Сама идея делиться силой немыслима для Ларфлиза, хотя при желании он мог бы создать из оранжевого света послушных его воле солдат — копии тех, кого он уже убил. Иногда его называют Агент Оранжевый — по названию смеси дефолиантов, которая использовалась для распыления во время войны во Вьетнаме.

«Ларфлиз — грязная крыса, — говорит иллюстратор Итан ван Сквер. — Он заботится лишь о собственном обогащении, и всё. Я представляю его как существо с грязной шерстью и волосами, вокруг которого постоянно должны роиться мелкие мерзкие насекомые. Когда я рисовал его, то думал о Хитром Койоте из «Луни Тюнз».

В кроссовере *Blackest Night* («Самая тёмная ночь») во время битвы с Чёрной Рукой у Ларфлиза не было иного выбора, кроме как разрешить другому надеть оранжевое кольцо. И всего на сутки Лекс Лютор стал уполномоченным Оранжевым Фонарём.

В 2013 году Ларфлиз получил собственную серию комиксов, созданную Китом Гиффеном, Дж. М. ДеМаттисом и Скоттом Колинсом. На обложке первого выпуска узнаваемый герой рычит: «Эта книга только моя!».

ЧЁРНАЯ РУКА

Чёрная Рука впервые появился в 29-м выпуске *Green Lantern* («Зеленого Фонаря») (июнь 1964 года) — хитрый мошенник, не имеющий никакого отношения к космической мифологии «Корпуса Зелёных Фонарей». Уильям Хэнд придумал специальное приспособление, которое умело перенаправлять энергию из силовых колец Зелёного Фонаря. Он аккумуляровал эту энергию и использовал её для того, чтобы разделить тело Хэла Джордана и отправить его в два разных измерения.

В истории 2009 года *Blackest Night* («Самая тёмная ночь») этот злодей получил совершенно новую историю, которую придумал и написал Джефф Джонс. Вместе с нововведением, согласно которому разноцветные кольца силы были привязаны к различным цветам эмоционального спектра, Чёрная Рука своим существованием отвечал на вопрос: что случится, если свет будет полностью *отсутствовать*? Он стал первым Чёрным Фонарём, аватаром Смерти. Чёрная Рука помог павшим героям и злодеям восстать из могил, как зомби, на руках которых были кольца огромной силы.

«Чёрная Рука годами страстно желал получить власть, — объясняет сценарист *Green Lantern Corps* («Корпуса Зелёных Фонарей») Итан ван Йенсен. — Когда он наконец занял видное положение в сюжете *Blackest Night* («Самой тёмной ночи»), то появилось ощущение, будто он и не предполагал, как выглядит истинная власть, и не готов её принять. С того самого момента Чёрная Рука пытается найти своё место во вселенной. Но теперь он отлично сознаёт, как много вреда способен нанести, и это может стать самой большой угрозой».





На странице 98 сверху: Ларфлиз не отдаст свою любимую Оранжевую Батарейку без боя (художники Дуг Манни, Кристиан Алами и Том Нгуен, *Green Lantern*, том 4, выпуск 48).

На странице 98 внизу: Будучи аватаром Смерти, Чёрная Рука приносит с собой самую тёмную ночь (художники Дуг Манни и Кристиан Алами, *Green Lantern*, том 4, выпуск 43).

Наверху: Анти-Монитор взрывается, чтобы вновь уничтожить вселенную (художники Айван Рейс, Онклер Альберт, Джо Прадо, *Blackest Night*, выпуск 8).

Infinite Crisis («Бесконечный Кризис»), опубликованный в 2005 году, во многом повторил сюжет оригинального *Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях»), и в нём даже нашлось место для трупца Анти-Монитора. Он стал частью вибрационной самонастраивающейся вилки, которая из 52 новых измерений создала мультивселенную.

Анти-Монитор вернулся в первом выпуске комикса *Green Lantern: Sinestro Corps Special* (август 2007 года) в качестве Стража Страха в жёлтой армии Синестро. Во время атаки на Землю Киборг-Супермен стал своего рода вестником Анти-Монитора.

Побеждённый Анти-Монитор обрёл новую жизнь в качестве аватара Смерти. Обеспечивая энергию, которая питала Чёрную Батарейку, Анти-Монитор возродился в качестве Чёрного Фонаря.

«Если вы вводите настолько всемогущий персонаж, вы должны понимать, что это серьёзный риск, — говорит Вулфмен. — С появлением Анти-Монитора супергерои начинают чувствовать себя побитыми собаками, жалкими Давидами перед огромным и бесконечно сильным Голиафом».

АНТИ-МОНИТОР

У множества злодеев вселенной DC есть список побеждённых противников, но у Анти-Монитора он настолько длинный, что посчитать точное число его жертв не сможет никто. Будучи воплощением энтропии, он умудрялся стирать с лица вселенной целые галактики.

В 1985 году, с появлением *Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях»), путь для полного перезапуска сюжета комиксов был расчищен, и Анти-Монитор стал своего рода обоснованием этих изменений. Одно из двух бессмертных созданий, появившихся при рождении Вселенной (вторым был Монитор, который уравновешивал его), Анти-Монитор символизировал абсолютное зло и до поры до времени был безопасно изолирован в измерении антиматерии. И когда наконец он вырвался на свободу, чтобы уничтожить саму реальность, тысячи героев всех времён собрались противостоять ему.

«Анти-Монитору суждено было стать самым могущественным злодеем вселенной DC, да и, вероятно, любой другой комикс-вселенной, — говорит сценарист Марв Вулфмен, автор *Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях»). — Мне нужен был кто-то, кто лёгким движением руки мог уничтожить Супермена, Чудо-Женщину, Зелёного Фонаря и всех других самых сильных героев вселенной DC».

Чтобы поддерживать жизненную силу, Анти-Монитор носил специальную броню, стреляющую электрическими разрядами, и мог изменять размеры своего тела до бесконечности. Во время Кризиса Анти-Монитор создал целые армии тёмных демонов, чтобы сокрушить своих врагов, и уничтожил бесконечное число параллельных измерений.

«Очень долгое время я не мог придумать ему имя, — признаётся Вулфмен. — Он был персонажем, который противостоял Монитору, поэтому в сценариях для удобства я называл его просто Анти-Монитор, собираясь вскоре изменить это имя. Я часто шутил, что мама назвала его Анти-Монитор и этим сильно ограничила возможный круг его будущих профессий».

Crisis on Infinite Earths («Кризис на Бесконечных Землях») заканчивается смертью Анти-Монитора — хотя по факту ему удалось выполнить 99 % своих целей. Оставалось всего одна вселенная. Все параллельные Земли, которые когда-либо существовали в мультиверсе, были уничтожены Анти-Монитором.





ПРЕСТУПНАЯ ЖИЗНЬ

Не все хотят править миром. Некоторым суперзлодеям вовсе не нужны деньги. Возможно, у них даже нет суперспособностей, но что-то заставляет этих мошенников надевать костюмы. Даже если иногда им и нравится дразнить супергероев, для них это всё равно остаётся работой.

«Это персонажи, которые могут постоянно переступать черту между добром и злом, — говорит Дэн Дидио. — Обычно мотивы, которые заставляют их играть на той или иной территории, очень личные. Свои приоритеты для них всегда выше желаний окружающих, и именно поэтому они часто оказываются на стороне злодеев».

Слева: Дэфстроука нанимают в качестве телохранителя злодеям вроде Доктора Лайта (художник Рэгс Моралес и Майкл Бэр, *Identity Crisis*, выпуск 2).



ДЭФСТРОУК

Дэфстроук, непобедимый солдат удачи, проложил себе дорогу в комиксы со второго выпуска *New Teen Titans* (декабрь 1980 года), написанных Марвом Вулфменом и Джорджем Пересом. Вооружённый до зубов мастер боевых искусств, Дэфстроук стал таким популярным, что вскоре перекочевал в корогру антигероев.

«Я никогда не представлял его злодеем, — объясняет Вулфмен. — Я воспринимал его как персонажа, который преследует личные цели и имеет свою собственную мораль. Но он заключил неудачную сделку и обнаружил, что ему приходится сражаться с этой группой «Титанов». Он не хотел вступать в этот бой, но ему пришлось».

Слейд Уилсон, который сперва называл себя Дэфстроуком Терминатором, а потом сократил это прозвище, был наёмным убийцей, верность которого заканчивалась

по истечении контракта. При первом своём появлении Дэфстроук пытался закончить работу, для которой его наняла организация злодеев «У.Л.Е.И.»: ему нужно было уничтожить «Молодых Титанов».

Мораль Дэфстроука, которая звучит как «ничего личного», сделала его любимым героем в фанатской среде. «Думаю, людям легко понять персонажа, которому иногда приходится делать то, чего он сам не хочет, — говорит Вулфмен. — Ему не нужна абсолютная власть, и он не получает удовольствия от преступлений. Он — тот, кого принуждают что-то делать, и поэтому стал тёмным и жестоким персонажем».

Согласно предистории, Слейд Уилсон — ветеран американской армии, который получил сверхъестественную силу в ходе засекреченных военных экспериментов. Несмотря на огромную силу, скорость, ловкость, выносливость и быструю регенерацию, он так и не смог излечить повреждённый правый глаз. Асимметричная маска Дэфстроука — одна из главных фишек его образа.

Сын Дэфстроука, Грант, стал первым Разрушителем. Второго его сына, Джозефа, позднее присоединился к «Титанам» под кодовым именем Джерико. Дочь Слейда, Роза, пошла по стопам отца, стала наёмницей и вторым Разрушителем. На заданиях Дэфстроуку помогает слуга Винтергрин, который раньше был его учителем и боевым товарищем.

Что касается мечей, огнестрельных пушек, различных бомб и прочего, то в этом Дэфстроуку нет равных. Но самое главное его оружие — мозг-калькулятор, который постоянно просчитывает шаги в ходе боя. Только Бэтмен может сравниться в этом с Дэфстроуком, а ведь уже седой Уилсон тренируется гораздо дольше, чем Тёмный Рыцарь.

«Во многом он этаким анти-Бэтмен, и у него есть даже свой собственный Альфред — Винтергрин, — говорит Вулфмен. — Ему за сорок, и он старше любого из супергероев. Никто ещё не создавал центральных персонажей такого возраста, особенно воинов».

Собственный комикс о Дэфстроуке, *Deathstroke the Terminator*, появился в 1991 году и продержался 61 выпуск. В истории 2004 года *Identity Crisis* Дэфстроук одного за одним вырубил всех членов «Лиги Справедливости», и даже Флэш неожиданно оказался на лезвии меча Совершенного Убийцы.

После перезапуска DC New 52 (2011) Дэфстроук вновь получил собственный комикс и немного изменённую предисторию. Декоративный член секретных операций команды Team 7 Слейд Уилсон отправился в Сомали и использовал все свои силы на то, чтобы спасти Винтергрин. Его безжалостное уничтожение похитителей Винтергрин стало началом распространения легенды о Дэфстроуке Терминаторе.

В истории 2013 года *Forever Evil* («Вечное Зло») Дэфстроук повёл команду злодеев в самое сердце Белого Дома с целью украсть президента. К счастью для руководителя США, агент Стив Тревор, который когда-то служил вместе со Слейдом Уилсоном в Team 7, испортил им весь сюрприз.

«Дэфстроук — наёмный убийца и один из самых опасных персонажей во вселенной DC, — говорит Стерлинг Гейтс, автор *Forever Evil* («Вечного Зла»). — Каждый вздохом он продлевает жизнь себе и сокращает — своим жертвам. Попад в его поле зрения, вы можете выжить только при невероятном везении. А если Слейд не замечает кого-то из врагов, это вовсе не значит, что он забыл о его существовании».



На полосе 102: Вооружённый до зубов Дэфстроук атакует (художники Филип Тана, Нил Эдвардс, Хавьер Пин, Джесон Паз и Джей Лейстен, *Forever Evil: Argus*, выпуск 1).

Сверху: Дэфстроук — один из самых умелых фехтовальщиков на мечах во вселенной DC (художники Эдди Барроуз и Эбер Феррейра, *Teen Titans*, том 4, выпуск 23.2: *Deathstroke*).

ПРАНКСТЕР

Не можешь победить Супермена — хотя бы унижь его! Это стало девизом Пранкстера, который впервые появился в 51-м номере *Action Comics* (август 1942 года). Вооружённый водяным пистолетом и со схемой хранения банка в руках, Пранкстер скрывал под маской дурачка недюжий ум и дьявольскую хитрость.

Переработанная версия персонажа появилась в 16-м номере *Superman* («Супермена», апрель 1988 года), и автором нового образа стал Джон Бирн. После того как Освальда Лумиса уволили с поста ведущего ТВ-шоу «Дядюшка Освальд», он всячески пытался отомстить работникам телеканала, используя свои характерные ребяческие приколы.

В креативном перевыпуске, 579-м номере *Adventures of Superman* (июнь 2000 года), Пранкстер из короткого, толстенького, кривоногого недоразумения превратился в обходительного и очаровательного джентльмена.

«Мне очень нравится, когда классические суперменские злодеи находят себе правильное место в новых комиксах, — признаётся Курт Бьюсик, который написал одну из самых запоминающихся историй о Пранкстере — в 660-м выпуске комиксов про Супермена в марте 2007 года. — Я сосредоточился на Пранкстере и попытался превратить его в персонажа, который умеет виртуозно переключать на себя внимание. И тут хорошо вписалось его желание участвовать в чужих злодейских планах в роли отвлекающего фактора. Он скорее пешка, чем главный злодей».

После перезапуска вселенной *New 52* появился новый Пранкстер — хакер, кибертеррорист и один из самых выдающихся взломщиков кодов в мире. Он носит маску, чтобы сохраняя анонимность, и его главным соперником оказывается Найтвинг.

Неважно, сколько раз он менял свой стиль, мотивации Пранкстера остались прежними. Он хочет устраивать кавардак в собственной манере и никогда не позволит ни одному супергерою встать у него на пути.





На полосе 104 **наверху:** Супермен гонится за Пранкстером и Игрушечником (художники Курт Суон и Джордж Перез, *Superman*, том 1, выпуск 423).

На полосе 104 **внизу:** Пранкстер — злодей, который любит пошутить (художники Майк Мак-Коун и Марло Аликс, *Adventures of Superman*, том 1, выпуск 579).

Наверху: Новый Пранкстер стал настоящим кошмаром для Найтингала (художники Брэтт Бут, Норм Рапмунд и Эндрю Далхаус, *Nightwing*, том 3, выпуск 19).

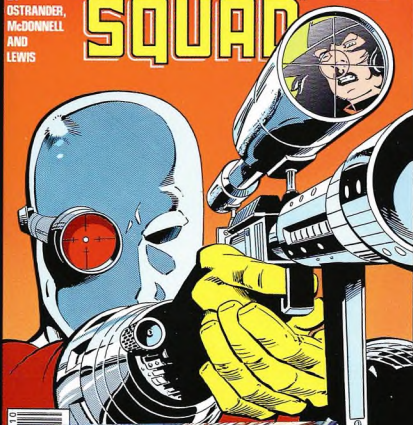




BY
OSTRANDER,
McDONNELL
AND
LEWIS

SUICIDE SQUAD

75¢
CCT 87
TRADE
PAPER
COVER
COLLECTOR
EDITION



ДЭДШОТ

Наёмный убийца, который никогда не промахивается, Дэдшот впервые берёт Бэтмена в прицел ещё в 59-м выпуске комиксов *Batman* («Бэтмен», июнь — июль 1950 года). Но потом злодей надолго исчез и появился снова только в 1977 году. И только в середине 1980-х годов, с появлением фантастической серии *Suicide Squad* («Отряд Самоубийц»), Дэдшот заявил о себе как о полноправном антигерое.

Сценарист Стив Энгельхарт и художник Маршалл Роджерс переработали образ Дэдшота в 474-м выпуске *Detective Comics* (декабрь 1977 года), дав персонажу новую жизнь. Прежде злодей был одет в смиренную рубашку и носил с собой пару шестизарядных револьверов, но Роджерс решил серьёзно его видоизменить. В одном глазу у него появился снайперский прицел, а к каждому кулаку оказались прикручены пулемёты. Дэдшот превратился в живое оружие.

Однажды в детстве Флойд Лоутон попытался застрелить агрессивного отца из винтовки. Но промахнулся и вместо этого случайно убил брата. После этого трагического события Дэдшот поклялся, что больше никогда не промахнётся. Клиентов ошеломяла его невероятная меткость.

«Отряд Самоубийц», финансируемый правительством, дал злодеям, в том числе Дэдшоту, возможность уменьшить тюремные сроки в обмен на выполнение тайных сложных миссий. Дэдшот стал своего рода полевым командиром отряда.

Уже в первом выпуске комикса *Deadshot* (март 2005 года) обнаруживается, что у наёмника есть дочь, а значит, и смысл продолжать жить. Поскольку Дэдшот превратился в героя поневоле, то пришло время окончательно сменить вектор развития персонажа. В ограниченном издании *Villains United* сценарист Гейл Симон познакомил Дэдшота с Катменом, Парадемоном, Рэгдолом, Чеширом и Скандал Сэвидж, из которых сформировал новую «Секретную Шестёрку». За этим последовала серия комиксов *Secret Six* («Секретная Шестёрка»), и Дэдшот стал своего рода стержнем этой разобщённой команды.

В современном развитии сюжета Дэдшот оказался за решёткой после того, как Бэтмен раскрыл план убийства американского сенатора. Заинтересованный в том, чтобы поскорее выйти на свободу, Дэдшот соглашается на предложение правительства вступить в возрождённый «Отряд Самоубийц».

На полосе 106: Независимо от состояния Дэдшот никогда не промахивается (художник Люк Мак-Донелл, *Deadshot*, том 1, выпуск 1).

Наверху: Дэдшот берёт злодея на прицел (художники Люк Мак-Донелл и Боб Люис, *Suicide Squad*, том 1, выпуск 6).

Слева: Дэдшот расстреливает своих врагов (художники Тони С. Дэниел и Мэтта Бэннига, *Justice League of America*, том 3, выпуск 71: *Deadshot*).

ЧЁРНЫЙ МАНТА

Шлем, похожий на летающую тарелку, наемает на инопланетное происхождение этого злодея, однако он живёт не в космосе, а на дне океана. Чёрный Манта впервые появился в 35-м номере *Aquamen* («Аквамена»), сентябрь — октябрь 1967 года, и сразу сыграл очень важную роль, став своего рода конкурентом главного врага Аквамена — Хозяина Океана.

Оригинальный костюм Чёрного Манты запомнился зрителям, и злодей стал время от времени появляться в комиксах, планируя похищение сына Аквамена. В 452-м номере *Adventure Comics* (июль — август 1977 года) Чёрный Манта наконец-то добился желаемого — отомстил Аквамену, убив юного Артура-младшего.

Телевизионная аудитория познакомилась с Мантой во время показа анимационного сериала *Supertman/Aquamen Hour of Adventure* (1967–1968), а позднее злодей вступил в ряды «Легиона Судьбы» в *Challenge of the Super Friends*. Сперва его озвучивал Тед Найт, а впоследствии — Тед Кессиди. Шлем, который он не снимал, когда говорил, заставлял его голос звучать жутко и как будто искусственно.

По сути, костюм Чёрного Манты — это гидрокостюм аквалангиста, а его шлем — огромный ребризер для скуба-дайвинга. В отличие от Аквамена он неспособен выдержать давление воды без дополнительного технического оборудования. Маленькие ракеты, впаиванные в ботинки, помогают ему стремительно перемещаться в воде, дополнительные механизмы увеличивают физическую силу во время подъёма с глубины. Иногда Чёрный Манта использует телепатический шифратор, который лишает Аквамена контроля над морской фауной.

Чёрный Манта всегда во всеоружии: это может быть трезубец, гарпун, электрическая сетка или торпедная пусковая установка. Он может испускать энергетические шары из линз своего шлема, а его любимый транспорт — подводная лодка, напоминающая ската.

В кроссовере DC Comics *Forever Evil* («Вечное Зло», 2013) Чёрный Манта неожиданно для всех превратился в настоящую звезду. После того как «Преступный Синдикат» захватил контроль над Землёй, Чёрный Манта возненавидел их за то, что они отняли у него возможность лично отомстить. Он присоединился к Лексу Лютору, Биззарро, Чёрному Адаму и Капитану Холоду, сформировав своего рода ячейку сопротивления и вступив в бой с новыми правителями планеты.

«Он отличный противник Аквамена, — говорит сценарист Дэн Юргенс. — У Чёрного Манты великолепное имя и один из самых ярких дизайнов костюмов за всю историю комиксов. Он одновременно простой, жуткий — и невероятно крутой».



Наверху: Аквамен и Чёрный Манта сражаются в подводных глубинах (художники Айван Рейс, Джо Прадо и Род Рейс, *Aquamen*, том 7, выпуск 10).

Нижне: Редкий кадр — Чёрный Манта без шлема (художники Айван Рейс и Джо Прадо, *Aquamen*, том 7, выпуск 7).

Справа: Злодей вынашивает план мести (художники Патрик Глисон, Кристиан Алами и Нейтан Эйринг, *Aquamen*, том 6, выпуск 32).



На полосу 109: Слева — Чёрный Манта родом не из Атлантиды, но в воде чувствует себя как дома (художники Айван Рейс, Джо Прадо и Род Рейс, *Aquamen*, том 7, выпуск 12).







7

СОПЕРНИКИ САМОГО БЫСТРОГО ЧЕЛОВЕКА В МИРЕ

Большинство врагов Флэша появились на страницах комиксов в конце 1950-х — начале 1960-х годов. Такие персонажи, как Капитан Холод, Повелитель Зеркал и Капитан Бумеранг, по-прежнему популярны, особенно когда объединяются в союз под названием банда Негодяев.

«Поскольку эти персонажи были очень популярны по отдельности, решение объединить их стало одним из ключевых в сюжете Флэша, — говорит Дэн Дидио. — Людям очень нравится видеть Негодяев вместе, потому что они становятся больше чем яркие индивидуальности». Сценарист Курт Бьюсик, в свою очередь, отказывается сравнивать врагов Флэша с теми, с кем приходится сражаться Супермену и Бэтмену. «Это как сравнивать яблоки, апельсины и орехи, — утверждает он. — Они совершенно разные по сути, именно поэтому они так хорошо смотрятся в команде. Это настоящие разбойники, поэтому читатели их обожают».

ОБРАТНЫЙ ФЛЭШ

Обратный Флэш, или Профессор Зум. Как бы ни назвали Эобарда Тоуна, он остаётся убийцей, передвигающимся со скоростью света и не подчиняющимся законам пространства и времени.

Впервые Джон Брум и Кармайн Инфантино ввели этот персонаж в 139-м номере *The Flash* («Флэш», сентябрь 1963 года). Родившийся в XXV веке Эобард Тоун отправляется в прошлое, чтобы повстречаться с Флэшем и вмешаться в жизнь своего альтера это, учёно-криминалиста Барри Аллена. Хотя он обладает теми же способностями, что и Флэш, у него та же цель — бежать быстрее мысли и проходить через твёрдую материю. «перевёрнутый» костюм выдаёт в нём Обратного Флэша.

«В характере Обратного Флэша есть определённая непритязательность, — утверждает сценарист Фабиан Ничиеза. — Барри Аллен — человек, который двигается со скоростью света, но при этом его волнуют детали. На такой скорости всё вокруг размывается, а как учёный-криминалист он не может себе это позволить. Обратный Флэш, напротив, не интересуется мелочами, ему важна общая картина. Флэш в определённом смысле привязан к настоящему, но Обратный Флэш, будучи путешественником во времени, приходит отовсюду и вторгается в его реальность».

После того как жена Барри Аллена Айрис отвергла назойливые ухаживания Тоуна, дело начало принимать угрожающий оборот. Он напал на неё и, по-видимому, убил. Флэш вынужден был сломать ему шею, чтобы предотвратить следующие убийства. В суде присяжные признали Флэша полностью невиновным.

«Убийство Айрис Обратным Флэшем было одним из самых захватывающих сюжетов моего детства, — признаётся сценарист Стерлинг Гейтс. — Тот факт, что Барри Аллен сломал ему шею и впоследствии попал из-за этого под суд... Это сделало историю одной из самых драматичных и ярких среди всех комиксов 1980-х годов».

Однако долго Обратный Флэш в могиле не пролежал. В начале 2000-х годов он стал постоянным врагом Уолли Уэста, сменившего Барри Аллена на «посту» Флэша. Когда Барри Аллен вновь победил его, Обратный Флэш разработал настолько коварный план мести, что это разорвало саму ткань реальности.

Отомстил он в кроссовере 2011 года *Flashpoint*, сломав историю Земли и сконструировав другую. В жуткой новой реальности, в которой боролись воинственные амазонки и мстительные атланты, Обратный Флэш полностью чувствовал себя в своей тарелке и любовался ею. Но роспуск стражи стал роковой ошибкой: вскоре Флэшпоинт-Бэтмен пронзил его мечом прямо в сердце.

После перезапуска Обратным Флэшем стал Дэниел Уэст. Когда банда Негодяев насильно отправила его в Зеркальный Мир и лишила всех способностей, он сбежал, сбросив экспериментальный монорельс в жерло двигателя, питающегося Силой Скорости. Взрыв вновь дал ему суперсилы, но оставил на теле шрамы от шпательных.

«Барри Аллен — тот, кто решает проблемы, а Обратный Флэш — тот, кто эти проблемы создаёт, — говорит Ничиеза. — Именно благодаря этой простой формуле персонажи постоянно вступают в конфликт как тематически, так и физически».



На полосе 110: Противники Флэша — Капитан Холод, Хитвейв, Трикстер, Погодный Волшебник и Повелитель Зеркал — опять срывают большой куш (художник Скотт Колинс, *The Flash Secret Files and Origin*, том 2, выпуск 1).

Справа наверху: В классической истории Серебряного века Флэш встречает своего противника, противоположного ему по цветам (художник Кармайн Инфантино и Мёрфи Андерсон, *The Flash*, том 1, выпуск 139).

Слева: Новый Обратный Флэш — опасный псих

(художники Фрэнсис Манапул и Брайан Буччеллато, *The Flash*, том 4, выпуск 23.2: *Reverse-Flash*).

На полосе 113: Обратный Флэш срывается с места и мчится вперёд, сокрушая всё на своём пути (художники Ардиан Сиаф и Висент Сифуэнтес, *Flashpoint: Reverse-Flash*, выпуск 1).



Syaf
Vun 201
Kyle Rinker



ГОРИЛЛА ГРОДД

Гроddу пришлось делить роль нового злодея в 106-м номере *The Flash* («Флэш», апрель — май 1959 года) на пару с Крысоловом. Но история *Menace of the Super-Gorilla*, созданная Джоном Брумом и Кармайном Инфантино, ярко продемонстрировала, что он не из тех, кто любит делиться.

Версии биографии Гроddа различаются. Одна из них возникла после *Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях»): инопланетное вмешательство наделило обычных горилл из африканских джунглей разумом и телепатическими способностями. Не без помощи инопланетян разумные обезьяны построили Горилла-сити — высокотехнологичный город, власть в котором вскоре попытался захватить Горилла Гроdd. После того как Флэш предотвратил узурпацию, Гроdd восхотел власти настолько, что попытался захватить целую планету и все народы, населявшие её.

Гроdd обладает невероятно высоким интеллектом, огромной силой, телепатией и телекинезом. Он может

манипулировать окружающими, как кукловод. Покорные ему солдаты-обезьяны часто атакуют родной город Флэша — Централ-сити, а сам Гроdd настолько жесток, что пожирает своих жертв живьём.

«Гроdd — невероятно интеллектуальный учёный, который отчаянно хочет руководить армией, захватить с её помощью всю Землю и стать её правителем, — рассказывает сценарист Стерлинг Гейтс. — Псионические способности Гроddа делают его ещё более страшным врагом: он может применять их, чтобы переносить своё сознание в человеческое тело».

В серии 2007 года *Salvation Run* Горилла Гроdd — один из тех злодеев, кто был изгнан в параллельный мир. Там он убил обезьяну по имени Месье Малла, просто чтобы показать, кто здесь главный. В истории 2013 года *Forever Evil* («Вечное Зло») Гроdd провозглашает себя правителем Централ-сити, а головы своих врагов накаливает на пики.

«Горилла Гроdd — это интеллект и грубая сила, воплощённые в одном персонаже», — подытоживает Гейтс.



КАПИТАН ХОЛОД

Лидер банды Негодяев Леонард Снарт представляет собой прямо-таки невозмутимость во плоти. Впервые в качестве Капитана Холода он появился в 8-м выпуске *Showcase* (июнь 1957 года) авторства Джона Брума и Кармайна Инфантино.

Самый взрослый член банды Негодяев, Капитан Холод всегда уверен в себе и достаточно умен, чтобы эффективно планировать стратегию действий своей команды. Под его руководством Негодяи стали редким явлением во Вселенной ДС — объединением злодеев, которое не распалось на мелкие враждующие между собой коалиции.

Этой сплочённости способствуют приказы, которые отдаёт Капитан Холод. Именно он контролирует финансовые потоки и следит за тем, чтобы каждый член команды получил причитающуюся ему часть прибыли, а также требует, чтобы его подопечные относились к своим противникам с уважением. Его сестра Лиза, которую также иногда называют Золотым Глайдером, — одна из немногих, кто способен расстроить его сердце.

«Хладнокровие стало основным принципом, которым руководствуется банда Негодяев. Оно помогает им никогда не переступить через чётко очерченные границы убеждений, — говорит сценарист *Kid Flash* Стерлинг Гейтс. — Именно кодекс чести удерживает Негодяев от того, чтобы убивать женщин и детей. Он же помогает им сохранить уважение как к себе, так и к супергероям, с которыми они сталкиваются».

Замораживающий пистолет Капитана Холода способен замедлять движение молекул, из которых состоит предмет или человек, и практически парализовать его. Он может покрыть землю вечным льдом и таким образом заставить Флэша поскользнуться во время бега или, например, создать зону сверхохлаждённой инерции и лишить героя суперскорости. Холод носит синие-белый костюм и очки наподобие тех, что инуиты используют для защиты от снега.

В современном развитии сюжета Капитан Холод возглавляет банду Негодяев, несмотря на то что постоянно вынужден отталкиваться и ухаживать за тяжелобольной сестрой Лизой. Он винит Флэша во всех своих бедах и собирается убить его. Но внезапно власть на земле захватывает «Преступный Синдикат». Холод присоединяется к движению сопротивления и начинает сражаться с руководством «Синдиката» бок о бок с Лексом Лютором, Чёрным Адамом, Бизарро и Чёрным Мантой. «Капитан Холод иногда кажется бесчувственным, но под слоем льда скрывается золотое сердце», — добавляет Стерлинг Гейтс.



На 114-й полосе **наверху слева**: Горилла Гродд держит в лапах череп своей жертвы (художники Фрэнсис Маналул и Брайан Буччеллато, *Flashpoint: Grodd of War*, выпуск 1).

На 114-й полосе **наверху справа**: Гродд и Спидфортс — грозный союз (художники Фрэнсис Маналул и Брайан Буччеллато, *The Flash*, том 4, выпуск 14).

Слева наверху: Капитан Холод заморозит каждого, кто встанет у него на пути (художник Фрэнсис Маналул, *The Flash*, том 4, выпуск 6).

Слева: Холод встаёт во главе банды Негодяев (художники Шон Чен и Уолден Вонг, *Salvation Run*, выпуск 1).



Слева наверху: Повелитель Зеркал встречается с Золотой Глайдер (художник Патрик Зирнер, *The Flash*, том 4, выпуск 23.3: *The Rogues*).
 Справа наверху: Человек-Животное разбивает зеркального двойника Повелителя Зеркал (художники Чез Труг и Дуг Хейзелвуд, *Animal Man*, том 1, выпуск 8).
 Слева: Трюк с зеркальной комнатой редко проваливается (художники Кармайн Инфантино и Джо Гиелл, *The Flash*, том 1, выпуск 105).



ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗЕРКАЛ

Повелитель Зеркал впервые был представлен читателям в 105-м номере *The Flash* («Флэша», февраль — март 1959 года) — первом выпуске за десять лет, который появился на прилавках. Его злодейские проделки так понравились читателям, что обеспечили дальнейшее его появление в сюжете, и вскоре он вошёл в пантеон самых опасных противников Барри Аллена.

Бывший заключённый Сам Скуддер решил стать Повелителем Зеркал из-за способностей, связанных с его отражением. Он умен создавать иллюзии и делать приманку из копии самого себя. Но наиболее интересным его даром стало умение телепортироваться между двумя зеркалами, ловить своих недоброжелателей в зеркальное измерение и держать их там в заточении без возможности выбраться.

В 1990-е годы Повелитель Зеркал сменил предысторию — теперь им стал сквернословящий шотландский наёмник Эван Мак-Каллох. Это становится известно в комиксе *Animal Man* («Человек-Животное») Гранта Моррисона.

Некое таинственное правительственное агентство заказало Мак-Каллоху убить Человека-Животное, и наёмник стал охотиться на него. Также он стал новым членом банды Негодяев и доставил Флэшу — Уолли Уэсту немало беспокойства.

После масштабного перезапуска DC Сам Скуддер вновь вернулся в комиксы в качестве Повелителя Зеркал. Вместе с уже знакомыми противниками Флэша: Капитаном Холодом, Хитвейом и Погодным Волшебником — пустился в бегу после того, как Горилла Гроуд практически опустошил его родной Централ-сити.



КАПИТАН БУМЕРАНГ

Джордж «Диггер» Харкнесс — австралиец с незабываемой способностью. Он впервые появился в 117-м номере *The Flash* («Флэша», декабрь 1960 года). Харкнесс превратился в Капитана Бумеранга, устроившись на работу в компанию по производству игрушек. Но его совершенное владение бумерангами ещё в ранней юности помогало ему грабить магазины.

Капитан Бумеранг неожиданно смог противостоять сверхзвуковому Флэшу, а в качестве сюрприза всегда оставлял трюки с бумерангами. При первом же своём появлении он привязал Алого Спидстера к огромному бумерангу с ракетным двигателем и отправил по потенциально смертельной траектории в открытый космос.

В серии 1987 года *Suicide Squad* («Отряд Самоубийц») для Капитана Бумеранга тоже нашлось постоянное местечко. Среди других убийц и безумцев он, однако, не прижился, потому что неспособен держать язык за зубами.

«Если вы спросите меня про Капитана Бумеранга, то из *Suicide Squad* («Отряда Самоубийц») Джона Острандера я взял больше, чем из всех остальных историй Серебряного века, — признаётся Фабиан Ничиеза, сценарист, который ввёл персонажа в качестве эпизодического в сюжете *Red Robin*. — Больше всего в Бумеранге мне нравится то, что он эгоцентричный, высокомерный подонок, в котором осталась капля порядочности. Но иногда этого достаточно, чтобы Бумеранг совершал хорошие поступки. Любый сценарист выдавит из этой капли максимум возможностей».

В 2004 году Диггер Харкнесс погиб в ходе *Identity Crisis*. Его сын Оуэн Мерсер (матерью которого стала злодейка Золотой Глайдер) на время заменил его, унаследовав одновременно и металлические таланты отца, и сверхскорость матери.

В истории *The Brightest Day* классический Капитан Бумеранг восстает из мёртвых. В настоящее время Диггер Харкнесс вернулся к своей роли постоянного противника Флэша и всё так же досаждал другим участникам *Suicide Squad* («Отряда Самоубийц»).

«Здорово, что есть такой злодей, как Бумеранг, — признаётся Ничиеза. — Если его в нужный момент пихнуть в бок, он может совершить правильный поступок, даже несмотря на преступное амплуа».



Наверху: Капитан Бумеранг надеется, что его оружие застанет Флэша врасплох (художники Кармайн Инфантино и Джо Гилл, *The Flash*, том 1, выпуск 117).

Слева: На протяжении времени характер Бумеранга несколько раз менялся (художник Франсис Мананул, *The Flash*, том 3, выпуск 7).





ТРИКСТЕР

Как и противники Супермена, Игрушечник и Пранкстер, Трикстер — практикующий циркач, который с помощью преступных трюков пытается привлечь всеобщее внимание. Появившись впервые в 113-м номере *The Flash* («Флэша», июнь — июль 1960 года), Джеймс Джесси отказался от жизни циркового акробата и предпочёл ей карьеру в преступном мире.

Самое главное, что нужно знать о Трикстере, — у него есть сумка с приколами. Его ботинки дают ему возможность ходить по воздуху. Его пудра, от которой начинается чесотка, может обездвижить самых сильных вооружённых охранников.

Путь Джеймса Джесси в качестве Трикстера закончился с выпуском в 2008 году еженедельной серии *Countdown to Final Crisis*: он словил пулю, заслонив собой бывшего соратника, Крысолова. Это позволило подростку Акселю Уолкеру (который впервые появился в комиксах ещё в 2002 году) занять его место и стать полноценным Трикстером.

В перезапущенной вселенной DC за Акселем Уолкером сохранилось место Трикстера. Его самоуверенность и склонность поумничать привели к тому, что во время нападения Гориллы Гроуда на Централ-сити Уолкер потерял правую руку.



Наверху слева: Трикстер обманывает Самого быстрого человека в мире (художник Брайан Боланд, *The Flash*, том 2, выпуск 183).

Наверху справа: Реактивные ботинки — лишь один из сюрпризов, которые может подкинуть Трикстер (художники Фрэнсис Маналуп и Брайан Буччеллато, *The Flash*, том 4, выпуск 18).

«Самое главное, что нужно знать о **ТРИКСТЕРЕ**, — у него есть сумка с **ПРИКОЛАМИ**».



ПОГОДНЫЙ ВОЛШЕБНИК

«Кто не хотел бы одним взмахом руки прекратить надоедливый дождь?» — задаётся риторическим вопросом сценарист Стерлинг Гейтс. Однако, несмотря на такое прозвище, Погодный Волшебник черпает свои силы не из магии, а из науки — особенность, которую он делит со всеми остальными участниками банды Негодяев.

Появившись в 110-м номере *The Flash* (1959 год), Погодный Волшебник украл разработку своего брата-учёного и построил скинтер, который может аккумулировать энергию ветров и ураганов из атмосферы. Он стал весьма талантливым участником Негодяев: умеет вызывать метели, обрушивать на своих жертв молнии и уноситься по собственному желанию высоко в воздух.

В перезапуске DC New 52 Погодный Волшебник — это мафиози Марк Мардон, который вместе со своим братом Клаудио возглавлял криминальный клан, а потом присоединился к Негодяям. Смерть брата заставила Марка вернуться в семейный бизнес.

«Погодный Волшебник — это преступник, в основе образа которого лежит весьма оригинальная идея, и это делает его суперсильным и необыкновенным, — говорит иллюстратор Итан ван Скивер. — Мне очень нравится Негодяи, потому что они все — земные люди. Мы с Джеффом Джонсом много разговаривали о том, как важно сделать их человечными, наделять слабостями, но вместе с тем показывать, что это всё-таки злодеи. Погодный Волшебник — не просто забавный ворюшка, способный на разные трюки. Он жестокий уголовник, место которого за решёткой».



ХИТВЕЙВ

Мика Рори с детства восхищали огни. Поэтому, перед тем как стать злодеем-поджигателем в ярком костюме, он сжёг свой собственный дом.

Впервые появившись в 140-м номере *The Flash* (ноябрь 1963 года), Хитвейв быстро превратился в конкурента Капитана Холода. Эти два злодея работают при абсолютно противоположных температурах, но способность отправить в противника огненный шар или ледяную волну одновременно отлично работает против сверхзвуковых персонажей.

В классических выпусках Хитвейв носил костюм из асбеста, который контролировал температуру его тела. Персонаж нынешней версии предпочитает оставлять некоторые фрагменты своей обгоревшей кожи открытыми. В каждой руке у него по огнётёту, на груди он носит огненный пульверизатор, а ещё у него есть топор пожарного.

Наверху: Погодный Волшебник вызывает ураган (художники Франсис Мананул и Скотт Колинс, *Flash Secret Files and Origins*, том 2, выпуск 1).

Слева: Хитвейв готов вновь устроить огненный ад (художник Говард Портер, *The Flash*, том 2, выпуск 218).





8

БЕЗУМНЫЕ УЧЁНЫЕ

Следуя по стопам знаменитых гениев, от Мориарти до Доктора Франкенштейна, эти злодеи сочетают в себе острый ум и полное презрение к этическим последствиям своих экспериментов. Высокомерие — вот что объединяет этих персонажей.

«Они родились в эру атома, тогда, когда человечество осознало, что наука идёт по ложному пути, — говорит Дэн Дидио. — Злодеи в лабораторных халатах — вот как мы их называем. Они олицетворяют тёмную сторону науки и показывают, к каким последствиям она может привести».

Слева: Доктор Сивана — выдающийся ум, серый кардинал, стоящий за криминальной суперкомандой «Пугающая Пятёрка».



ДОКТОР СИВАНА

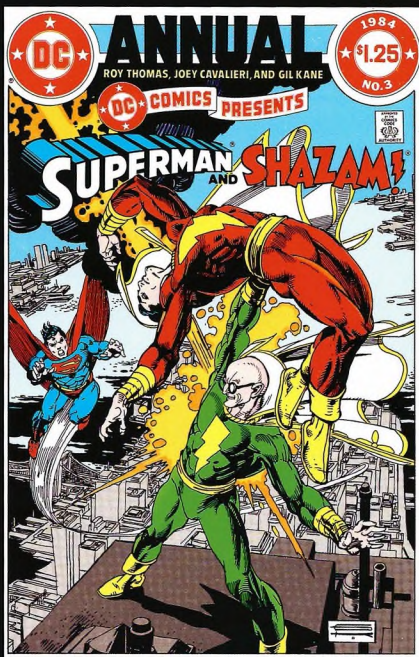
Доктор Сивана строит свои зловещие планы ещё с 1940-х годов — он впервые появился во втором выпуске *Whiz Comics*, в истории, написанной Биллом Паркером и Чарльзом Кларенсом Беком. Главным врагом Сиваны является Шазам (Капитан Марвел), и наряду с Чёрным Адамом Сивана стал одним из наиболее долгоиграющих врагов Капитана Грома. Всего с 1940 по 1953 год он появился в 134 историях.

Тадеуш Бодог Сивана — воплощение типичного образа злого гения, который смотрит на своих врагов через линзы специальных очков, полностью скрывающих зрачок глаза. Среди его детей — Ботия, Магнификус, Джорджия и Тадеуш-младший. Согласно одному из сюжетов Золотого века, семья Сиваны прилетела однажды на Венеру на космическом корабле, который Сивана сконструировал самостоятельно.

В какой-то момент доктор Сивана пропал из комиксов почти на два десятилетия, но возвратился в ходе множества перезапусков. В сериале 1994 года *The Power of Shazam*, созданном Джерри Ордвеем, учёный вновь представляет опасность, но теперь уже в качестве исполнительного директора собственной компании Sivana Industries.

Среди наиболее выдающихся достижений доктора Сиваны — создание «Пугающей Пятёрки» в комиксе 2004 года *Outsiders*. В ограниченном выпуске 2006 года 52 Сивана стал одним из гениев, которых похитили, перенесли на остров Уолнг и заставили конструировать чудовищные изобретения для некоего таинственного благотворителя.

В перезапуске вселенной DC *New 52* доктор Сивана — человек науки, который обращается к оккультизму, чтобы спасти свою семью от катастрофы. Его отношения с магией приводят к тому, что он на время объединяется с Чёрным Адамом, но потом находит идеального напарника — крошечного червя-телепата, который называет себя Мистер Майнд.



«Тадеуш Бодог Сивана — воплощение типичного образа **ЗЛОГО ГЕНИЯ**, который смотрит на своих врагов через линзы специальных очков, полностью скрывающих зрачок глаза».

На полосе 122: Доктор Сивана заворожён магией Чёрного Адама (художник Гэри Фрэнк, *Justice League*, том 2, выпуск 9).

Наверху справа: Сивана получает силы семьи Марвел (художник Джил Кейн, *DC Comics Presents Annual*, выпуск 3).



Наверху: Т. У. Морроу и Профессор Иво пьют за здоровье друг друга (художники Говард Портер и Джон Делл, *Justice League of America*, том 1, выпуск 5).

Наверху справа: Иво, заключённый в психиатрическую лечебницу, уже не представляет для Хищницы никакой угрозы (художники Люк Мак-Доннелл и Боб Льюис, *Justice League of America*, том 1, выпуск 261). **Справа:** Профессор Иво — дитя науки (художники Бретт Буга и Норм Раппунда, *Justice League of America*, том 3, выпуск 4).

На полосе 125: Иво, чья репутация пока чиста, использует своё величайшее научное изобретение против «Лиги Справедливости» (художники Майк Сековски и Мерфи Андерсон, *The Brave and The Bold*, том 1, выпуск 30).



ПРОФЕССОР ИВО

Свой первый злодейский план профессор Иво осуществил в 30-м выпуске *The Brave and The Bold* (июнь — июль 1960 года), когда создал андроида Амазо. Жутко боясь смерти, Иво посвятил годы созданию практически неуничтожимой формы жизни, с которой он надеялся победить «Лигу Справедливости» и заполнить сыроватку, продлевающую жизнь.

Но у Амазо ничего не получилось, и отчаявшийся Иво продолжил бороться с супергероями DC. Он одержал редкую для злодея победу в 258-м выпуске комикса *Justice League of America* («Лига Справедливости Америки», январь 1987 года), из которой возникла состоящая из 4 частей сюжетная арка, закончившая оригинальный сюжет комикса. Теперь Иво изображался с кожей рептилии и острыми зубами. Он насылал андроидов на «Лигу Справедливости», причём двоих её членов — Сталь и Вайба — андроидам удалось убить.

В следующий раз Иво скрестил шпаги с «Лигой Справедливости» в одноимённом 5-м выпуске в мае 1997 года. Поспорив с учёным Т. У. Морроу, он построил нового робота: Женщину Будущего. Это изобретение Иво было живой бомбой, созданной, чтобы внедриться в «Лигу Справедливости» и взорваться.

В настоящее время Профессор Иво несколько раз появился в качестве одного из директоров «Лаборатории С.Т.А.Р.» в Детройте. Поскольку злодейская сущность Иво пока ещё не открылась всем, ему дали в распоряжение Красную Комнату, в которой учёные «Лаборатории» занимаются проектированием инопланетных технологий.



10¢

The **BRAVE** and the **BOLD**

presents

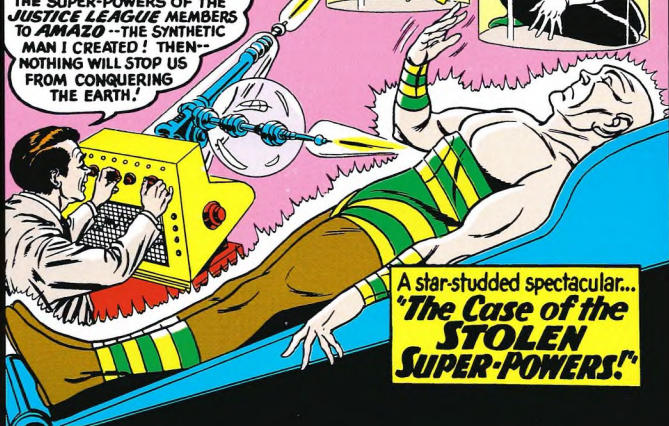
JUSTICE LEAGUE of AMERICA

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY

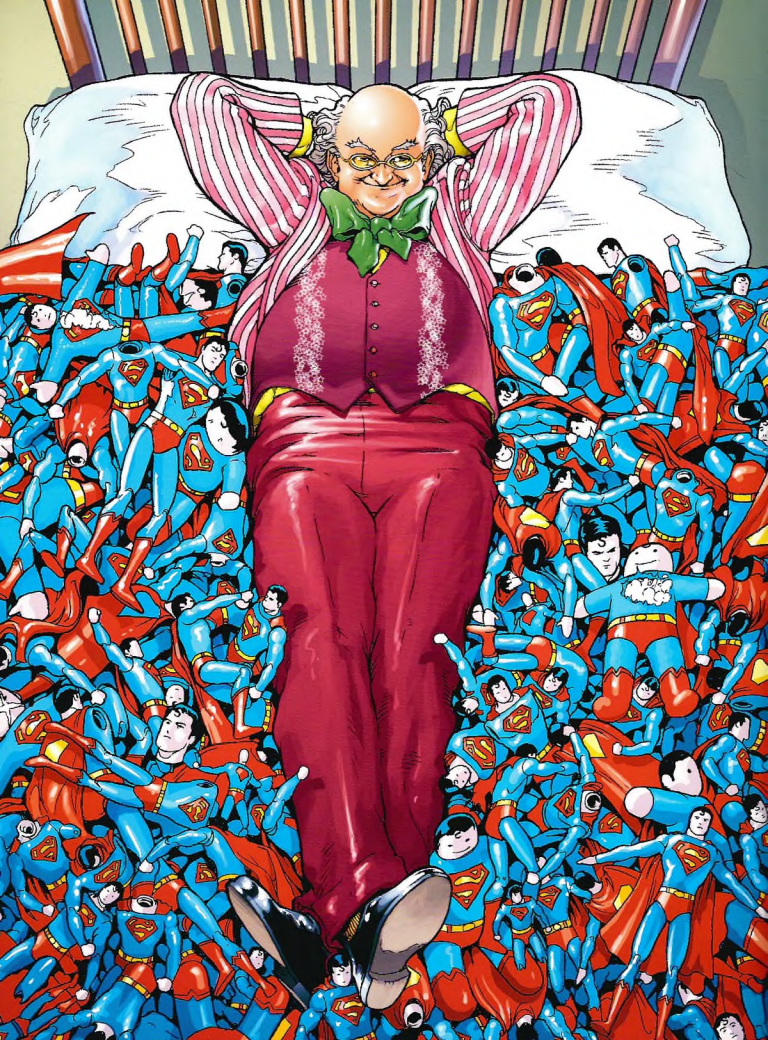
JULY
NO. 30



ONE BY ONE I'M TRANSFERRING
THE SUPER-POWERS OF THE
JUSTICE LEAGUE MEMBERS
TO AMAZO--THE SYNTHETIC
MAN I CREATED! THEN--
NOTHING WILL STOP US
FROM CONQUERING
THE EARTH!



A star-studded spectacular...
**"The Case of the
STOLEN
SUPER-POWERS!"**



ИГРУШЕЧНИК

В 64-м выпуске *Action Comics* (сентябрь 1943 года) мы впервые встретились с новым персонажем по имени Ужасный Игрушечник: Уинслоу Шотт сразу же попытался устроить масштабные беспорядки. Он применил для этого многочисленные мелкие механизмы: пытался обокрасть бронированную машину, используя игрушечных солдатиков, пускающих поражающий газ, и миниатюрные пожарные машины, вооружённые бомбами.

Полностью обновлённый Игрушечник появился после *Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях») в середине 1980-х годов в 13-м выпуске комиксов *Superman* («Супермен», январь 1988 года). Эта версия Уинслоу Шотта винила Лекса Лютора в своём увольнении. Шотт отправил целую армию взрывающихся фигурок в Метрополис, вынудил вмешаться Человека из Стали.

Может ли персонаж вроде Игрушечника быть мрачным и обладать твёрдым характером? Создатели комиксов попытались воплотить такой персонаж в 1990-е годы — Уинслоу Шотт того периода побрился налысо и переоделся во всё чёрное. Сюжетная арка достигла апогея, когда выяснилось, что Игрушечник похитил и убил юного сына репортёра «Дейли Планет» Кэти Гранта.

В 865-м номере *Action Comics* (июль 2008 года) авторства Джеффа Джонса и Хесуса Мерино Игрушечнику придумали более трогательную предысторию: отчаявшийся изобретатель, который пришёл в возмущение, узнав, что производители оружия присвоили чертежи его игрушек. Игрушечник отомстил, подбросив им взрывающегося плюшевого мишку.

Время от времени на страницах комиксов появляются другие версии Игрушечников. 12-летний японец Хиро Окамура назвал себя Игрушечником и сумел построить огромную ракету, по форме напоминающую нечто среднее между Суперменом и Бэтменом, чтобы уничтожить криптонский астероид. В 837-м выпуске *Action Comics* (май 2006 года) появился культовый Игрушечник размером с ребёнка, который был одет как чревоуещатель из анимационного сериала *Superman* («Супермен»).



На полосе 126: Игрушечник расслабляется в куче фигурок, свидетельствующих о его одержимости (художник Хесус Мерино, *Action Comics*, том 1, выпуск 865).

Наверху: Задумчивый Игрушечник, кажется, переживает внутренний конфликт: приносит радость или смерть и хаос (художник Хесус Мерино, *Action Comics*, том 1, выпуск 865).

Слева: Объединившись с другими злодеями-шутниками, Игрушечник идёт в атаку (художники Кевин Магвайр и Брэд Андерсон, *Action Comics*, том 1, выпуск 865).





ВАНДАЛ СЭВИДЖ

Пещерный человек, который не может умереть. Такова идея персонажа по имени Вандал Сэвидж, который впервые ворвался на страницы комиксов уже в 10-м выпуске комиксов *Green Stern* («Зелёный Фонарь», зима 1943 года, авторы — Альфред Бестер и Мартин Ноделл).

Во вселенной DC Вандал Сэвидж остаётся одной из самых популярных фигур. Именно он уничтожил затерянный город Атлантиду, а ещё утверждает, что в древности завоевал полимира под именами Александр Македонский и Чингисхан. Вкус к кровавому досугу появился у Сэвиджа, когда он примерил на себя образы Влада Цепеша и Джека Потрошителя. Его дочь Скандал Сэвидж входит в «Секретную Шестёрку» и является его своеобразным зловецким наследием.

«Мне очень нравится идея персонажа, который жил так долго и видел так много, что способен посмотреть на события совершенно под другим углом зрения, — говорит сценарист Фабиан Ничиеза. — Например, статистический супергерой решает одну проблему в месяц, то есть у нас выходит по одному выпуску. Но Вандал Сэвидж мыслит более глобально, его интересуют столетия. Это совершенно иной способ



Наверху: Вандал Сэвидж становится настоящим авторитетом на Диком Западе (художники Глени Фабр и Адам Браун, *All-Star Western*, том 3, выпуск 48).

Справа наверху: Лекс Лютор встречает сопротивление со стороны своего бессмертного противника (художники Дэвид Финч, Мэтт Бэннинг и Питер Штейгервальд, *Action Comics*, том 1, выпуск 895).

На полосу 129: Вандал Сэвидж создал в Древнем Египте своё собственное королевство (художники Леонард Кирк и Кит Шемпейн, *Justice League of America*, выпуск 42).

восприятия реальности, и интересно наблюдать, как этот герой планирует свою жизнь не на минуты или дни, а на века вперёд. И, возможно, поэтому он не становится популярнее. Если у героя на осуществление плана уйдут годы, то читатель может и не дожить до конца истории!»

В мини-сериях 2008 года *Salvation Run* множество самых выдающихся суперзлодеев DC отправили на далёкую планету, покрытую джунглями. Лекс Лютор и Джокер сформировали отряды и стали конкурировать друг с другом, но более разумный Вандал Сэвидж ушёл в чащу и создал своё собственное общество. В истории 2010 года *The Return of Bruce Wayne* переместившийся во времени Бэтмен борется с Вандаром Адлом и его Кровавым Племенем только для того, чтобы потребовать реванш за перестрелку на Диком Западе.

В перевопуске DC New 52 для Вандала Сэвиджа нашлась отличная роль в *Demon Knights*, истории, события которой происходят в Средние века. Также Сэвидж взаимодействовал с такими героями своего времени, как Демон Этриган, Мадам Ксанаду и Сияющий Рыцарь.

Ничиеза отмечает: «Вандал Сэвидж глубже, чем жестокий пещерный человек. Существует множество персонажей, которые рычат и дерутся. Гораздо интереснее развивать Вандала Сэвиджа как злодея, который видел мир в большей временной перспективе, чем супергерои».



ММ, ММ...
К-К-КТО..?

Я ВАНДАР АДГ,
ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК

**ВАНДАЛ
СЗВЕДЖ**

Я ПОВЕЛЕВАЛ
ЭТИМИ ЗЕМЛЯМИ ВО
ВРЕМЯ ЧЕТВЕРТОЙ
ДИНАСТИИ
И С ПОМОЩЬЮ...

МЕТАМОРФОВ

...Я СНОВА
ПОКОРЮ ИХ!



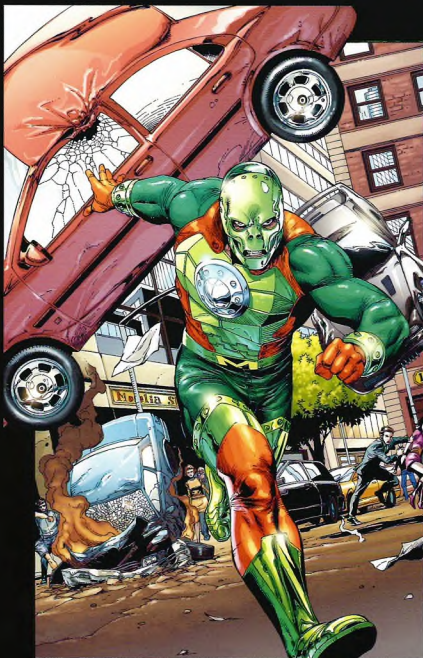


9

МОНСТРЫ, НАУЧНЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ И ФРИКИ

Некоторым злодеям очень сложно влиться в нормальное общество. Большинство из них вполне это устраивает. Лабораторные утечки и генетические мутации для этих персонажей — обычное дело. А некоторые из них являются чудовищным побочным продуктом безумных экспериментов.

Слева: Металло поражает Супермена токсичными лучами криптонита, а Суперобезьяна Титано наблюдает за ними (художник Арт Адамс, *Action Comics Annual*, том 1, выпуск 10).



Наверху: Металло убьёт любого, кто встанет у него на пути (художники Гари Франк и Джон Сибал, *Superman: Secret Origin*, выпуск 6).

На полосе 133: Яростная битва Металло с американскими военными (художник Стива Пага, *Action Comics*, том 2, выпуск 23.4: *Metallo*).

МЕТАЛЛО

В зависимости от сюжета Металло выглядел то как получеловек, то как робот. Он может трансформировать свои металлические части в острые бритвы и плазматиические пушки. Сплав металлов предохраняет Металло от внешних ударов. А под всеми этими металлическими слоями скрыто сердце из токсичного криптонита.

252-й выпуск *Action Comics* (май 1959 года) стал примечателен тем, что в нём впервые появился Супергёрл. Поэтому Металло остался практически незамеченным. Но уже во второй его истории создатели намекнули, что он станет очень важным персонажем вселенной.

Возможность превратиться из обычного мелкого преступника в непобедимого киборга представилась Джону Корбену в тот момент, когда один учёный предложил залечить его раны, полученные во время последнего дела, с помощью роботизированной перестройки его организма.

Поскольку столь сильной батареей, чтобы питать такое мощное существо, не существовало, то в качестве «аккумулятора» Металло получил прозрачный кусок криптонита.

После *Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях») совершенно новый Металло появился вместе с Суперменом на обложке первого выпуска комиксов *Supergman* («Супермен», январь 1987 года). Металло имел схожую с Суперменом силу, а криптонитовый реактор делал его ещё более опасным для Человека из Стали.

В ещё одном перезапуске DC New 52 Джон Корбен превратился в солдата под предводительством генерала Сэма Лэйна и вступил в романтические отношения с его дочерью Лоис. После того как Супермен бежал из заключения, Корбен вынуждался следить за ним. Облечённый в высокотехнологичный экспериментальный костюм, разработанный для армии США, Металло стал настоящей угрозой как для Супермена, так и для американских военных.

Металло сочетает в себе неуязвимость киборга и смертельную опасность криптонита. И хотя у него больше нет человеческого сердца, Супермен способен видеть сквозь металлическую оболочку и чувствовать, что под ней ещё осталось что-то от того хорошего человека, которым когда-то был Джон Корбен.

«МЕТАЛЛО сочетает в себе неуязвимость киборга и смертельную опасность **КРИПТОНИТА**».



PARASITE #1





ПАРАЗИТ

«Паразит — замечательный злодей, — говорит Майк Карлин. — Он высасывает жизненную силу из своих жертв. Его способность исключительно опасна для Супермена, и, как и многие суперзлодеи, Паразит является полной противоположностью Человека из Стали».

Джим Шутер и Аль Пластино впервые представили Паразита читателям в 340-м номере *Action Comics* (август 1966 года) как противника Супермена, который пытается и не может удовлетворить свой бесконечный голод. Лаборант Максвелл Дженсен слишком близко подошёл к опасному изотопу и после этого случайно превратился в фиолетового монстра с пустым лицом. Что-то внутри заставляет Паразита высасывать энергию из живых существ. С точки зрения Паразита, силы, которыми обладает Человек из Стали, — что-то вроде бесконечного шведского стола. Когда Паразит забрался слишком глубоко в сознание Супермена, у него произошла передозировка жизненной силы, и он чуть не погиб от «обжорства». Однако ему удалось выжить. Паразит уполз подальше и стал появляться в комиксах время от времени как «приходящий» злодей.

В ходе перезапуска *Crisis on Infinite Earths* («Кризис на Бесконечных Землях») сотрудники DC переработали персонаж, излечили его от ран. Из лаборанта Дженсена он превратился в уборщика Руди Джонса. У этого Паразита был лимит на количество убийств: его жертвы, отдав ему биологическую энергию, превращались в скелеты, а сам Паразит со временем деформировался в бесформенную массу с ротовым отверстием как у медузы. Каждый раз, когда он высасывал энергию из Супермена, он становился таким же сильным.

В выпуске 2009 года *Superman: Secret Origin* сценаристы решили добавить в историю Руди Джонса трагические элементы. Уборщик-неудачник выиграл лотерею от «ЛексКорп», и миллиардер обещал ему щедрый подарок. Вместо этого Джонс случайно съел радиоактивный пончик и обрёл себя на вечный неутолимый голод.

В современном сюжете персонаж был ещё раз переработан. Когда на улице Метрополиса послышался Джозуа Майкл Аллен въехал на своём велосипеде в лужу мутировавшего вируса, он подхватил инфекцию, которая послужила причиной его трансформации. Силу голода Паразита можно оценить по его размерам и объёму.

«Сложно найти злодея, который мог бы нанести Супермену по-настоящему серьёзный урон, — говорит сценарист «Супермена» Дэн Юргенс. — Но Паразит — один из таких соперников».

На полосе 134: Получив энергию от Супермена, Паразит ищет новую жертву (художник Дэн Браун, *Superman*, том 3, выпуск 23.4: *Parasite*).

На самом верху: Тепловое зрение Супермена способно на время задержать Паразита (художник Аарон Кудера, *Superman*, том 3, выпуск 23.4: *Parasite*).

Вверху: Паразит всегда был для Человека из Стали настоящим испытанием (художники Курт Суон и Джордж Клейн, *Action Comics*, том 1, выпуск 340).

«Сложно найти **ЗЛОДЕЯ**, который мог бы нанести **СУПЕРМЕНУ** по-настоящему серьёзный урон, но **ПАРАЗИТ** — один из таких соперников».

СОЛОМОН ГРАНДИ

Впервые андл Соломон Гранди восстал из могилы в 61-м выпуске *All-American Comics* (октябрь 1944 года) Альфреда Бестера и Пола Рейнмена. Труп умершего Сайруса Голда был реанимирован: он стал неубиваемым монстром, живущим на Болоте Смерти. Один бродяга из кемпинга дал мускулисту зомби имя, как в детской песенке: Solomon Grundy, born on a Monday¹.

«Гранди помогает проявиться подсознательным инстинктам супергероев, — утверждает сценарист Фабиян Ничиеза. — Учитывая пафос и трагичность его биографии, неудивительно, что Гранди проявляет неконтролируемые силу и злость. С его помощью у супергероя появляется возможность увидеть самого себя словно через темные очки. Это ситуации, которые можно охарактеризовать как «господи, куда же я иду».

Во время Золотого века Соломон Гранди выполнял функцию антагониста Алана Скотта, тогдашнего Зелёного Фонаря. Поскольку зелёное кольцо Скотта не работало против дерева, тело Гранди, частично состоящее из болотных щепок, оказалось неуязвимым для магических сил Зелёного Фонаря.

В 1970-х годах Соломон Гранди появился в анимационном ТВ-сериале *Challenge of the Super Friends* в качестве члена «Легиона Судьбы». Также он один из самых мощных противников в компьютерном файтинге 2013 года *Injustice: Gods Among Us*. В серии комиксов 1996 года *Batman: The Long Halloween* («Бэтмен: Долгий Хэллоуин») Гранди шатался по канализационным трубам под Готэмом, пока Бэтмен в качестве сюрприза на День благодарения не оставил ему в одном из подземных переходов жареную индейку.

Чтобы победить Соломона Гранди, героям не всегда достаточно одной лишь суперсилы. В 18-м выпуске *Green Arrow* («Зелёной Стрелы») в декабре 2002 года Изумрудный Стрелок обнаруживает, что его стрелы не наносят Гранди никакого вреда — лишь втыкаются в него, превращая в подушечку для булавок. В конце концов ему приходится придушить монстра тетивой.

Впрочем, Соломон Гранди вполне способен достойно принимать на себя удары сторонников Супермена. Каждый раз его побеждают — и он вновь воскресает. Когда он в спокойном настроении, то вполне может быть добродушным гигантом. Но его очень легко разъярить, а в неконтролируемом состоянии он может нападать и на врагов, и на друзей. Нескольким добросердечным женщинам, впрочем, удалось пробудить в душе Гранди нежность — включая дочь Алана Скотта, Джейд.

«Соломон Гранди был зомби до того, как это стало мейнстримом, — утверждает Ничиеза. — И, как в любой истории про зомби, хороший сюжет с Гранди рассказывает больше о живых людях, чем о мертвецах».

¹ Дословно: «Соломон Гранди, рождённый в понедельник».



Наверху: С туповатым Гранди совершенно невозможно спорить (художник Тим Сейл, *Batman: The Long Halloween*, выпуск 2).

Слева: Гранди стоит в болотной грязи, подарившей ему жизнь (художник Скотт Колине, *Solomon Grundy*, выпуск 1).

На полосе 137: Восставший из мёртвых Соломон Гранди — противник, которого мало кто из супергероев может победить (художники Шейн Дэвис, Сандра Хоуп и Алекс Синклер, *Faces of Evil: Solomon Grundy*, выпуск 1).



Top
Sinc



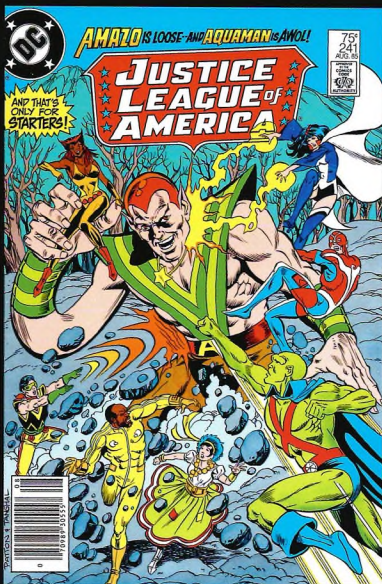
АМАЗО

Амазо — это андроид, обладающий большим набором различных способностей. Созданный Профессором Иво Амазо способен отобрать суперсилу у членов «Лиги Справедливости» и использовать их против своих беспомощных жертв. Прибавьте к этому «абсорбирующие клетки», которые позволяют Амазо копировать силу Супермена и великолепные тактические способности Бэтмена, и вы получите идеального злодея.

Впервые Гарднер Фокс и Майк Сековски представили Амазо читателям в 30-м номере *The Brave and the Bold* (июнь — июль 1960 года), где Профессор Иво внедрил своего робота в сложную криминальную схему, чтобы заполучить сыровотку бессмертия. Амазо легко забрал силы Аквамена, Чудо-Женщины, Марсианского Охотника, Флэша, Зелёного Фонаря, но в конце концов был побеждён усилиями супергероев.

В 27-м выпуске *Justice League of America* («Лиги Справедливости Америки», май 1964 года) Амазо появился вновь и оставался одним из врагов «Лиги» на протяжении десятилетий. В 637-м номере комиксов *Batman* («Бэтмен», апрель 2005 года) он прятался в одном из ящиков на корабле в гавани Готэма и почти сразу вступил в бой с Бэтменом и Найтвингом. Тёмный Рыцарь и его бывший напарник обезвредили андроида, ослепив его взрывающейся краской, и нарушили гироскопический баланс, привязав к его ушам бэтараган.

На данном этапе развития сюжета имя Амазо получило расшифровку — «А-Мазо Операционная система», что стало частью истории отношений Профессора Иво с «Лабораторией С.Т.А.Р.». Способности Амазо к регенерации и захвату клеток хозяина впоследствии были использованы Лексом Лютором в истории *Amazo Virus*.



На полосе 138: Амазо борется с Бэтменом и Найтвингом (художники Дуг Манки и Том Нгуен, *Batman*, том 1, выпуск 637).

Слева: Амазо применяет все силы членов «Лиги Справедливости» (художники Чак Паттон и Ромео Тангал, *Justice League of America*, том 1, выпуск 24).

Наверху: Когда Амазо берёт дело в свои руки, другие злодеи оказываются на заднем плане (художник Микель Джанин, *Justice League*, том 2, выпуск 23.4: *Secret Society*).

КИБОРГ-СУПЕРМЕН



Киборг-Супермен из будущего, лицо которого было едва ли знакомо читателям, появился в 466-м выпуске *The Adventures of Superman* («Приключения Супермена», май 1990 года) в качестве астронавта Хэнка Хэншоу. В этом сознательном вступлении на территорию сюжета «Фантастической Четвёрки» Дэн Юргенс рассказал о команде космического шаттла, которая после выхода на орбиту получила смертельную дозу радиации. Командир корабля Хэншоу также не избежал этой участи, но его способность превращать своё сознание в компьютерную сеть помогла ему выжить.

Вернулся он в 1993 году, в *care Reign of the Superman*, опубликованной после смерти Супермена. Пока Человек из Стали лежал в могиле, его место заняли четыре новых персонажа-самозванца. Хэншоу, Киборг-Супермен, делил это место с трудолюбивым героем Стилом, бесчувственным инопланетянином Эрадикатором и подростком-клоном Супермалышником.

«Когда я придумывал Хэнка Хэншоу, мы все считали, что это будет одна-единственная история, но мне так понравился потенциал персонажа, что я решил вернуть его, — признаётся Юргенс. — Тогда было решено, что появятся герои, утверждающие, что они и есть воскресший Супермен. Я подумал, что было бы здорово, если бы один из них использовал личность Супермена, чтобы внедриться в сообщество супергероев и разрушить его».

«Меня всегда удивляет то, какие именно персонажи приживаются, — признаётся Майк Карпин, который на момент выхода *Reign of the Superman* был редактором журнала о Человеке из Стали. — Хэнк Хэншоу был всего лишь героем одной из историй. Но во время создания *Reign of the Superman* все стали высказывать идеи по поводу того, каким бы они сделали нового Супермена, и Дэн Юргенс решил написать Супермена-Киборга. Мы сперва подумали о внешнем виде и потом уже о предистории, поэтому именно специфические способности Хэнка Хэншоу заставили нас выбрать его на эту роль».

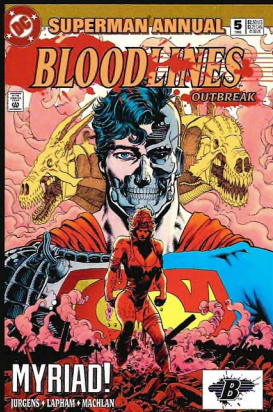
В *Reign of the Superman* жители Метрополиса поверили, что Киборг-Супермен — настоящий супергерой. Его металлические части совпадали с местами повреждений, полученных Суперменом в битве с Думсдеем. Хэншоу, который винил Супермена за разбитый корабль, продолжал поддерживать этот обман и параллельно вступил в союз с межгалактическим диктатором Моголом с целью уничтожить Коаст-сити.

Поскольку Коаст-сити также был родным городом Хала Джордана, то Киборг-Супермен стал противником Зелёного Фонаря. В конце концов он стал Верховным Мастером андроидов — охотников на людей и объединился с «Корпусом Синестро», чтобы заполучить кучу жёлтых силовых колец.

Киборг-Супермен уверен в том, что он непобедим, и эта мысль приводит его в ужас. Его самое страшное желание — уничтожить себя. Электронная система позволяет ему превращать себя в любой механизм, а металлические элементы могут трансформироваться как в цепкие крючки, так и в энергетические пушки. У органической части его тела тот же ДНК, что и у Супермена, что помогает ему летать, а также не обращать внимания на пули.

В перезапуске DC New 52 к биографии Киборга-Супермена добавился шокирующий факт. Брейниак, искавший идеальное существо, которое бы подчинилось его воле, создал слугу-робота, использовав тело Зор-Эла — отца Супергёрл — в качестве образца. Новый Киборг-Супермен говорит о себе лишь одно: «Я — совершенство».

«Есть что-то очень привлекательное в том, чтобы использовать сущность Супермена, который был надеждой для всего человечества, и на её основе создать идеальное воплощение зла, — говорит сценарист «Зелёного Фонаря» Рон Марц. — Киборг-Супермен не только заслуживает того, чтобы быть в пантеоне самых ярких противников Супермена. Он один из самых интересных злодеев во всей вселенной DC».



Наверху слева: У нового Киборга-Супермена человечности ещё меньше, чем у его предшественника (художник Аарон Кудера, *Action Comics*, том 2, выпуск 23.1: *Cyborg Superman*).

Слева: Киборг-Супермен, который никогда не был полностью органическим, производит отталкивающее зрелище (художники Дэвид Лэпхем и Майк Мэчлан, *Superman Annual*, том 2, выпуск 5).

На полосе 141: Сперва жители Метрополиса поверили, что их герой вернулся с того света (художники Дэн Юргенс и Дуг Хэйзелвуд, *The Adventures of Superman*, том 1, выпуск 500).



Я вер-
нулся.

DAILY PLANET



Наверху: Используя сосульки в качестве кинжалов, Убийца Мороз производит сногшибательное впечатление (художник Дерлиса Сантакруза, *Justice League of America*, том 3, выпуск 7.2: *Killer Frost*).

На полосе 143: Прикосновение Убийцы Мороз смертельно (художник Дерлиса Сантакруза, *Justice League of America*, выпуск 7.2: *Killer Frost*).

«ФАЙРШТОРМ — единственное существо во вселенной, которое способно производить достаточно ЭНЕРГИИ, чтобы НАКОРМИТЬ Убийцу Мороз».

УБИЙЦА МОРОЗ

Убийца Мороз — вампириша, которая высасывает тепло и жизненную энергию из окружающих, чтобы поддерживать существование своего тела, находящегося в состоянии гипотермии. Роль Убийцы Мороз, чей поцелуй мог заморозить живого, сыграли сразу несколько разных женщин.

«У неё великодушный, запоминающийся образ, потому что она, оказывается, создана из льда и снега, — говорит сценарист *Fury of the Firestorm* Дэн Юргенс. — Также в этом образе есть идея, что противоположности притягиваются. Когда речь идёт об Убийце Мороз, то имеются в виду огонь и лёд». Уникальная сила Убийцы Мороз заставила создателей включить её в видеоигру 2013 года *Injustice: Gods Among Us*.

Первая версия злодейки появилась в 3-м выпуске *Firestorm* (июнь 1978 года). Кристал Фрост, влюблённая студентка, случайно оказалась заперта внутри морозильной комнаты. После этого она получила способность высасывать из своих жертв тепло и устраивать заградительный огонь из острых сосулек. Со второй версией Убийцы Мороз, доктором Луизой Линкольн, Файршорм сталкивается в 35-м выпуске одноимённого комикса (май 1985 года).

Третье преобразование злодейки получает после перезапуска вселенной New 52. Согласно новому сюжету, Кейтлин Сноу была учёным в «Лаборатории С.Т.А.Р.» и работала над термодинамическим двигателем на далёкой полярной станции. В конце концов её коллеги — агенты организации «У.Л.Е.Й.» — попытались убить Сноу с помощью этого же двигателя. В отчаянии она сломала систему охлаждения, и хладагент впитался в её тело. Но вместо того, чтобы умереть, доктор Сноу превратилась в Убийцу Мороз, расправилась со своими мучителями, вернулась домой в Питтсбург и стала удовлетворять свой тепловой голод.

Файршорм — единственное существо во вселенной, которое способно производить достаточно энергии, чтобы «накормить» Убийцу Мороз. Доктор Сноу пыталась искусственно воссоздать его способности, но на данный момент схватки с Ядерным человеком необходимы для её выживания.

«До превращения в Убийцу Мороз Кейтлин Сноу была гениальным учёным, — рассказывает Стерлинг Гейтс, который писал историю *Freezing to Death*, выпуск *Justice League of America* («Лига Справедливости Америки»), посвящённый Убийце Мороз. — Теперь всё, что у неё осталось, — её криокинетические способности. Именно так она борется с мучительным голодом и немного растапливает своё ледяное сердце».



Хотя бы воплощение природной катастрофы, Химо появился как отражение стремительного научного прогресса. Дебютировав в 39-м выпуске *Showcase* (июль — август 1962 года), Химо, казалось, был введён в повествование как антагонист также искусственно созданных «Металлических Людей».

«Он ходячая банка с химикатами, — описывает персонаж Майк Карлин. — Сценаристы прошлись по периодической таблице химических элементов. «Металлические Люди» сражались либо с различными газами, либо с космическими роботами из неземного металла. Итак, химикаты или роботы? Это просто — просто другая научная область».

Один учёный держал в пластиковом контейнере, повторяющем форму человеческого тела, списанные лабораторные жидкости — так появился Химо. Странные смеси, из которых состоит Химо, дали ему возможность изменять размеры и выливать токсичные отходы на своих врагов.

В 1985 году, с выходом *Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях»), стало ясно, что Химо может вызвать глобальный природный катаклизм. Брейниак и Лекс Лютор использовали Химо в своих целях в параллельном мире в Нью-Йорке, где он буквально за несколько минут отравил почти и загрязнил воду в гавани.

«Химо стал действительно опасным, когда во время «Кризиса» мы увидели, что он отравил океан, — говорит Скотт Битти, автор истории *Joker: Last Laugh*, в которой несколько суперзлодеев становятся химическими модифицированными слугами Джокера. — В этой истории Химо сыграл не последнюю роль. По сути, он огромная банка с токсичными химикатами, и если мы не можем «джокеризировать» Химо, как остальных суперзлодеев, то можем использовать его для распространения «любовных флюидов» Джокера».

В истории *Infinite Crisis* («Бесконечный Кризис», 2005) для Химо нашлась схожая роль. «Тайное Общество Суперзлодеев» сбросило этого токсичного голема на соседний с Готэмом Бладхейвен. Радиоактивные осадки сделали город абсолютно непригодным для жизни человека.

Справа наверху: Безмозглый Химо пытается раздавить Супермена (художники Майк Вьеринго и Хосе Марзана-младший, *The Adventures of Superman*, том 1, выпуск 593).

Справа: Химо — секретное оружие группы Суперзлодеев (художники Джордж Переза и Джерри Ордей, *Crisis on Infinite Earth*, выпуск 9).

На полосе 145: Химо отравляет Лас-Вегас-Стрип (художники Филип Тан и Джонатан Глион, *Outsiders*, том 4, выпуск 31).









10

СИЛА В КОЛИЧЕСТВЕ

Если даже один злодей может нанести значительный урон, то как супергерой сможет сдерживать целую орду врагов? После создания «Лиги Справедливости» и других супергеройских команд злодеи сформировали собственные шайки. К счастью для супергероев и законопослушных граждан, из-за непомерного эгоизма многих преступников такие союзы чаще всего распадаются.

«Нашей целью было создать сообщества, которые несут куда большую угрозу, чем та, с которой супергерой может справиться в одиночку, — объясняет Дэн Дидио. — Когда вы объединяете сразу нескольких злодеев, всё становится гораздо веселее! К тому же всегда интересно наблюдать, как тот или иной герой борется со злодеем, с которым ему раньше не приходилось сталкиваться. Это показывает читателю, насколько уникальны и интересны персонажи.

Слева: Ультрамен и «Преступный Синдикат» — Быстрый Джонни, Оулмен, Смертельный Шторм, Кольцо Силы и Супервумен — пытаются захватить другую планету (художники Айван Рейс, Джо Прадо, Окилейр Альберт и Эбер Феррейра, *Justice League*, том 2, выпуск 23).

«ПРЕСТУПНЫЙ СИНДИКАТ»

В тёмном отражении нашей вселенной параллельные версии Супермена и Бэтмена являются диктаторами, в то время как супергерои, такие как Лекс Лютор и Джокер, пытаются собрать силы сопротивления и сбросить тиранов с престола. Эта идея приобрела популярность начиная с 29-го выпуска *Justice League of America* («Лиги Справедливости Америки», август 1964 года), где «Преступный Синдикат» появился как злодейская версия «Лиги Справедливости» с зеркальной Земли.

Её члены — двойники уже знакомых нам героев, но их способности искажены до неузнаваемости или вывернуты наизнанку. Ультрамен, двойник Супермена, стал безжалостным тираном. Супервумен, бессердечная королева, является двойником Чудо-Женщины. Оулмен — дoppelgänger Бэтмена, развязавший глобальную войну с полицией. Флэш в другом мире зовут Быстрый Джонни, он развращённый и аморальный убийца. Кольцо Силы — полная противоположность Зелёному Фонарю — заключает в себе космическую энергию и с её помощью терроризирует невинных жертв.

«Я думаю, что «Преступный Синдикат» — это отличный источник новых сюжетов, — говорит Курт Вьюсик, который прописывал команду антагонистов в комиксе *Sinclair Rules*,

созданном во время его работы над *Justice League of America* («Лигой Справедливости Америки») в 2004–2005 годах. — Многие преступные шайки смотрятся как случайный набор плохих парней, но «Преступный Синдикат» — это сильная, сплочённая и влиятельная организация».

Первоначально «Преступным Синдикатом» называлась группа из мира, который исчез из вселенной DC после перезапуска *Crisis on Infinite Earths* («Кризиса на Бесконечных Землях», 1985). А при новом появлении «Синдиката» в 1999 году сценаристы поместили его на альтернативную Землю из мира антиматерии.

В современных сюжетах «Преступный Синдикат» нашёл способ покинуть коррумпированную Землю-3 с помощью Ящика Пандоры. После уничтожения «Лиги Справедливости» он появился из портала между измерениями и объявил настоящую Землю своими новыми владениями. Это спровоцировало появление кроссовера 2013–2014 года *Forever Evil* («Вечное зло»).

«Это перевернутая с ног на голову версия «Лиги Справедливости», которая пришла из мира, где правит криминал, — говорит сценарист Стерлинг Гейтс. — И нужно очень постараться, чтобы остановить «Синдикат».



Визу: «Преступный Синдикат» готовится к захвату Земли (художники Айван Рейс, Джо Прадо, Оклеир Альберт, Эбер Феррейр, *Justice League*, том 2, выпуск 23).

На полосе 149: Напряжение между членами «Преступного Синдиката» нарастает (художники Дэвид Финч и Ричард Френд, *Forever Evil*, выпуск 1).





Наверху: «Легион Судьбы» в полном составе (художник Алекса Росса, том 2).

Слева: Главный штаб «Легиона Судьбы» в болотной трясине невозможно перепутать ни с чем (художники Эд Бенес и Сандра Хоуп, *Justice League of America*, том 2, выпуск 14).



«ЛЕГИОН СУДЬБЫ»

Популярность этой команде злодеев принёс анимационный сериал 1970-х годов *Challenge of the Superfriends* («Испытание супердрузей»), и с тех пор «Легион Судьбы» неоднократно появлялся на страницах комиксов. Важная интерпретация его появилась в мини-сериях 2005 года *Justice* («Лига Справедливости»), которые написал и проиллюстрировал Алекс Росс.

Штаб-квартира «Легиона Судьбы» располагается в ужасающем Зале Судьбы, здании в форме черепа, которое возвышается на острове посреди трясины в дальнем болоте.

В «Легионе» состояли только самые узнаваемые злодеи вселенной DC: Лекс Лютор, Синестро, Соломон Гранди, Визарро, Гиганта, Загадочник, Брейниак, Капитан Холод, Игрушечник, Пугало, Гепард и Чёрная Манта. Позже этот список расширился, к нему добавились Глиноликий, Паразит, Ядовитый Плющ, Металло и Чёрный Адам.

«ЛИГА НЕСПРАВЕДЛИВОСТИ»

Уже по названию понятно, что это сообщество является официальным идеологическим противником «Лиги Справедливости». Эта команда получила развитие в 10-м выпуске *Justice League of America* («Лига Справедливости Америки», сентябрь 1997 года) под названием «Банда Несправедливости». Управляют ею Лекс Лютор или Джокер.

В 13-м выпуске *Justice League of America* («Лига Справедливости Америки», ноябрь 2007 года) Лютор ещё раз попытался собрать группу суперзлодеев под своим командованием, предложив им защиту от нападков супергероев. Джокер занял место его заместителя, остальные крупные управленческие посты предлагались Гепард, Горилле Гродду, Паразиту, Ядовитому Плющу и Убийце Мороз.

Постепенно в команду записывалось всё больше и больше преступников, а «Лига» была переименована в «Беспредельную Лигу Несправедливости». Впрочем, правление Лекса Лютора долго не продлилось. Американское правительство выслало оперативные отряды, чтобы они окружили большинство злодеев, схватили их и отправили в ссылку на планету джунглей, ту самую, которая уже фигурировала в серии комиксов *Salvation Run*.

Справа: «Банда Несправедливости» Лекса Лютора (рисунк Говарда Портера и Джона Делла, *Justice League of America*, выпуск 11).

Внизу: Лютор — предводитель расширенной «Лиги Несправедливости» (рисунк Джо Бенитеза и Виктора Лламаса, «Лига Справедливости Америки», том 2, выпуск 13).

На полосе 153: Последняя команда Лютора, собранная для того, чтобы противостоять «Преступному Синдикату» (рисунк Дэвида Финча и Ричарда Френда, *Forever Evil*, выпуск 3).







«ТАЙНОЕ ОБЩЕСТВО СУПЕРЗЛОДЕЕВ»

С выходом первого номера *Secret Society of Super-Villains* (май — июнь 1976 года) криминальная банда получила свой собственный комикс. Общество было основано Дарксайдом с целью устроить глобальный хаос, куда входили такие персонажи, как Капитан Холод, Горилла Гроуд, Звёздный Сапфир и Синестро.

«Фанаты реагируют очень положительно, когда в комиксах взаимодействуют герои, которые обычно не встречаются друг с другом, — говорит Дэн Дидио. — Когда этот комикс только появился в 1970-х годах, я сразу стал ярым поклонником «Тайного Общества Суперзлодеев». И когда я стал работать в DC, первое, что я мечтал сделать, — это вернуть «Тайное Общество». Что мы и сделали это во время запуску *Infinite Crisis* («Бесконечного Кризиса»).

В новом «Тайном Обществе» состояли практически все злодеи на Земле, а руководили им Доктор

Психо, Дэфстроук, Талия аль Гул, Чёрный Адам и Лекс Лютор, который впоследствии оказался самозванцем Александром Лютером-младшим из параллельной вселенной. В 2005 году в выпуске *Villains United* «Тайное Общество» раскрылось подробнее. В следующей серии — *Infinite Crisis* («Бесконечный Кризис») — «Общество» столкнулось с армией супергероев в смертельной схватке в центральной части Метрополиса.

В современном сюжете комиксов DC New 52 «Тайное Общество» — название, под которым «Преступный Синдикат» представляется своим потенциальным членам. Злодеи, обещающие служить «Синдикату», получают монетку, которая удостоверяет их членство, в то время как те, кто отказывается вступать в «Тайное Общество», объявляются предателями и подвергаются преследованиям.



«**ФАНАТЫ** реагируют очень положительно, когда в комиксах взаимодействуют **ГЕРОИ**, которые обычно **НЕ ВСТРЕЧАЮТСЯ ДРУГ С ДРУГОМ**».

Наверху: «Тайное Общество Суперзлодеев» объединяет самых разных злоумышленников во вселенной DC (художники Давид Финч и Ричард Френд, *Forever Evil*, том 1, выпуск 1).

Слева: На этой классической обложке герои почти полностью раздавлены мощью «Тайного Общества Суперзлодеев» (художники Рич Баклер и Джек Абель, *DC Special Series*, том 1, выпуск 6).

«СЕКРЕТНАЯ ШЕСТЁРКА»

На момент своего появления в первом выпуске *Secret Six* (апрель — май 1968 года) одноимённое общество включало шесть частных детективов, которые работали на таинственного Пересмешника. Когда в 1980-е годы эта команда вернулась, она продолжила работать как группа секретных агентов, а вот в 2000-х годах обрела вторую жизнь. Она объединила злодеев, которые не могли эффективно взаимодействовать друг с другом.

Дэдшот, Кэтмен, Чешир, Рэгдолл, Скандал Сэвидж и Парадемон — вот члены новой «Секретной Шестёрки». Они впервые появились в подобном составе в первом выпуске *Villains United* (июль 2005 года), написанном Гейл Саймон. Сперва у этой команды был собственный Пересмешник (впоследствии оказалось, что это Лекс Лютор), но отказ от сотрудничества с «Тайным Обществом Суперзлодеев» обрек членов «Секретной Шестёрки» на верную смерть.

Их казнь через сожжение убедила выживших участников команды, что лучше держаться вместе. В ограниченном выпуске комикса *Secret Six* в сюжет были введены новые персонажи, такие как Нокаут, Безумный Шляпник и Харли Квинн.

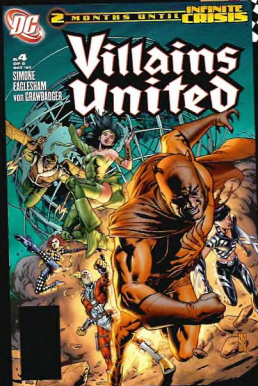
В сентябре 2008 года DC Comics выпустили новый постоянный комикс-сернал *Secret Six*. Дэдшот, Кэтмен, Скандал Сэвидж и Рэгдолл заняли свои прежние позиции, также к ним присоединились новые персонажи — Жаннетт и мускулистый соперник Бэтмена Бейн. Несмотря на то что и злодеи, и супергерои настроены к «Шестёрке» враждебно, читатели находят в этом странном союзе определённую прелесть. Сернал выдержал 36 выпусков.

«Они вовсе не воспринимают себя как злодеев, — утверждает Дэн Дидио. — «Секретной Шестёркой» управляют прежде всего личные интересы, и иногда они совершают хорошие поступки. Поэтому они находятся где-то посередине между героями и злодеями».

«СЕКРЕТНОЙ ШЕСТЁРКОЙ» управляют, прежде всего, их личные ИНТЕРЕСЫ, но также иногда они СОВЕРШАЮТ И ХОРОШИЕ ПОСТУПКИ».



GAIL
SIMONE
NICOLA
SCOTT
DONG
HAZLEWOOD



Наверху: Бейн, Дэдшот, Кэтмен, Скандал и Рэгдолл занимают автоостанов на трассе (художники Никол Скотт и Дуг Хэйзелвуд, *Secret Six*, том 3, выпуск 3).

Слева: «Секретная Шестёрка» в отличной форме (художники Дейл Иглшем и Уэйд фон Граубаджер, *Villains United*, том 1, выпуск 4).

На полосе 157: «Секретная Шестёрка», состоящая из чудаксов и сумасбродов, прекрасно и слаженно работает в команде (художник Дэниел Лувис, *Secret Six*, том 3, выпуск 10).





ЭПИЛОГ

Характеры суперзлодеев DC, которых любят миллионы фанатов, придумывали и отшлифовывали тысячи создателей. Эти герои давно уже стали настоящими звёздами, чья основная задача — не побеждать своих заклятых врагов раз за разом и даже не в том, чтобы править вселенной. Они должны стать бессмертным элементом популярной культуры.

«Всем авторам нравятся персонажи, которых они создали, — утверждает Майк Карлин. — Но герой при этом не будет важным игроком во вселенной, пока другой художник или сценарист не попытается перепрограммировать этот персонаж и продолжить самостоятельно писать его историю».

Постоянное перекидывание «мяча» между создателями приводит к тому, что с появлением нового сценариста или художника злодей становится всё более и более неотразимым. Коллаборация и последовательность, традиции и инновации. Благодаря следованию этим принципам многие антагонисты остаются опасными в глазах читателей на протяжении десятилетий.

Неважно, Джокер это или Гиганта, Дэдшот или Думсдей — такая последовательная структура требует определённых развязок. Триумф злодея всегда оказывается недолгим. Приблизительно через одиннадцать часов злодейская схема неизбежно потерпит крах, а супергерой обязательно одержит победу, будучи в шаге от поражения.

Но в воображении читателей злодеи продолжают жить, их помнят. Так что не переживайте так уж сильно за плохишей. Они и так уже победили.

На полосе 158: На этом рисунке Алекса Росса в героях вселенной DC как в зеркале отражаются их соперники из преступного мира (художники Дуг Брейтвейт и Алекс Росс, *Absolute Justice*).

УДК 821.111-3(73)
ББК 84(7Coe)-44
У-63

Издательство выражает благодарность Кириллу Кутузову и Алексею Волкову за помощь в подготовке настоящего издания.

Уоллес, Даниел.

У-63 Энциклопедия суперзлодеев / Даниел Уоллес; пер. с англ. А.Горбатовой. — Москва: Издательство АСТ, 2019. — 160 с.: ил.

ISBN 978-5-17-119984-5



Copyright 2019 DC Comics
All related characters and elements are trademarks of and © DC Comics
WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (\$19)

All rights reserved under International and Pan-American Copyright Conventions.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the copyright owner.

16+

ISBN: 978-5-17-119984-5



9 785171 199845

Издание для досуга
демалысқа арналған басы

Для широкого круга читателей
Оқырманның кең ауқымы үшін

Энциклопедия суперзлодеев

Перевод с английского Анастасии Горбатовой

Заведующий редакцией Сергей Тишков
Ответственный редактор Юлия Кузьминых
Дизайн обложки Софии Багдасарян
Вёрстка Роман Рыдалин
Корректор Татьяна Чернова

Подписано в печать 27.08.2019. Формат 60х84/8.
Гарнитура Minion. Печать офсетная. Усл. печ. л. 18,67.
Тираж 2 000 экз. Заказ № 280.

Произведено в Российской Федерации

Изготовлено в 2019 г.

Иготовитель: ООО «Издательство АСТ»
129085, Российская Федерация, г. Москва, Звёздный бульвар,
д. 21, стр. 1, комн. 705, пом. I, этаж 7

Наш электронный адрес: WWW.AST.RU. Интернет-магазин: book24.ru

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008);

58.11.1 — книги, брошюры печатные

Өндіруші: ЖШҚ «АСТ баспасы»

129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс, 705-бөлме, I жай, 7-қабат
Біздің электрондық мекенжайымыз: www.ast.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz. Интернет-дүкен: www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию в республике Казахстан:

ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасында дистрибутор
және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының
өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 2 51 59 89, 90, 91, 92

Факс: 8 (727) 251 58 12, ан. 107; E-mail: RDC.Almaty@eksmo.kz

Тауар белгісі: «АСТ» Өндірілген жылы: 2019

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Өндірген мемлекет: Ресей

Мы в социальных сетях. Присоединяйтесь!

https://vk.com/ast_mainstream

https://www.instagram.com/ast_mainstream

https://www.facebook.com/astmainstream



Отпечатано с электронных носителей издательства.
ОАО «Тверской полиграфический комбинат» 170024, Россия, г. Тверь, пр-т Ленина, 5.
Телефон: (4822) 44-52-03, 44-50-34, Телефон/факс: (4822) 44-42-15
Home page - www.tverpk.ru Электронная почта (E-mail) - sales@tverpk.ru



ISBN 978-5-17-119984-5



Каждый фанат комиксов знает, что супергерой – ничто без достойного противника. Для каждого Бэтмена просто обязан найтись свой Джокер, а для каждого Супермена – личный Лекс Лютор.

В этой энциклопедии собраны самые яркие, самые отпетые злодеи вселенной DC Comics. Уникальные досье на преступников Готэма и Метрополиса, враги Амазонок и отряда Зеленых Фонарей, фрики и монстры всех мастей – всех их вы найдете на страницах самого полного путеводителя по миру суперзлодеев.

О нем расскажут сами создатели – талантливые писатели и художники DC Comics: Джим Ли, Майк Карлин, Дэн Дидио, Чак Диксон и многие другие. Предисловие написал режиссер и автор комиксов Кевин Смит. Эта энциклопедия – настоящий подарок для всех любителей комиксов.



S0175624

Copyright 2019 DC Comics
All related characters and
elements are trademarks of
and © DC Comics
WB SHIELD: TM & © Warner
Bros. Entertainment Inc. (ST7)

ISBN 978-5-17-102023-1



9 785171 020231

www.vik.com/ast_mainstream



www.ast.ru

