

№ 23
Январь 2005

М КОРОЛЕВСТВО Е

Журнал по Ролевым
Играм



ВНУТРЕННОСТЬ

Валерия Егорова Надежда	4
ВОСПОМИНАНИЯ С ИГР	
Бощман Профессор накрылся	5
Алина Немирова Великая Степь	9
ПО СЛЕДАМ ЗИЛАНТКОНА	
Дядя Слава Отчет	14
Екатерина Хабарова Fashion-блок	25
McAndrews РИ в Германии	29
Юрий Колобаев Архив Игр	32
РАЗМЫШЛЕНИЯ	
Михаил Кожаринов Алгоритмы	35
ИГРНОЕ УШКО	
Михаил Русин Как готовиться к роли	48
Илья Степин Войти в роль	52
Аркадий Мерзляков Памятка игроку	52
В МАСТЕРСКИЙ СУНДУЧОК	
Виталий Сидоренко О науке на РИ	54
Глюк Как начать игру	61
РАЗМЫШЛЕНИЯ	
Ундин Корректность на играх	63
ГОРОДСКОЙ СЕЗОН	
Тень Городские информационно-магические игры	68
Milfgard А давайте проведем павильонку	72
Надежда Пахмутова Организация бала	78
ОБМЕН ОПЫТОМ	
Алина Немирова Дом на РИ	90
Филигон Кендер Мелочи жизни	100
Юрий Колобаев О вреде пьянства на РИ	103
ОБЗОР РОЛЕВОЙ ПРЕССЫ	106
ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГР СЕЗОНА 2005	108

БЫЛОЕ И ДУМЫ	
Юрий Колобаев Богатыри	118
Кошка Исландская Скандинавские мифы и Толкиен	132
ЖЕНСКИЙ УГОЛОК	
Юлия Зубарева О суровых мужиках	136
МАСТЕРСКАЯ	
Юрий Трегубов Спудзука	139
АРСЕНАЛ	
Юрий Колобаев Копья, рогатины и пики	140
МАСТЕРСКАЯ	
Светлана Глушко Костюм позднего европейского средневековья	146
Обувь	152
СДЕЛАЙТЕ НАМ КРАСИВО	
Оксана Романова Искусство грима	156
Ролевая песня	162
ВОСПОМИНАНИЯ С ИГР	
Магдалена Айвенго	164
Кроссворд	179
Ежик в спальнике	182
РИ-клама	188
НАШИ ПОДПИСЧИКИ И РАСПРОСТРАНТЕЛИ	189
Хвосты Редакции	192

Что понравилось? Голосовалка здесь:

www.rpg.ru



Журнал "Мое Королевство" получил на Зилантконе-2001 приз "Дюрандаль" за выдающийся вклад в информационное освещение игрового движения

Бульварное ЧТИВО

с. 108



Игры летнего сезона 2005

ЧМ Черный отряд

с. 109



ВЕДЬМАК: НЕЧТО БОЛЬШЕЕ

с. 113

ШАХМАТЫ



ДЕРИНИ

с. 115



Нолдолантэ

с. 117





Программа обмена. РИ-пресса: газета "Полигон", г. Тула

Надежда

Колючий северный ветер дул среди обугленных деревьев и гнал вверх по склону черную пыль, сплошь устилавшую землю вокруг. Девушка поежилась и плотнее закуталась в длинный серо-зеленый плащ:

- Страшное место.
- Просто мертвое.
- Нет ничего страшнее преждевременной смерти.

Они шли по выгоревшему склону, обнявшись чтобы было теплее, и старались не смотреть на север. Они и сами не знали, зачем пришли сюда. Просто было что-то в утреннем ветре, что заставило их покинуть холодные, но все же надежные стены крепости, и бродить по этому мрачному мертвому склону.

Уже темнело, на небе появились первые робкие звезды.

- Может, вернемся? - спросил юноша, - Мало ли какие твари могут прийти с севера с сумерками.

- Давай дойдем до того большого дерева.

- Хорошо, но потом сразу обратно.

Это было очень древнее и высокое дерево, наверное, самое древнее и высокое в это лесу. Девушка приблизилась к нему почти вплотную и провела ладонью по изборозженной гл-

бокими морщинами коре.... Под рукой зловеще зашуршало, и к ногам девушки осыпалась горстка пепла.

- Ничего живого не осталось, - покачал головой юноша. - Идем.

- Погоди...

Девушка наклонилась к тому месту, куда осыпалась пеплом кора лесного гиганта, осторожно разворошила покрывавший землю прах, и лучи первой по-настоящему яркой звезды осветили маленький ярко-синий цветок... в его середине, откликаясь сиянием старшей небесной сестре, светилась маленькая серебристая звездочка.

Путники застыли, не смея даже вздохнуть. Наконец из уст девушки вырвалось легкое и нежное как вздох слово.

- Что? - спросил ее спутник.

- Надежда, на моем языке это значит Надежда.

Уже было совсем темно, когда они вернулись к воротам крепости, но прежде чем войти внутрь, они, не сговариваясь, обернулись и взглянули на север. И в их глазах не было страха.

3.06.2002 г.

Валерия Егорова,
г. Тула

Надежда

Профессор накрылся, или как Каттнер помогал Толкиену

Если вы недавно в нашем кругу и хотите узнать что-то новое о ролевых играх, зайдите в Интернет, сейчас это модно. С нами остаются только те, у кого есть грелка, диплом за победу на олимпиаде по химии, безмен или другие атрибуты принадлежности к сообществу сильных духом. Подумать только, информационная страничка! Толстые журналы - вот объект охоты и предмет вождения настоящего ролевика! Толстые журналы на настоящей бумаге предназначены для интеллектуальной элиты, которая не стремится за живой настолькой, что забывает о непрерывных двух часах между ужином и просмотром "Серебряного шара", когда можно усесться в массивное кресло, милосердно не скрипящее под весом много по-

едавшего тела и провести семь тысяч секунд свысока думая о судьбах ролевого движения в России. Именно толстый журнал пробуждает в нас стремление к творчеству. Мы, отставные генералы, отошедшие от дел магнаты-лесопромышленники, несчастные супруги энергичных бизнеследи, актеры с невостребованными современной драматургией амплуа - все мы едины в своем стремлении вынести авторитетное суждение в адрес очередного замеченного прессой феномена в области ролевых игр. Авторитетное мнение, как правило, таково, что многие из действующих офицеров, актеров, бизнесменов и холостых мужчин разрывают все контакты с нами, пылая справедливым негодованием в отношении старых, но столь голосистых развалин оплотов древнего искусства, имя которому - Ролевая Игра. И мы не останавливаемся на критике существующего строя. В своем рвении к совершенству мы подвергаем сомнению самые истоки нашего бытия, редко осознавая, что рубим сук, на котором сидим. Но, раз взявшись за перо, завзятый мемуарист останавливается только с наступлением темноты. Поэтому сегодня - пока не меркнет свет, пока горит свеча - мы приподнимем завесу тайны над одной из самых одиозных фигур в английской литературе прошлого века. Итак, приготовьтесь узнать всю нелецеприятную правду о Толкиене.

После такого пафосного и малопонятного вступления нужно еще раз напомнить, о чем мы собрались говорить. Сегодня мы рассматриваем взаимопроникновение культур внутри единой сущности на примере двух замечательных авторов - Джона Рональда Рузла Толкиена и Генри Каттнера. Я обладаю всей полнотой информации по поводу тех дней, когда творчество замечательного американского фантаста кардинальным образом повлияло на личность выдающегося английского



Воспоминания с ипр. Профессор накрылся

литератора и ученого. То, каким образом пересеклись судьбы двух творцов, оставалось загадкой до сегодняшнего дня. И знаете, почему право разорвать финишную ленту этого марафона неведения и таинственности достается именно мне? Потому что **Толкиен - это я.**

Да, не удивляйтесь. Чтобы быть предельно правдивым, я должен отметить, что в имеющихся документах отмечено только мое первое имя Джон и неправильно - "Толкин" - записана фамилия. В довершение всех бед какой-то бюрократ решил, что Джон Толкин может родиться и в Лондоне, а незабвенный Блумфонтейн - это в Южной Африке - никакого отношения к моему жизненному пути не имеет. Но в будущем, видимо, это никого не будет беспокоить... В каком будущем? А разве вы не знаете, что профессора Толкиена забирали в будущее, в Институт Времени, что через реку от Заповедника Гоблинов? Не знаете? Значит, в сезоне 2002 года вы не были на игре "Заповедник Гоблинов" от мастерской группы "Александр VI".

Все так. Именно на игре я и был Толкиеном. В литературном первоисточнике в будущее работники Института Времени (или кафедры? не помню) вытаскивают к себе товарища Вильяма нашего Шекспира. Но создателям игры - здоровья им и совести - показалось, что для ролевой общестственности более интересным был бы другой персонаж. Толкиен. Отличный выбор! Я не знаю (или не хочу вспоминать), чем руководствовались мастера, утверждая на эту роль меня. Хочу только сказать, что более весомый вклад в создание образа Дж.Р.П. Толкиена они вряд ли бы сделали. Сюжет появления моего персонажа в рамках игры был прост, как яблоко. Дж. Толкина просто вытаскивали из середины 50х годов XX-го века на лекцию о времени и о себе. Но не тут-то было! Ошибки в аусвайсе не значили ничего, когда мой персонаж входил в мир игры. Когда он покидал игру, я, будучи полностью удовлетворенным своими дейст-

виями, едва не утвердился во мнении, что механики хронолета (или как его там?) вытащили из глубины веков случайного прохожего, который, по стечению обстоятельств, смог найти ответы на все вопросы заинтересованной студенческой молодежи. Позвольте объясниться.

Стыдно признаться, но, даже имея в запасе две недели на подготовку, я с горем пополам осилил всего треть биографии Толкиена, а при входе на полигон помнил два-три факта из жизни профессора да имя его сына. Все отведенное мне время я потратил на освоение собрания сочинений Генри Каттнера. Чертовы мутанты Хогбены лишили меня возможности узнать, в каком колледже Оксфорда преподавал Толкиен, как звали его супругу, о чем они спорили с Льюисом (который "Нарнию" писал) в рамках литературного общества, название которого я тоже успешно позабыл. Естественно, что мое средне-паршиское владение письменной формой английского языка никак не могло заменить багаж знаний филолога и лингвиста с огромным стажем исследовательской и преподавательской работы. Стало быть, о соответствии по интеллекту и знаниям приходилось отказываться заранее.

Столь же заблаговременно мне пришлось расстаться с мыслью, что кто-то примет меня за профессора Толкиена, руководствуясь знанием прижизненных изображений литературного гения. Конечно, пестрый пиджак, цветной теплый жилет, цивильные брюки и черные туфли, надетые после годичного простоя, гипотетическому портрету Толкиена, возможно, соответствовали. Но живот - не маленький, поверьте на слово, коротко стриженная голова и черная кучерявая борода должны были непременно поставить историков литературы в тупик. И если "ежик" мой В.Обручев прикрыл шляпой - видимо, специально, чтобы потом от избытка чувств прилюдно называть мой величественный образ "хрестоматийным изображением местечкового еврея", то живот и бороду можно было прикрыть

только раскрытым зонтиком. Зонт-тросточка у меня был. Я им гордился и заболел о нем. Я почти любил его. Но при идеальной для того времени погоде и густой растительности Хотьковского полигона ходить с раскрытым перед собой зонтом было полным идиотизмом.

Итак, подведем итог. Ни один сведущий, здравомыслящий и ясновидящий человек принять меня за Дж.Р.П. Толкиена не должен был ни с виду, ни по разговору. Что делать? Оставалось ограничить время пребывания на полигоне, чтобы не позорить доброе имя Профессора. Так я и сделал. Собственно, вся игра для меня уложилась в шесть часов. Для моего персонажа она растянулась на века. Некоторое время он бродил по городу, общими фразами типа "The weather is very fine" или "London is the capital of Great Britain" отвечая на вопросы заинтригованной публики. Приставленный к нему гид оказался весьма словоохотливым, но сейчас Дж. Толкин, уроженец Лондона, уже и не вспомнит, он ли задавал гиду наводящие вопросы, гид ли предупредительно описывал встречающиеся красоты. Зашел Толкин и в Университет. К сожалению, работал там только музей, а кафедры простаивали из-за отсутствия студентов - все были заняты в важном судебном процессе. Профессор много гулял, преимущественно ничего не делал, а на вопрос "Где вы остановились?" отвечал "На Заверти", после чего получал море восторженных откликов о том, как он замечательно все придумает. Помните, кто-то посоветовал ему заглянуть в университетскую библиотеку и почитать Толкиена. Некий экзальтированный Бобр (вправду говорящее животное или некое существо, которое показало моему персонажу Бобром?) настоял, чтобы Профессор милостью своей посвятил его в толкиенисты. Настояние было удовлетворено легким ударом раритетного зонтика по плечу Бобра. Интересно, что же из этого получилось? Наконец, самым загадочным и пугающим

было посещение "Заповедника гоблинов". Вот когда Джон Толкин оказался на самой грани провала. Они чуть было не раскусили его инкогнито. Рассказы гоблинов о сыром пироге грешили бесвязностью, но они упорно отказывались объяснять, что значат их речи, поскольку притворялись старыми знакомыми Профессора, посещавшими его в детстве - или не притворялись?! Чертовы мутанты. Папаша Хогбен с его дружками-ферментами нервно курит по сравнению с гоблинами из заповедника и их октябрьским элем. Главное же испытание было впереди, но мой герой уже знал, как с честью из этой передраги выбраться.

Прозвенел последний звонок, и заполненный зал затих в ожидании лекции великого ученого. В афишах анонсировалась некая смешная тема лекции, которую я и выговорить-то без бумажки не смог, так о какой лекции могла идти речь? Но три часа скитаний по городу не прошли зря. Зная, что прослыть эксцентриком - не самый худший способ прославиться, я скомкал все планы устроителей заявлением об отмене лекции. Если мы хотим узнать что-то важное, мы задаем вопрос именно об этом, а в часовой лекции многое может выпасть из орбиты внимания докладчика. Зал одобрил мое решение, и на моего персонажа посыпались вопросы. Самые разные вопросы: о жизни, о творчестве, о сыне, о велосипедах, о сыром пироге - спасибо гоблинам, я уже знал, что ответить про пирог и мое отношение к изюму. К сожалению, конференция шла на таком драйве со стороны аудитории и на таком мандраже с моей стороны, что я не помню сути ни единого вопроса либо ответа. Это было крайне похоже на экзамен с его вечным принципом "сдал-забыл". Если кто-то помнит, о чем мы с вами тогда беседовали, я с удовольствием узнал бы, что же такое от имени Профессора Толкиена я заявил в будущем. И когда мой "экзамен" закончился, я был приятно удивлен тем, что еще жив. Только все приятное быстро

проходит. Время Дж. Толкина, Лондон, истекло. Я мужественно отказался от всех предложений ознакомиться с моим ближайшим будущим (я и сам знал - элетричка на Москву), не воспользовался ни одним из приглашений испытать на себе технологии будущего (в рамках страйкбольного аттракциона "виртуальной реальности"), даже от приема у некоей светской дамы был вынужден уклониться. Эх... Прощайте, люди будущего. Судьба разлучает нас, но в ваших сердцах я буду жить вечно. Мысленно произнеся эти пафосные строки, все имеющиеся Толкиены и Толкины в моем лице вышли прочь из игры. При этом я до сих пор не могу понять, кого же я играл: Профессора Толкиена или Дж. Толкина. Сидя у гоблинов, я пытался обмануть их, вопреки всем доводам разума соглашаясь, что знаком с ними, но этим обманывал только себя, и тогда чувствовал себя тупым самозванцем. Отвечая на вопросы в университетском зале, я не думал, как бы ответил на этот вопрос Толкиен, но чувствовал, что он был бы не против моей импровизации, и тогда я даже испытывал некоторую гордость за удачный ответ, в котором верный смысл был облечен в точные слова. Были моменты, когда действительно было двое персонажей - истинный профессор и ловкий прощельга. Например, в той ситуации с посвящением Бобра в толкиенисты первый еще смущенно мялся, разбираясь с тем, как обратиться к загадочному существу, а второй уже размахивал зонтом, чтобы его не подозревали в отсутствии полномочий. И то, что делал в это время игрок, персонажей вовсе не беспокоило. И это реально забавно. В общем, раздвоение игровой личности, произошедшее со мной, считаю вашей виной, дорогие люди будущего. Бережнее надо с предками обращаться. Хронолет свой, опять же, после предыдущих пассажиров не моете... Требую компенсацию! Ваш Дж. Толкин.

P.S. Нет, закончить надо на высокой ноте. Тихие, далекие звуки музыки. По

серому асфальту проносятся тени от фар одиноких ночных машин. Ветер колышет занавеску. Титры. "Заповедник Гоблинов" стал игрой, на которой я получил самую короткую роль, самую крупную роль, самую "не мою" роль и пока, наверное, вообще Самую Роль в моей карьере. Как она мне удалась, судить вам, дорогие товарищи. Выскажу догадку о том, почему я после каких-то шести часов деятельности уезжал с игры с чувством "глубокого удовлетворения", необъяснимой эйфории и выполненного - хоть и коряво - долга. Кажется, тогда у многих участников при "акушерской" помощи мастеров родилась именно ролевая игра. Какое-то общее настроение, аура разума и, возможно, добра повлияла на весь мир вокруг. Люди начали слышать друг друга, понимать и верить. Если б не вера, кто бы увидел во мне Толкиена, а в лесу - Университет? И я рад, если смог своими тогдашними усилиями чем-то помочь людям, которые играют в игры. Музыка стихает, фитилек шипит в лужице стеарина и исходит посмертной струйкой белесого дыма. Дж. Толкин откладывает перо, привычным движением вырывает шнур питания компьютера из розетки и рассеянно движется в сторону дивана. За окном светает. Новый день для новых строк. Новые строки для новых людей. Новые люди для новых игр. Новые игры для нового дня.

P.P.S. Не вытерпел. Скажу как на духу. Не покидает меня уверенность, что если бы я заучил биографию Толкиена, похудел, постарел, посидел и подогнал свой уровень интеллекта под его уровень, персонаж был бы более похож на прототип. Как хорошо, что нам нет нужды полностью соответствовать выбранному образу. Ведь ролевые игры за то и любят - за возможность стать другими без особых усилий. Будьте отличными. Ваш Bozzzman.

А. Перерва (Боцман),
г. Москва

Кое-что о доме Тэмучжина воспоминания с игры «Великая Степь»

Я взялась за изложение своих впечатлений от замечательной игры "Великая Степь" сразу после возвращения домой (начало июля 2003). По-моему, она заслуживает самых хороших слов. Но найти эти хорошие слова оказалось нелегко - очень уж все необычно было в том мире, где мы ненадолго поселились благодаря стараниям замечательной команды мастеров из Воронежа. Поэтому этот отчет несколько запоздал. Но через год должно состояться продолжение, и я буду рада, если те, кто прочитает мой рассказ, захотят побывать в древней Монголии следом за первооткрывателями, которые на это отважились - и не пожалели, несмотря на проливные дожди и прочие отрицательные явления природы...

Только боги знают, отчего случилось у нас моровое поветрие, известное под странным именем "недозезд". Многие игры он поражает, но здесь достиг почти катастрофического уровня. Впрочем, как часто бывает, худое обернулось к лучшему: в масштабах небольшого полигона малое число населения создавало эффект огромных расстояний: степь, море высоких трав, разогретых жарким солнцем, была пуста, и до ближайшего стойбища нужно было идти и идти...

Что характерно, в момент начала игры погода резко испортилась, словно боги испытывали и тех немногих, кто приехал и решил все-таки играть. Мокрые, как мыши, мы разошлись по своим юртам (каковые называли только по-монгольски, "гэр"). Сын мой Тэмуджин, переменяв мокрый халат на сухой, отправился по делам - навещать соседей, выяснять, готовы ли они принять его сторону? Мы, женщины, остались хлопотать по хозяйству. Гостей следует принимать со всем возможным радушием, иначе обидятся, и беды не оберешься...

Такое вот было начало. Мы сушили про-

мокие вещи над костром и рассказывали друг другу сказки, притчи, все, что в голову придет, чтобы не скучать. Потом я поручила прислужницам наломать свежего тростника и устлать земляной пол, чтобы гости не ступали по грязи, а сама прилегла отдохнуть, и тут мне приснился такой сон, что я резко проснулась и немедленно послала за шаманом.

- Слушай, какие видения пожелали мне прислать боги! Будто смотрю я на очаг в нашем гэре, точь-в-точь как он есть на самом деле, и рядом с ним стоит чаша, та самая белая с голубым узором, которую мы гостям подносим, и в ней налито немного жидкости - чая или вина, уж не могу вспомнить, и на глазах у меня вдруг начинает эта жидкость подниматься, доходит до края, переливается, и течет ручейком к порогу, через порог, и вдруг превращается в широкую реку, уходящую вдаль... Что скажешь? Как истолкуешь этот мой сон?

Шаман посмотрел на меня почти испуганно: прежде чем ответить, он, видимо, хотел сообразить, выдумала я сон или действительно увидела. Но истолкование, понятное, было весьма благоприятное: на-

чало реки, затопившей весь мир, - в нашем доме...

Однако поначалу ничто не предвещало великого будущего. Мой сын вынашивал свои замыслы исподволь, прощупывал почву, ездил из становища в становище, подолгу гостил у своего друга и побратима Джамухи. Мне оставалось только стоять у двери нашего дома, когда тени от деревьев удлинялись и багровое солнце скатывалось к краю степи, да высматривать, не едет ли сын со своими нукерами, не пора ли ставить котел на огонь?

Однажды утром порог нашего гэра аккуратно - чтобы ненароком не наступить на него, ведь это самое страшное оскорбление для хозяев! - переступила печальная девушка в скромной синей одежде; она рассказала, что происходит из небольшого рода, в прошлом богатого, но погубленного болезнями и засухой, осталась круглой сиротой и никак не найдет себе пристанища. Я приняла ее к себе в дом как названую дочь. Девушка сделалась доброй помощницей мне и подругой моей дочери Тэмулун. Она оказалась весьма искусной в рукоделии и разрисовала стены гэра красивыми завитыми узорами и фигурками пышногривых коней.

А потом настал день, когда Тэмучжин попросил у меня шитый моими руками голубой шелковый платок и уехал; я поняла, что нужно ждать важных перемен, и не ошиблась: вернулся сын с молодой женою Бортэ. Невестка поначалу смущалась и была неловка, но вскоре освоилась и стала совсем своей.

Так вот дальше и покатилося. Мужчины уходили в степь, ссорились, мирились, а у нас, пятерых женщин, была своя жизнь,

полная постоянных забот и простых увлечений. Наше становище располагалось на опушке дубового леса: его тень спасала нас от летней жары, его чаща служила источником дров, грибов и ягод и защищала от врагов. В лесу жило многочисленное племя жуков-рогачей, они, совсем как люди, ссорились, соперничали, женились, и было так интересно наблюдать за ними! Одного жука, надкрылье которого повредил в драке соперник - проткнул рогом так, что осталась вмятина - мы сразу узнавали, особо уважали и всегда, проходя по двору, смотрели под ноги, как бы не задавить невезучего, но живучего Дыркина (таким прозвищем его наградили).

Когда по вечерам жара спадала и мы могли вздохнуть свободнее, выходили на берег большой реки, полюбоваться ее плавным и сильным течением, полетом ширококрылых орлов и юрких зимородков, проплывающими мимо ладьями иноземных торговцев, везущих непонятные грузы в неведомые страны. Если рядом не было шамана и никого из мужчин, рисковали нарушить предрассудки и, сбросив халаты и шаровары, в одних рубашках плескались в теплой, приятной воде. Пусть мужчины опасаются лезть в воду, чтобы не смыть свою удачу - нам-то терять нечего, ибо какая может быть у женщины удача?

Редко удавалось нам выбраться куда-нибудь дальше, чем в лес за дровами или на берег. Поэтому мы очень обрадовались, когда по степи разнеслось известие, что Джамуха устраивает у себя, уж не помню, по какому поводу, большой праздник. Нарядившись в свои лучшие наряды (у Бортэ - мягкие красивые сапожки, у Тэмулун -

шапочка, обшитая монетами, у меня китайское парчовое платье с золотыми драконами, повязка из индийского кашмира с ярчайшими алыми цветами, ожерелья, браслеты...), в сопровождении двух нукеров и почтенного шамана мы отправились в гости в дальнее становище.

Степь жарко дышала нам в лицо целебными настоями разнотравья, звенели жаворонки, простор и приволье заставляли забывать о зное, о кусучих оводах, о трудной дороге. Род Джамухи проживал на другом краю степи, также под деревьями, и был весьма богат. Для нас постелили мягкие кошмы, чтобы присесть, подали на расписном блюде медовое печенье, вкусную чистую воду. Пока мы отдыхали и насыщались, хозяин призвал своего и нашего шаманов - обсуждать правила предсто-

ящих состязаний. Его нукеры отправились в степь - размечать расстояния для скачек, устанавливать мишени. Когда все гости съехались, шаманы пустились в пляс, потрясая бубнами и погремушками, чтобы отогнать злых духов, и лишь затем участники состязаний потянулись за Джамухой в степь.

Первыми сошлись борцы. Тэмучжин бороться не вышел. Это насторожило меня: если ему взбредет в голову уклоняться от всех упражнений, стыда не оберешься!

Но я беспокоилась напрасно. Мой расчетливый сынок выбрал те виды состязаний, где мог показать себя с наилучшей стороны. В скачках он пришел к цели первым. Из поединков на саблях вышел победителем. Мои дочери волновались, всплескивали руками, но я успокоилась и те-



перь могла вполне наслаждаться праздником. Любопытно было наблюдать за разницей в приемах, в хватках воинов из разных племен, разных возрастов. Запомнились двое молодцов, которые, желая превзойти друг друга удалью, разошлись вовсю, показывая приемы один искуснее другого, и под конец, не сговариваясь, вздумали доконать противника сверхсложным финтом, но поскользнулись на примятой траве и повалились, причем один схватился за лоб, а другой взвыл, прикрывая некое место, куда первый, падая, угодил каблуком... Боги великие, как же мы хохотали! Не было среди собравшихся женщин ни одной, упустившей возможности высказаться по поводу обоих героев; но при всем их стремлении к славе подобной популярности они явно не искали.

Так или иначе, рубка завершилась благополучно. Дальше наступил черед лучников. Им следовало выпустить три стрелы в мишень - грубо намалеванную на полотне физиономию врага, злого татарина. Для пущей трудности полотно было не натянуто, а закреплено только сверху, как флаг. Желающих пострелять набралось много. Они справлялись с задачей лучше или хуже; Тэмучжин выждал, пока не остреляются все, и лишь тогда стал на линию, обозначенную палкой, кинутой в густую траву.

Я ахнула: лицо его вдруг окаменело, глаза сузились, словно он и впрямь видел перед собой врага из ненавистного племени, сделавшего меня вдовою, а его - сиротой. Конечно же он всадил две стрелы в шею нарисованного врага, а третью - точно в лоб. Под привественные крики соп-

леменников Тэмучжин подошел ко мне, опустил в траву и, достав из-за пазухи шелковый платок, отер вспотевший лоб...

По овзвращении домой наш шаман...

Степь запомнила этот праздник. Как-то само собой, без специальных усилий со стороны Тэмучжина вожди и старейшины монгольских родов зачастили в наш скромный гэр. Мой сын мало-помалу приобретал все большую популярность. Я-то знала, что он заслуживает всяческого почета, и радовалась его успехам. Заодно и все наше семейство поднималось до нового, более высокого положения, моим дочерям уже не нужно было беспокоиться о женихах...

Все это проявилось и стало наглядно для меня в одном незначительном житейском случае. Согласно древним обычаям, в гэре выделяется женская часть слева от входа и мужская - справа. Соответственно, и одежда, и утварь, связанная с деятельностью мужской либо женской, должны храниться справа или слева. Я всегда придерживалась этих установлений, тем более что они были удобны для поддержания порядка. Однажды я обнаружила оружие и снаряжение Тэмучжина на женской стороне, поворчала и перенесла куда следовало. Это повторялось еще несколько раз. Наконец случилось, что Тэмучжин, вернувшись из очередной поездки, на моих глазах уложил саблю, пояс и плетеный кнут слева от входа.

- Сын, - сказала я строго, - так не годится. Ты же прекрасно знаешь, где все это должно лежать. Разве не помнишь ты, чему я тебя учила?

- Помню, - ответил он. - Но мне так удобнее.

И я больше не возражала, ибо только великий человек может столь легко отмахиваться от обычаев, освященных древностью!

Потихоньку год катился к концу. Настала пора осеннего праздника. "Много народу будет, нужно принять, чтобы все довольны остались", - сказал Тэмучжин. Как мы готовились! Весь сор из гэра повымели, подновили узоры на стенах, переменяли тростниковую подстилку. Дочери просеивали муку, раскладывали сухое печенье по блюдам, Бортэ развешивала светильники. Подруга моя и помощница Хоахчин, согнувшись в три погибели, раскатывала тесто на пирожки...

Наконец гости стали сходиться. Переступали порог, степенно здоровались, я (при полном параде, вся в ожерельях, и браслетах, и лентах) кланялась им и указывала, куда садиться. Тэмучжин и Бортэ, он в ярко синем халате, она - в ярко-красном, сидели бок о бок на главном месте у очага.

Завязалась беседа о делах в степи: о погоде, о меркитах, которые крадут девушек и лошадей, о том, что неплохо бы обратиться да всем вместе проучить зарвавшееся племя. Престарелый хан кераитов рассказал много интересного о странной вере, принятой недавно их племенем - вере в единого бога, доброго, не в пример нашему Тенгри-хану, которого не обязательно нужно задабривать жертвами, достаточно только кормить священника, а тот будет читать молитвы, и тогда все будет - и хлеб для людей, и корм для коней, и хорошая добыча на войне. Женщины

восхищенно всплескивали руками. Тэмучжин слушал и затаенно улыбался.

Вкусный пар, поднявшийся над котлом, отвлек народ от важных речей. Пирожки, сваренные на пару, были готовы. Хоахчин вылавливала их из котла, складывала в миску. Я брала эту миску и ложку, обходила круг гостей и протягивала каждому горячий, сочный пирожок. Одни брали их прямо в рот, другие - в руку, натянув длинный рукав халата, чтобы не обжечься. Так ходила я, пока весь котел не опустел. Потом настало время для сватовства. Известный батыр Аракчи захотел взять в жены мою воспитанницу. Тут же были совершены все положенные обряды. А Тэмучжин завел с вождями родов беседу о пользе объединения сил, и все загомонили, подерживая его.

Наконец, с пожеланиями благополучия и успехов, гости разошлись. Затихли звуки боевых и шуточных песен, коими развлекал общество один из нукеров Тэмучжина. Пригас огонь в очаге. Завтра нам предстояло много хлопот: сворачивать гэр, складывать пожитки и уходить в кочевье, в иной, широкий мир. Но прежде чем лечь спать, как подсказывало благоразумие, я вышла на берег реки: она текла бесшумно и плавно, будто в том моем вещем сне, слегка поблескивая в лунном свете, предвещая множество событий, но предугадать их заранее никто не мог...

Алина Немирова,
г. Харьков



ЗИЛАНТКОНА

Зиланткон 2004

Отчет о Зилантконе 2004, проходившем с 5 по 8 ноября 2004 года в городе Казань. Количество участников 1500 человек.

В этот раз свое участие в конвенте я начал задолго до его начала. Меня пригласили координировать работу экспертного совета традиционной ролевой конференции. За эту работу я взялся с удовольствием. Мне не очень импонировала идея предыдущих экспертных советов пропускать на Зилант только что-то новое и необычное. Часто хорошо забытое старое в устах молодежи обретает новое звучание. Да и нам, старым пердунам, не вредно вспомнить старое и поделиться уже поученным опытом с молодежью. Поэтому изначально я был за то, чтобы допустить все доклады. У того, кто составляет расписание, достаточно рычагов, чтобы поставить интересное и значимое мероприятие в хорошее время. А какую-нибудь заумь и тривиальщину можно воткнуть в неудобное время или сократить ей регламент.

Через экспертный совет прошло 17 мероприятий. К счастью, полной ерунды не было. Обнаруживались сходные темы, которые я старался впихнуть в одно меропри-

ятие. Так, в оргбеспечении было заявлено аж три доклада на одну тему. Пришлось их сливать в один общий круглый стол. Впрочем, о содержании семинаров я расскажу несколько позже.

Открытие Зиланткона в этом году было необычным. Впервые вместо обычного президиума, торжественных речей и награждения непричастных все началось с шоу группы под руководством Оксаны Харитоновой. Первым был танец со звездами, которые в конце образовали созвездие Зиланта. И в луче света появился Андрей Ермолаев. Далее произошло традиционное заполнение президиума писателями.

В этот раз писателей набралось немало. Логинов, Деленко, Еськов, Скирюк, Резанова, Жуков, Алина Немирова представляли пишущую братию. От издательств были: Андрей Ермолаев (Терра Фантастика), Василий Владимирский (Азбука), Владислав Гончаров (Северо-Запад) и секретарь жюри Вадим Казаков. Приехали Андрей Мартынов (Гюнтер), Лев Лобарев (Лин). Бо-

рис Фетисов появился в игровухе, а Владислав Хабаров в образе матерого сибирского мужика.

По традиции на открытии вручили Большого и Малого Зилантов. Большого в этом году получил Дмитрий Скирюк за сборник "Парк Пермского периода". Малый Зилант разделили местные казанские переводчики Александр Метюшкин и Елена Беляева за новый перевод Хайнлайна "Имею скафандр, готов путешествовать".

Дюрандаль в этом году вручался за лучшую публикацию в прессе о ролевых играх. Его получила Анна Селиванова за статью в газете "Культура" <http://www.alexander6.ru/alexander6/163221>.

Вручили свой приз и Фангорны. За самый красивый отыгрыш пальмовую ветвь получили скельнинги (Волки Одина 3). А самая красивая игра - Шрек от Никодима из Москвы.

Что где когда почему

В первый вечер кона я пошел на игру Что-Где-Когда, проводимую секцией толкиенистики. Если честно, хороших вопросов там было немного. Зал разделился на две половинки и одна другую засыпала вопросами. Кто не ответил - вылетает. Толкиенисты-фундаменталисты быстро повыбивали обычных людей.

Вот примеры вопросов.

- Какие три имени у Профессора были сначала мужскими, а потом стали женскими. Ответ : Халед, Элберет и Лучизнь.

- Какое имя в "Хоббите" синдарское по форме, но не по содержанию. Ответ : Гирион.

- Какие хоббиты из Властелина колец родились в один день?

- Как Фродо приветствовал эльфов?
- Кто командовал походом назгулов в Шир?

- В какой династии жена старше мужа и вся генеалогия известна.

- Как звали эльфийские кольца.
- Какой фразой закончился Властелин колец.

- Из какого материала Мелькор посоветовал Валарам сделать столпы света.

- Какого рода Минас-тирит (мужского, женского или среднего?)

- Сколько лучей в Звезде Феанора?
Здесь только те вопросы, которые я понял и записал.

Конференция

Оценка игр

Утро 6-го началось с того, что не пришел первый докладчик. Пришлось затыкать дыру своим телом. Решили обсудить тему оценки ролевых игр. Проблема старая. Еще приснопамятный проект ролевой Академии столкнулся с этой бедой. Аналогия была простая. Американская киноакадемия вручает Оскара за лучший фильм. Почему бы не объединить известных ролевиков в Академию РИ и не присуждать аналогичный приз за лучшую игру. Проблема вылезла сразу. Фильм можно показать десятки раз. Он от этого не изменится и все киноакадемики увидят одну и ту же версию. Ролевую игру невозможно повторить. Полагаться на документацию мастеров не стоит, так как победит группа, умеющая пиарить свой проект. А хороший пиар не всегда означает хорошую игру. Придется заставлять экспертов ездить на игры и полагаться на их субъективное мнение. В масштабах страны такой поток поездок нереален. На семинаре мы,

однако, обсуждали вполне внятное решение проблемы. Это анкетирование игроков на выходе с полигона.

Игры бывают разные, поэтому необходимо для начала расклассифицировать их на группы. Для каждой группы должен быть свой набор вопросов. Алгоритм следующий : по мастерской доигровой документации определяем группу игры, составляем анкету. Роль представителя экспертов сводится к сбору анкет и пересылке их для обработки в экспертный совет. Таким образом, мы уже не привязаны к субъективному мнению экспертов, посетивших игру, а работаем с единообразным комплектом документации.

Не все так просто. Нет классификации игр, нет разработанных опросников. Непонятно, что считать репрезентативной выборкой для игры. Но с этим можно работать. Похоже, пора вернуться к вопросу оценки игр.

Про ТРИЗ на ролевых играх мне послушать не удалось. Бегал по оргвопросам.

Интернет-архив

На презентации Интернет-Архива Юра Колобаев и Дмитрий Пугин представили новый проект - коллекцию игровых правил. В активе проекта около 500 правил с разных игр. В систему приведено уже 49. Интересно, что правила разбиты на разделы. Можно вывести только экономику или боевку. А можно - полные правила. Проект будет интересен исследователям истории РИ. Он расположен по адресу <http://www.rushut.ru>. Также туда будут выкладываться и теоретические материалы.

Короткий перерыв. Начинается отчет мастеров XII 2004. Отчет прошел в теплой и дружественной обстановке. Помидора-

ми в нас не кидались.

Потом команда Сергея Зуба представила XII 2005. Хоббитские пройдут на новом полигоне в МарийЭл, на реке Юшут. Играть будет первая эпоха, длительный мир. Сайт игры <http://hi2005.info>

Городские игры

Александра Давыдова (Тень) из Ростова-на-Дону представила доклад "Ночь в тоскливом октябре" о городских играх, которые проводятся в Ростове регулярно. Самые популярные темы - "Ночной и Дневной дозор", а также игра по мотивам книги Желязны "Ночь в тоскливом октябре".

Проблемы, с которыми сталкиваются организаторы городских игр :

- игра не идет непрерывно. Участники могут передвигаться вне игры. И это плохо, так как вызывает спорные ситуации - убил он или нет, если атака прошла в неигровое время. А информация об атаке уже получена пострадавшим.

- трудно играть в окружении граждан. Если вытащить пистолет из кармана в троллейбусе, есть риск вызвать панику и загреметь в милицию.

- ох уж эти ритуалы. Ну как объяснить случайным свидетелям, что на кладбище собрались не сатанисты, а ролевики.

Тень рассказала об опыте проведения ею игр в Ростове. Обычно игроки не знают на момент старта никого из играющих. Поиск союзников и противников осуществляется в процессе игры. В помощь игрокам - информация на сайте игры и гадание. Чем ближе к концу, тем гадание эффективнее.

Магическое воздействие преимущественно бесконтактное. Для применения заклинания нужно знать время и местона-

хождение противника.

Единственный вопрос, на который игрок должен отвечать честно - в игре он или нет.

Была еще масса технических моментов, которые делают игру интереснее. Например, необходимо рассчитывать место и время совершения ритуала для создания артефактов. Естественно, чем лучше сделан ритуал, тем мощнее артефакт.

Побеждает не та команда, в которой больше выживших, а та, которая сделала больше артефактов. Финал - ночной ритуал, магическая дуэль на Хеллоуин, когда игроки из разных команд по очереди бросают артефакты в костер.

Еще в докладе обсуждался вопрос о связи мастера с игроками. Чем больше таких связей будет, тем лучше. Это и сайт, и телефон, и аська и мобильный (а лучше два).

Зайдите на сайт <http://www.rolevikov.net> за подробностями.

Оргаспекты

На оргаспекты РИ от Булгакова и Обручева я не пошел. Знаю близко к тексту, что там должно быть сказано. Заглянул на медицинский семинар. Юрич увлеченно грузил игроков проблемами организации медслужбы, а Антон Медик бинтовал подопытного Коровку (Яцына который).

Еще был семинар про страхование на РИ от того же Тихмянова. Но текст его опубликован в Сети и повторяться не буду.

Наши буржуины

В этом году на кон приехали аж два представителя из дальнего зарубежья. От них удалось узнать много чего о ролевиках в забугорье.

Первым был Andreas Timm из Германии. В июне 2005 года в Ганновере состоится всеевропейский конвент, посвященный российской школе ролевых игр. Прежде всего он рассчитан на выходцев из России в Европе. Там довольно много наших, которые играли в России. Подробности <http://www.vesperkon.ru>

Предполагается первые сутки провести в Ганноверской пивной, а затем на три дня уехать в замок на игру. Приглашена для создания игры Лора Провансаль. В организации кона принимает участие Эльфице.

Конечно, мы расспросили коллегу из Германии о том, как живут и играют немецкие ролевики. Он наш человек, поэтому может сравнивать.

Играют в Германии давно. Началось все с середины шестидесятых, но официально проявилось в 1985 году.

На первый взгляд с ролевыми играми в Германии хорошо. Сообщество достаточно большое, около 15000 человек. Играют постоянно. Но вскоре начинаешь понимать, что есть серьезные отличия. Ролевой мейнстрим это большая серия игр по средневековью. Их сайт <http://www.mittellande.de>. Правила игры и снаряжение продаются в магазинах. Мечи и щиты резиновые. Ролевики увлеченно колбасят друг друга. Отличия от нас в мейнстриме следующие : играют они годами некоторые кампании сродни модулям AD&D. Годами оттачивают своего персонажа. То есть если начал игру крестьянином или рыцарем, то довольно долго проходишь в этом статусе. Принято досконально проработать свой образ. Германия поделена на карте на воображаемые страны и ролевики играют в политику и войны между ними. Пожизненный переезд из одного

города в другой сопровождается переездом и в рамках игры. В общем, это очень похоже на AD&D на местности. По этому миру средневековья и бульварной фэнтези существует аж 58 сайтов.

Есть альтернативы. 4 сайта представляют игры по ужасам - собираются и пугают друг друга. Шесть сайтов посвящены киберпанку. Много любителей Стартрека и криминальных романов. Есть поклонники вестернов.

Зачем нас хотят видеть в Ганновере. В России, в отличие от Германии, ролевые игры стали субкультурой. Есть собственное творчество и его потребители. Есть самореализация внутри сообщества, авторитеты, известные люди. В Германии даже нет конвентов!

Нашим людям не хватает этого в Германии. Есть также немцы, которым интересно российское ролевое движение.

Организаторы попытаются сделать максимум для российских участников. Есть главная проблема - визы. Рассматриваются варианты. Если есть возможность получить приглашение из Германии - делайте это. Официальные языки кона - русский и английский. Неофициальный - немецкий. На сайте будет трехязычный форум.

К нам приехал еще один буржуй Elge Larssen из Швеции. Он приехал вербовать волонтеров на проект большой игры Dragonbane, который пройдет в августе 2005 года. Игра предполагается на 1000 человек. На ней будет беспрецедентный строй - месяц добровольцы будут сооружать настоящую деревню. Кстати, полигон предоставляют шведские военные. И обещают деревню сохранить на будущее. Пока шла речь об оргвопросах, все радостно кивали. Но после рассказа о сюжете задумались.

Слабоват сюжетец по русским меркам. Кстати, на строяк и игру приглашаются русские. Подробности на сайте <http://www.dragonbane.org> Среди спонсоров игры значится компания Microsoft. Но обещают, что логотипа на драконе не будет.

Мы, конечно, расспросили его о жизни ролевиков в Скандинавии. И он, конечно рассказал. Похоже на сказку. Шведское правительство спонсирует ассоциацию ролевых игр. Дает деньги за участников младше 25 лет. Так они поддерживают работу с молодежью. Приятно. Нам надо объединяться, чтобы защититься от государства. А им - чтобы распределить господдержку. Ассоциация объединяет множество мелких клубов по интересам. Всего около 50000 человек. Но поклонников живых игр там около 7-9 тысяч. Проблемы у них похожи на наши. Трудно найти полигон, так как ролевики ведут себя не лучшим образом.

Есть в Скандинавии и конвент. Он переезжает из страны в страну. Язык конвента английский, так как все скандинавы говорят на разных языках. Информацию о конвенте ищите на сайте <http://www.laiv.org> по ключевому слову Kp05.

Есть в буржуинстве и реконструкторы - ассоциация SCA. Точно также стоят немного в стороне от ролевиков.

Мелкими считаются игры от 10 до 100 человек. А крупными - от 100 до 1500. Коммерческие игры в Швеции не распространены.

В общем, настало время сливаться с мировым РИ-сообществом.

Мастер-класс "Сюжетотехника"

Подробно писать не буду, так как тема

уже не новая и презентация доклада опубликована на известном сайте <http://www.alexander6.ru/files/149572/sujet.pps>. Семинар прошел в теплой и дружественной обстановке.

Универсальная модель для РИ с неvirtуальной экономикой

Докладчик - Игорь Михайлов из Петербурга.

Этот доклад по полочкам раскладывает товарно-денежный оборот внутри игры. Поскольку модель применяется на играх "Баллады старой Англии" группы Манор, отсылаю читателей к ним за текстом правил. <http://ballads.titans.ru/>

Детский сад на ролевых играх

Докладывала Елена Симанович (Йолли) из Москвы.

Этот семинар правильнее было бы поставить в оргобеспечение. Темой его была организация детского сада на игре. Обсуждались вопросы, что нужно привезти, как организовать питание, где дети будут спать, как играть и развлекаться.

Тема актуальная и в будущем году планируется провести эксперимент на игре Рим 2005. Планируется пригласить профессиональных воспитателей. Конечно, было бы здорово вывозить на игры людей, которые согласны посидеть с детьми, пока мамы и мамы играют.

О деньгах. Один воспитатель обойдется около 500 рублей в сутки (нужно не меньше двух). Плюс необходимо некоторое начальное оборудование примерно на 300-350 долларов (оградительная сетка, костровой набор, котлы, лесенки, пенка для сна, тент, полиэтилен). Детскому саду понадобится

транспорт для завоза барахла и продуктов, человек на дрова и воду, детское питание, большая палатка для сна и т.д.

Отдельная тема - как вписать детей в сюжет. Но это лучше обсуждать с мастерами каждой игры.

Толкиеновский сюжет и основные сюжеты XX века

Толкиенисты, как всегда, нашли о чем поговорить в течение всего Зиланткона. В этом году они обсуждали тему о темном блоке на играх. И даже спокойно встречались с игротехниками Сильмариллион-экстрима. До недавнего времени эта игра вообще была под запретом для обсуждения. В этом году обсуждение было вполне рабочим и конструктивным.

Петр Шилов и Дмитрий Забиров опять возмутили спокойствие. Они организовали семинар "Толкиеновский сюжет и основные сюжеты XX века".

Атмосферу этого семинара не удастся передать ни стенограммой, ни конспектом. В одном помещении собрались настоящие толкиенисты и ролевики. Известно противостояние "ХИ не является игрой по Толкиену". Теоретикам очень сложно угодить. К сожалению, до сих пор от них нет четких критериев "Что есть игра по Профессору". Только в последние годы начались эксперименты по переносу толкиеновского сюжета на другие эпохи и миры.

И вот семинар. Петр Шилов предложил четыре тезиса.

Тезис первый : писатель и мастер ролевой игры принципиально различаются в своем творчестве. Для писателя важен образ, для мастера - действие. Писатель создает впечатление и фиксирует его. Мас-

тер мотивирует участника игры на определенные поступки.

Тезис 2. В ролевой игре есть сюжет и есть проект. Это разные области, которые ортогональны друг другу. И терминология в них разная.

Тезис 3. Мастер ролевой игры переводит понятия из сюжета в проект и это преобразование неформализуемо. Именно оно является творческим актом мастера.

Итак, есть хранители из сюжета Толкиена. Фродо, Арагорн, Боромир... Они должны быть представлены своими изображениями в проекте.

Здесь есть один момент, вокруг которого давно ломаются копы теоретиков. Это игры с жестко заданным сюжетом и сценарирование (расстановка игроков на роли). Наиболее общепринятый метод расстановки игроков - приглашения на роли определенных персонажей. Василий Пупкин - крутой ролевик. Мы дадим ему роль Арагорна, и он на ней будет блистать. Однако, это не дает нам никаких гарантий, что В.Пупкин сыграет именно Арагорна. Представим, что он взял кольцо и воспользовался им. И тогда это будет роль удачливого Боромира. Тоже сильно, но мы ошиблись в выборе игрока на роль Арагорна.

Ключевым для Арагорна является не имя и сломанный меч. А обрушившийся на него поток испытаний и реакция на них. Поэтому Шилов предлагает такой вариант: на игровом поле раскладываются грабли, по которым бродит масса народу. Наступление на грабли - определенный выбор в игре. Например, для Фродо комплект граблей - встреча с Кольцом и бегство из Шира. Затем решение отправиться с отрядом Хранителей и поход в Мордор вдвоем с Сэмом. Не имя ведет персонажа, а его игровая судьба

создает героя. Пусть на начало игры будет несколько кандидатов на роль Фродо. В итоге останется один или вообще никого не останется. От мастеров требуется разложить грабли под ноги игроков.

Кстати, такой подход решает проблему известного имени. Сами посудите, чем займется темное воинство на игре по Властелину Колец? Правильно, отловом хоббита Фродо. А если мы не знаем, кто в результате обретет судьбу Хранителя, то задача резко усложнится.

Вернемся, однако, к семинару. Шилов и Забиров двинули четвертый тезис. Арагорн не имел исторических прототипов. Толкиен его образом предвосхитил героев 50-х годов XX века. И героем-Арагорном в наше время является Че Гевара.

Тезис очень спорный. На мой взгляд, ни подтвердить, ни опровергнуть его не удалось. Но дискуссия была бурной.

Семинар был награжден за встречу теоретиков и практиков. Мы нашли в позициях сторон немало конструктивного и полезного.

Ри-сообщество изнутри и снаружи

На этом семинаре обсуждался вопрос об отношениях с госструктурами. Известно, что российский президент считает золотым веком Советского Союза 1975 год. Под это выстраивается единая вертикаль власти и вводится единомыслие в России. Эти тенденции уже сказались на молодежном и детском движении. Предполагается построить некую единую детскую структуру, в которой молодежь плавно готовилась бы к вступлению в молодежное единство. Многообразие форм деятельности не будет поощряться.

Вторая проблема, озвученная на семинаре, - негативное отношение госструктур именно к ролевикам. Начиная от небезызвестного Гущина, записавшего ролевиков в деструктивные мимикранты и приравнявшего нас к тусовкам голубых проституток. И кончая странным "есть мнение, что толкинисты - секта", которое постепенно распространяется по стране.

Резюме: к тому моменту, когда власть решила структурировать молодежь, мы подошли с не слишком хорошей кармой.

Какие мнения высказываются на этот счет.

Алексей Яцына яркий представитель мнения, что РИ-сообществу ничего не угрожает. И проблема просто надуманная. Если нам что-то понадобится, то мы это просто купим.

Возражения прозвучали следующие:

- после негативных публикаций в прессе многие школы или иные организации отказываются предоставлять спортзалы и мастерские даже в аренду.

- у нас хуже становится с притоком молодежи. Родители беспокоятся о своих детях и не рады попаданию чада в какую-то секту. Как следствие, падает образовательный уровень новых людей.

- наконец, моральный аспект. Я, как отец троих детей, хочу, чтобы детям не пришлось говорить что их папа сектант.

Еще одна точка зрения эволюционная. Ролевикам достаточно широко представлены сейчас в обществе. Они активны и пассивны. Постепенно, по мере естественной ротации кадров, ролевикам займут руководящие посты в обществе и проблема решится сама собой. Так, в Красноярске наши уже действуют на уровне помощника губернатора.

Ну и что мы можем поделать с данной ситуацией? Было высказано несколько предложений по этому поводу:

- создание положительного образа ролевиков в прессе. Еля Карева достаточно успешно делает это в Красноярске.

- необходимо создать банк успешных проектов, благодарственных писем и позитивных статей по ролевой тематике. Этим можно пользоваться всему сообществу.

- есть небольшая проблема. Такие благодарственные письма обычно именны. Поэтому грамотным ходом для ролевиков было бы создание ассоциации. Такая ассоциация никого ни к чему не обязывала бы. Достаточно лишь в текст благодарственных писем включать фразу "входящий во Всероссийскую Ассоциацию Ролевых Игр". И этим могла бы пользоваться вся страна. Возражение только одно. За всю свою ролевую жизнь я не видел ни одного успешного проекта такого объединения. А неуспешных видел много.

- мимикрия. Несложно прикинуться патриотическим движением и писать отчеты в райкомы молодежного единства. Правда, здесь есть возражение. Не стоит заниматься враньем в промышленных масштабах.

- дни открытых дверей для родителей. Еще было бы неплохо выпустить буклет с простым рассказом о ролевых играх и красивыми картинками.

Немного особняком была поставлена проблема всяческих серых магов, неменяемых личностей и прочих странных персонажей. Кратко их именуют толчками, длинно - социально неадаптированными толкинистами. Позиций здесь немного. Радикала предлагают бить и истреблять. Умеренные - игнорировать. Но не стоит забывать, что ролевые игры приносят пользу. Они

позволяют социально неадаптированным личностям и людям с дефектами речи, некрасивым реализоваться в этой среде. Третья точка зрения - осознание роли РИ как факультативной школы жизни. И, кстати, это неплохой пиар для властей.

РИ и коммерция

Снова не пришел докладчик. Пришлось самому ломать комедию. По этому поводу я уже высказывался в статье "Профессия - мастер РИ?" Но с тех пор прошло уже два года. Есть некоторые изменения.

В старой статье было сказано, что у ролевиков денег нет. Теперь этот тезис вызвал массовый протест. Деньги у народа есть и возьмет их тот, кто догадается превратить РИ в индустрию развлечений - с аксессуарами, с повторяющимися играми и печатными правилами. Собственно, позитивный пример - Германия, описанная выше. В общем, надо развивать РИ как индустрию.

Коровка рассказал о своем опыте игр для менеджеров. Он делает игры для своего клуба, который к РИ никакого отношения не имеет. Как участник такой игры, скажу, что это очень благодарная аудитория. Играют они с огоньком, настроением. Врубаются быстро. И что самое интересное, готовы за игру платить.

Нашли мы и человека, который получает деньги из бюджета за организацию РИ.

Так что, желающие профессионализировать игры, время настало. Правда, в аудитории мы не смогли найти ни одного желающего посвятить этому бизнесу свою жизнь.

Рубикон vs Москон

Интересная тема обсуждалась на казанском конвенте: нужен ли Москве собственный кон. Давным давно, перед подмосковными Хоббитскими играми Москон собрали, чтобы встретиться с игроками. Потом инициативу подхватили и Московский конвент продолжил свое существование. Жизнь у него, правда, не задалась. С организацией было неважно. Кон 2003 побил все рекорды. Народ жил в бараке в окружении гастарбайтеров. Про теоретический вклад вообще умолчу.

В 2004 году была предпринята попытка спасти доброе имя Москона. Группа по руководством Мейхура и Бабура организовала вполне пристойное мероприятие. Вложили немало денег, все было достаточно культурно. Однако интересной концепции предложить не удалось.

У команды Москона появилось некоторое уныние. Мейхур в больших сомнениях и готов отказаться от продолжения попыток реанимации больного. Бабура только к 8 марта определится со своими планами. Однако, кон в Москве очень хочется.

В этом году было заявлено новое мероприятие - Рубикон. Его заявила Йолли - человек не известный широкой ролевой общественности. Тем не менее предложенная идея заинтересовала многих. У Елены есть предварительная договоренность с помещением - пионерский лагерь в 20 минутах езды от Москвы. Есть денежная подушка, чтобы не собирать взносы заранее.

Самым привлекательным в этом коне является концепт. Это мероприятие не тусовочное, а рабочее. Место для встречи мастеров и игроков московских игр. Приглашаются теоретические семинары. Турнира не будет, культурная программа минимальная.

За эту идею ухватились многие. Вопро-

сов, конечно, больше, чем ответов. У Елены нет опыта организации мероприятий. Но зато есть желание. И, в отличие от организаторов Москона, она четко представляет свою целевую аудиторию. Поэтому многие мастера ухватились за идею и готовы в нее вложиться. Рубикон уже называют расширенной баржой по ассоциации с ролевыми семинарами на Дебаркадере.

Не слишком удобны и сроки Рубикона - конец февраля. В начале месяца - ВолК. 8 марта - Москон. Но поскольку с наличием Москона в апреле есть неопределенность, то этот срок - разумный компромисс. Попробуем, как получится. В случае успеха мероприятия сроки можно будет перенести.

Я не могу поддержать тех, кто кричит, что ничего у Йолли не получится. Все когда-нибудь случается впервые. Получать граблями по лбу тоже полезно.

И "опыт - та штука, которая появляется сразу после того, как была нужна" ((с) не мой). Многие готовы помогать. Так что пожелаем успехов новому проекту.

Как вручаются награды

Как говорит известный анекдот, у мужчины есть три возраста: он верит в Деда Мороза, он не верит в Деда Мороза и он сам Дед Мороз. В общем, в этом году я был причастен к раздаче наград, работал Дедом Морозом.

Увы, наградной комитет состоит не из мудрых седобородых старцев, денно и нощно размышляющих о правильной раздаче грамот и призов. В суете оргкомитета все чаще слышится "Скоро закрытие!" На принтер, печатающий грамоты, очередь. Кидаю в воздух "Давайте дадим награду тому-то". Откуда-то приходят реп-

лики "А кто это слушал?", "Лучше давайте дадим за другой доклад". В оргкомитете решения рождаются из неопишемого облака суеты и зилантовского смысла.

Итак, награды по РИ-конференции.

- Александра Давыдова (Тень) из Ростова-на-Дону за доклад "Тоскливой октябрьской ночью" информационно-магические городские игры.

- Андрей Тихмянов (Юрич) "Организация медпомощи на РИ". На самом деле это скорее награда за бурную деятельность вокруг оргвопросов. Юрич за последний год просто проел плешь многим мастерским группам, настаивая на грамотной организации и рекрутировал некоторое количество медиков в ролевую тусовку.

- Игорь Михайлов (Санкт-Петербург) за доклад об экономической модели на играх с неvirtуальной экономикой.

- наконец, Д.Забиров и П.Шилов получили грамоту за "Толкиеновский сюжет и основные сюжеты XX века". Формулировка была "За встречу теоретиков и практиков". Действительно, за весь Зилант это был самый бурный и живой семинар, на котором столкнулись толкиенисты-теоретики и ролевики-практики.

А Коровке за "Сюжетотехнику" решили грамоту не давать. Мы к тому времени уже знали, что Хоббитские, на которых Коровка был основным двигателем сюжета, стали самой популярной игрой сезона. Дюрандаль - хорошее подтверждение работоспособности его теории. А денежную премию, несмотря на обещание в инфомбюллетене Зиланта, нам не дали :-).

Оборотная сторона славы

Конечно, приятно, когда тебя на весь

зал называют маститым деятелем ролевого движения. Очень лестно вылезти на сцену и прошествовать в президиум. Но знали бы вы, как оттуда гадко видно и слышно. Перед вами на сцене скачут красивые девушки. Но в лицо светит прожектор и видны лишь их силуэты, да и то пока мигалкой не засветили. Весь зал хохочет от шуток Дмитрия Кринари, а ты пытаешься разобраться, что же он такое говорит. Да и со стороны, наверное, выглядит смешно, когда прожектор во время шоу выхватывает на общее обозрение озадаченное лицо крупного ролевика или известного писателя. В общем, мне в президиуме не понравилось.

Шоу-настроение коснулось в этом году даже турнира. Железный турнир был назван кровавой баней. Результат - сломанная рука, две разбитых головы и три сломанных ребра. Победил Немезид из Москвы.

Игровой турнир был оформлен в виде киносъёмки фильма. Каждый участник должен был представить некоего персонажа из кино. Фантазия у участников турнира не была слишком развесистой. Вспомнили фильм "13 воин". 13-х воинов было четырнадцать. Было восемь дружинников Александра Невского. Всех потрясла бабуля из шоу Бенни Хилла. Но победили двое из ларца, одинаковых с лица из Иваново.

На фехтовальном турнире (Бретеры венецианского карнавала) все были инкогнито. Была заявлена кровавая баня. Но, в отличие от железного турнира, с элементами стриптиза. Шпаги, кинжалы и манеры - основной слоган. Победитель неизвестен.

Всего в турнирах участвовали 238 бойцов.

Обычно я пишу список победителей литературной секции. Не в этом году. Увы, половину не расслышал, половину не успел записать. Обратитесь к официальному пресс-релизу.

Менестрели-победители в этот раз пели на закрытии. Имена для Зиланта новые. Кирсанов Артем из Новосибирска и Вихров Олег из Сочи.

Кольцо конвентов

Конвенты объединяются. Веркон, Самкон, Чугункон, Волк, два Зиланта, БлинКом. Появились совместные проекты. Например, самая популярная игра года по версии Кольца. На каждом конвенте будет проведен опрос, какая игра была наиболее запомнившейся в прошедшем сезоне. На Зиланте 2005 будет вручен приз. Так что присуждение Дюрандаля XI это только локальная награда Зиланткона. Впереди еще шесть конвентов. И неизвестно, кто победит в Кольце.

Еще одна интересная премия Кольца - за лучший сюжет игры. Оценивать игры будут писатели по литературным произведениям, отчетам и рефлексиям, написанным под впечатлением игр. Так что пишете отчеты после своих игр.

Зилант окончен. Впереди БлинКом и Чугунок.

Вячеслав Рожков (Дядя Слава),
г. Москва

Fashion-блок

Впервые в этом году на "Зилантконе" начал свою работу Fashion-блок. Он предназначен для всех тех, кого интересует дизайн и изготовление одежды: игровой, исторической, театральной, стилизованной. Честно говоря, мы, т.е. небольшой оргкомитет Fashion-блока блока (Хабарова Екатерина, Кокарева Лилия и Бударина Гюзель), не слышали о такого рода мероприятиях на других конках и фестивалях и потому не могли опираться на чей-то опыт. По этой причине мы немного волновались. Хотя твердая уверенность в том, что наш блок не только имеет право на существование, но и

необходим на таком большом фестивале, как Зиланткон, у нас была.

И, надо сказать, нашлось немало желающих принять активное участие в работе семинара: выступить с докладом, поделиться своим опытом, обсудить общие проблемы. Все они откликнулись на наши письма, которых за сентябрь-октябрь было написано великое множество. Когда Fashion-блок открылся, первое, что было забавно: перед нами сидели совершенно незнакомые люди, но, когда они называли свои имена, мы узнавали в них наших адресатов, которые еще по переписке стали нам почти друзьями. Так безличные E-мэйлы обретали конкретные человеческие лица.

В первую очередь участниками Fashion-блока стали, конечно, те, кто непосредственно занимается костюмом - изучает его историю, шьет одежду для игр или занимается исторической реконструкцией. Это - руководители и представители мастерских по пошиву игрового и исторического костюма из разных городов: Москвы (Александра Яковлева), Пензы (Кузьмина Ольга, Калякина Юлия), Североморска (Спицына Наталья, Михина Валентина); представители клубов ролевого моделирования и исторической реконструкции (Дацыков Иван, Степин Илья, Григорьев Александр, Эфендиева Гюнай, Павел и Сафа Проказовы и многие другие). Среди гостей и зрителей были и те, кто хотел получить ответы на конкретные вопросы, связанные с костюмом той или иной эпохи и народа; и те, кому просто хотелось поговорить с единомышленниками и обсудить волнующие каждого проблемы.

Работа блока состояла из двух частей: собственно семинар и, так сказать, шоу-



программа, т.е. конкурсы костюмов. На семинаре все доклады делились так: презентации мастерских по пошиву игрового и исторического костюма, презентации самих костюмов, теоретические доклады о роли костюма вообще, доклады по конкретным эпохам, отборочный тур конкурса исторического костюма (обсуждение на семинаре, вопросы аудитории и т.п.). В разделе презентации мастерских были представлены: мастерская "NP" (Наталии Пермяковой) из Москвы, мастерская "У Алены" из Пензы, мастерская клуба "Гиперборея" из Североморска. "NP" представила не сама Наталия, а Александра Яковлева. "У Алены" - Калякина Юлия и сама Алена (Ольга Кузьмина); "Гиперборея" - Наталья Спицына. Мы услышали рассказы о том, кто и как шьет костюмы, какими источниками информации пользуется, что вообще вкладывает в понятия "костюм" и "образ". Такой обмен опытом, на наш взгляд, полезен всем заинтересованным лицам. Всегда хочется знать, "а как это делают другие?"

В разделе докладов прозвучало выступление Ольги Кузьминой "Костюм и образ на ролевых играх и исторических фестивалях". Она раскрыла эту тему на примере славянского костюма и говорила о том, как создать узнаваемый образ, как сделать костюм, соответствующий исторической реальности (выкройки, пошив и т.д.) и как самому соответствовать выбранной эпохе. Проблема создания образа и необходимости отыгрывать свой персонаж вызвала бурное обсуждение этой проблемы. Многие высказывали свою точку зрения, рассказывали о том, какие нормы существуют в их клубах. Особенно активно выступали представители клуба "Легенда" из Москвы: их руководитель - Гуннар Ворон, леди Мелиан (Павел и Сафа Проказовы), леди Семиас (Гюная Эфендиева).

Очень содержательным был доклад На-

таши Спицыной из Североморска о вышивке в славянском костюме 11-12 вв. В нем она рассказала не только о технике, материалах, расположении вышивок на одежде славян, но, что еще интереснее, продемонстрировала умение "читать" орнаменты, как текст. Наташа объяснила смысл и происхождение наиболее распространенных орнаментальных мотивов (поле, засеянное поле, роженица, Мокошь и т.д.), разделила эти мотивы на женские, мужские, девичьи. Особенно позабавило всех то, что, оказывается, многие "крутые" реконструкторы-бойцы, украшая свои костюмы вышивкой, по незнанию помещают на своих рубахах чисто женские символы материнства и родов.

Очень зрелищно прошли презентации костюмов. Юлия Масляева из Казани представила роскошный костюм знатной французской дамы конца 16 - начала 17 века. В это время во Франции распространилась испанская мода. Юлия увидела это платье на картине неизвестного художника лет пять назад и загорелась желанием сшить его. Она нашла мастерицу, которая помогла ей с кроем, и сшила. На семинаре она устроила вполне пристойный испанский "стриптиз": снимала одну за другой детали платья, рассказывала о них, передавала посмотреть зрителям. Это было очень интересно! По следам "Зиланта" в одной из казанских газет даже вышла статья, которая так и называлась "Испанский стриптиз".

Вслед за ней выступил мастер Йон из Москвы с презентацией костюма простого ремесленника Старой Ладоги 11 в. Его костюм ничуть не проиграл от соседства с Юлиным платьем. Во-первых, Йон принес костюм в мешке и стал очень артистично, как фокусник из шляпы, доставать из этого самого мешка по очереди рубаху, штаны, носки, пояс, обувь и т.д. Во-вторых, все это сопровождалось интереснейшими

комментариями по поводу особенностей швов, выкроек, тканей. Совершенно подкупало отсутствие всяческого высокомерия при явном и доскональном знании материала и высоком качестве исполнения.

Была еще презентация древнерусского чешуйчатого доспеха конца 13 - начала 14 вв., который представил Александр Григорьев из саратовского клуба "Городище". Саша сделал такой доспех для себя и продемонстрировал его на семинаре. Мужская часть аудитории слушала очень заинтересованно. В следующем году можно попробовать выделить тему изготовления доспехов в отдельный блок семинара.

С демонстрацией русского доспеха соседствовала презентация будущего костюма знатной золотоордынской ханум этого же исторического периода, т.е. 13-14 вв. С докладом выступила Лиля Кокарева. Этот костюм шьется для экспозиции Национального музея Республики Татарстан. За основу взяты материалы из могильника 14 в. Маячный бугор, под Астраханью.

Гюзель Бударина провела мастер-класс по татарской кожаной мозаике. Это специфически татарская техника шитья из кожи. Отдельные кусочки кожи сшиваются между собой особым декоративным швом, известным только у татар. Техника настолько красива и оригинальна, что мы сочли ее вполне подходящей для мастер-класса на фестивале в столице Татарстана. Сапожки (знаменитые ичиги), выполненные в этой технике в свое время с успехом продавались не только по всей России, но и в Европе.

Планировались еще мастер-классы по плетению тесьмы и по вышивке, но в пылу подготовки к семинару о них забыли. Те, кто их планировал привезли и без того обширную программу. На мастер-классы уже не хватило ни времени, ни, видимо,

сил. На будущий год обязательно разовьем этот блок семинара. Мечтаем провести мастер-классы по золотому шитью, по той же кожаной мозаике, по плетению на бердышках и дощечках. Можно будет многому друг у друга научиться. В мечтах же остался круглый стол по историческому крою. Очень жаль! Впрочем, мы обсуждали итоги семинара с его участниками. Почти все готовы на будущий год поделиться собственным опытом.

Очень продуктивно прошло обсуждение исторических костюмов, представленных на конкурс. Участники продемонстрировали свои костюмы перед аудиторией семинара и в присутствии двух членов жюри, остальные судьи были уже на самом конкурсе. Рассказали о том, к какой стране, эпохе, сословию относится их костюм; какие использованы источники, какие ткани, швы, обосновывали те или иные детали туалета.

Положено было представить еще и паспорт костюма, но, к сожалению, в массе своей народ был к этому не готов. С докладом о том, каким должен быть паспорт, еще до конкурса, на семинаре выступила Ольга Кузьмина из Пензы. Участники семинара задавали костюмированным конкурсантам вопросы, уточняли, делали замечания.

К сожалению, не получилось подобного же обсуждения на семинаре игровых костюмов, представленных для игрового конкурса. Уже не хватало времени. А жаль! Некоторым участникам очень хотелось выслушать мнения о своем наряде: замечания, пожелания, просто обсуждение образа. На будущий год нужно просто обязательно выделить для этого время!

Сами конкурсы костюмов прошли в рамках турнирного блока: игровой - на игровом, исторический - на железном. На железном турнире все было представлено как прием у восточного владыки, то бишь

- Хабар мурзы. Судьи изображали мудрецов дивана. Участники конкурса представляли перед владыкой и рассказывали о себе. Жюри оценивало как костюм, так и артистизм в подаче образа. Это была одна из главных идей конкурса. Т.е. оценивалось не только качество реконструкции, но и соответствие заявленному образу. Среди самых удачных демонстраций - Наташа Спицина из Североморска (клуб "Гиперборей"). Она так артистично изображала девушку кривичей (11 в.), мечтающую выйти замуж и "родить сыночка", что совершенно подкупила жюри.

В жюри входили сам Хабар-мурза, он же Хабаров Владислав, он же Балин; Ромадин Дмитрий - он же Динар; Руденко Константин - сотрудник Нац. Музея РТ, археолог, кандидат исторических наук; Яковлева Александра, представительница мастерской "NP"; и наконец, Хабарова Екатерина - руководитель оргкомитета Fashion-блока. На наш взгляд, жюри для конкурса исторического костюма вполне правомочное.

Игровой турнир проходил в этом году как кинопробы "Последний герой боевика", поэтому конкурс соответственно принял вид кастинга на роли тех персонажей, которых представляли участники. В жюри этого конкурса вошли Лиссе, Лора Бочарова, Слава Хабаров. В присуждении наград учитывалось мнение оргкомитета Fashion-блока. Костюмы были очень хороши! Полноценные исторические стилизации, оригинальные модели, качественное шитье. Видимо, времена мальчишек и девочек в занавесках канули в прошлое. И, слава Богу!

Собственно в ролевой блок семинара вошел организованный Ранди круглый стол с обсуждением проблем пошива костюмов на игры: стоит ли ехать в лес в шелках и бархате, костюмы "два в одном" и т.п. Пришла большая толпа народа, кото-

рый стал очень активно обмениваться мнениями и делиться опытом изготовления игровой одежды и доспехов.

Был доклад Ильи Степина из Тулы о том, что представляет собой подобающий костюм для техногенной игры. Антонина Каковиди вместе с Наилей Суркиной рассказали о специфике театрального костюма: чем он отличается от игрового, из чего шьется и т.д.

Хорошо дополнил этот блок мастер-класс Юлии Гильгий из Киева по гриму. Она ответила на множество вопросов, продемонстрировала варианты грима персонажей различного возраста и происхождения. Это было очень интересно!

В целом, ролевой блок был явно меньше реконструкционного. А хотелось бы большего равенства в количестве и уровне докладов. Тем более, что ролевика - традиционная аудитория "Зиланткона". Надеемся, что на будущий год в Fashion-блоке прозвучат презентации полноценных игровых образов, тем более, что уровень игровых костюмов на самом Зилантконе, на балу, на конкурсе был очень высок.

Главный вывод - семинар многим интересен и нужен. Люди обменивались адресами, материалами, делали заказы. Слушатели, зрители присутствовали на семинаре постоянно. У нас большие планы на будущий год и еще немало идей. Очень стараемся сохранить все дружеские отношения, контакты и знакомства, сложившиеся в процессе работы блока. Надеемся, что в следующем году желающих принять участие в нашем Fashion-блоке будет, как минимум, не меньше, чем в этом.

Екатерина Хабарова,
руководитель оргкомитета
Fashion-блока "Зиланткона-2004",
г. Казань.
Fashion-zilant@yandex.ru

Ролевые игры в Германии

Общая информация

Официально начало ролевых игр в Германии можно считать с 1985 года, хотя играли и раньше (с 1960-х).

Количество участников - примерно 15 тысяч, из них активно участвует около 10.

При этом известных и уважаемых игроков/мастеров нет.

Центрами ролевого движения можно считать Кёльн, Франфурт на Майне, Мюнхен и Ганновер.

Конференций, в чистом виде, по ролевым играм не проводится.

Игры делятся по направлению на средневековые, фэнтези, вампиры, будущее, вестерн.

Некоторые игроки ездят пару раз в год на игры в другие города (или страны).

Словарик:

Ролевая игра - CON (convention)

Ролевые игры на местности - LARP (Live-Action Roleplaying)

Ролевик - LARPer

Цитаты из прессы:

"Получив роль рыцаря, короля или крестьянина, начинаешь её детально разрабатывать" (1)

"...каждый из участников игры вооружён книгой, посвящённой только его персонажу, в ней подробно описывается его индивидуальный профиль - умения, навыки, темперамент и характер." (2)

"сегодня "толканутых" - то есть, фиксированных исключительно на Толкинском мире - в Германии почти нет." (2)

"Чаще всего игра состоится в каком-нибудь замке, так же иногда на турбазе или просто в палаточном лагере (зависит от организаторов и целей проведения). Игра обычно идёт 2 дня (суббота-воскресенье), реже 3 дня.

Так же проходят маленькие "Шнуп-игры" (однодневки) без ночёвки." (3)

Michael Greiner даёт определение "жизненным ролевым играм", как "денжевым играм" на местности. (5)

Такое же определение даётся для западных ролевых игр и в проекте Dogma-99 (6)

Компания

(вероятно, смысл схож с подобным термином из компьютерных игр "Heroes", "Workraft" и т.д.)

Является одним из ключевых терминов западного ролевого движения.

В основу проводящихся игр ставится их "серийность", т.е. каждая последующая игра является прямым или косвенным продолжением предыдущей. Соответственно, персонажи (если их не убили, что случается достаточно редко) переходят из одной игры в другую вместе со своими заморочками, приобретённой информацией, артефактами, плюшками, знакомствами и т.д.

При этом важным является создание "игрового фона" (игровой реальности). Каждый игрок создаёт частичку этого фона, используя описание игровой реальности из книг фэнтези (в пример ставится Терри Пратчетт), а так же книги и правила по игре.

Вот такой фон, вместе с квестами и называется компания.

Средиземье (Mittellande, нем.)

Это местная LARP-компания, в которую чаще всего играют на местных играх.

Состоит где-то из 80 стран (распределены по географическому проживанию участников). В каждой стране проживают иногда более 100 персонажей.

Игрок, участвующий в игре, может играть в общую компанию, но может и не играть. В таком случае он будет считаться пришедшим из далёкой незнакомой страны.

Краткий обзор немецких ролевых сайтов

Основной сайт-календарь игр: www.larpkalender.de
Каталог ролевых сайтов: www.larp-welt.de

Статистика

LARP-сайты	
общая информация по теме ролевых игр	60
Альтернативные сайты	
<i>сайты, посвящённые ролевым играм, не основанным на фэнтези</i>	39
Cthulhu по произведениям Н.Р. Lovecraft (Cthulhu-мифы) Ужасы	4
Киберпанк Криминальные. По детективам	6
Star Trek	8
Звёздные войны (Star Wars)	4
Вестерн По дикому западу	2
Внутренние	
<i>всё, что принадлежит "внутреннему миру" ролевого движения: песни, прикиды, шутки (стёбы), и т.д.</i>	50
Замки, полигоны, и вообще способы и места проведения ролевых игр	11
Музыка и искусство	16
Для мастеров	38
Архивы фотографии, песни, рассказы с игр	25
Ролевые магазины	180
Атмосфера	
аутентичная посуда, игровые деньги, украшения, бытовая утварь	18

Сценические спецэффекты пиротехника, свет,	2
Прикиды	40
Ролевое оружие	7
Реконструкторские	11
Доспехи	11
Палатки (примечание: исторические аутентичные палатки :)	3
Исторические	19
Интернет-сообщества	
новости, форумы, чаты, webbrings, ...	49
Календари игр	6
Ролевые журналы издательства	5
Личные	
персональные	274
Кланы, союзы, ордена, военные формирования	172
Игровые страны и города	25
Сайты ролевиков, объединившихся в группы	9
Правила игр	24
Вампиры	107
Мастерские группы, организаторы	215
Презентации игр	32
Другие	46

Список литературы и источников:

1. Ролевые игры, Немецкая волна (www.dw-world.de), 06.05.01, В. Кирхмайер
2. Ролевые игры, Немецкая волна, 09.06.2001 (www.dw-world.de), Анастасия Рахманова
3. www.mittellande.de
4. Интервью с представителем немецкого ролевого движения
5. www.bandit718.multiservers.com/wasn_dat.htm
6. <http://fate.laiv.org/dogme99/>

Andreas Timm (McAndrews),
Германия

Архив игр, или Умение оглядываться назад

В той или иной форме создать архив ролевых игр пробовали практически все клубы выпускающие свой сайт. Но, как правило, там выкладываются десяток, максимум другой своих и дружественных команд, игр, и на этом порыв иссякает. Конечно, есть и гиганты, типа новосибирского сайта, Янтарной библиотеки и еще нескольких сайтов. Но, к сожалению, они напоминают большие свалки, хотя и нужного, но совершенно неудобоваримого потока информации. Единственная работа с играми, находящихся на этих сайтах, это расстановка их по алфавиту или по годам. К сожалению, это не всегда удобно, ведь очень часто нужна тебе игра может называться вычурно и отвлеченно, поди, угадай, какая тебе нужна. Информация никак больше не обрабатывается, кто-то прислал ссылку на сайт, кидай ее в общую кучу, там таких много... В результате, когда ты, затаив дыхание, жмешь на клавишу, найдя нужную тебе игру - ты получаешь ярко блестящий масляный кукиш, потому что этот сайт давным-давно не работает, но с завидным упорством все равно висит в общем списке. Или типичен случай, когда ты заходишь посмотреть правила, а обнаруживаешь там только, например, фотографию... Конечно дело хорошее, посмотриеть костюмы, красивые кадры, знакомых, в конце концов, но загвоздочка, ты-то заходил на ссылку за правилами, а эта ссылка висит не в фотогалерее, а в списке игр. Конечно, такие базы тоже нужны (чего скрывать многие игры мы брали именно оттуда), но работать с ними очень неудобно, ты просто погрязнешь под обилием информации, и если тебе нужно только, например, магия или фортификация, ты опускаешь руки,

поскольку вычитывать все, ради страницы текста, мягко говоря, утомительно.

В бытность свою Гэндальф спас хоббита и гномов, потому что умел оглядываться, похожи, что мы, к сожалению, пока не всегда обладаем этим талантом. Бывает грустно сравнивать игры одного и того же названия, проходившие в разные время, и не обязательно в разных городах. (То, что многие игровые сюжеты и миры повторяются ни для кого, ни секрет). Смотришь, например, магию - отличная модель, стандарты интересные... Проходит сколько-то лет, кто-то пробует сделать игру по тому же сюжету, и что характерно пробует выдумать точно такой же велосипед по магии, только почему-то в этот раз не сложилось, а в результате, и велосипед выходит трехколесный, и колеса у него разной величины, да и педалей нет. А, казалось бы, всего-то и надо было посмотреть, кто еще делал подобные игры, и посмотреть, как они решали эти проблемы. И это не в коем случае не лишает людей инициативы и придумывания нового на играх, а наоборот помогает. Может, поэтому становиться общей бедой непрочтение правил, не интересно читать одно и тоже, а ведь нового (или хорошо забытого старого) сейчас на играх встречается, не смотря на их обилие, не так уж много.

Очень жалко, что частенько, исчезают в туманной дали мастерские правила и задумки. Во-первых, там полная картина мира, и полные правила по экономике, магии, да мало ли почему. Это для мастеров. Во-вторых, можно по ним оценить правильные ли действия совершал, как далеко был от поставленной цели. Это для игроков. Я, например, с некоторым недоумением узнал из мастерских правил, после

последних XI, что какие бы действия не совершали эльфы, для них они все заканчивались пагубно, и даже если б ничего не делали - все равно для них плохо. На игре это совершенно не просматривалось. Было над, чем поплакать в полной безысходности после. Вроде по-человечески понятно, идет "зеленая ракета" закончилось большое дело (читай игра), утираешь пот со лба, выдыхаешь с придыханием - все дело сделано, можно не бегать за игроками и не помнить все вводные... Эх, если б не одна малость, выдыхать надо после того, как опубликуешь мастерские правила, потому что сначала их лень вешать, потом часть из них теряется, а после другие дела и игры уже полностью закрывают память этих мастерских правил, и... они уходят небытие, и кто-то будет опять изобретать велосипед, который уже изобретали раз пятнадцать - двадцать...

Памятуя, обо всем выше сказанном, мы рады представить вам архив игра на нашем сайте. Началось все давно, и было неправдой... Листочки с правилами откладывались в долгий, на всякий случай, ящик. Правила перепечатывались с замызганных бумажек, потом стали появляться компьютеры и дискеты, на смену им пришли сайты игр и клубов, но все это время откладывались "листочки" с правилами, поначалу даже вроде без всякой цели, в силу привычки. Структура архива тоже родилась не вдруг, и скорей всего будет шлифоваться и дальше. Что пока есть:

I. Первоначально игры можно отсортировать:

1. По названию игры.
2. По году и времени проведения игры.
3. По городу проведения игры. Тут бывают проблемы, из-за того, что игру делают люди из одного города, а проходит она в другом регионе, хотя все же это достаточно читаемо, кто и где.

4. По полигону. Эта сортировка больше помогает распределить игры на полевые, павильонные, городские, ситуационки и т.д.

5. По жанру. Их пока 9:
 - А) Историческая игра до 1500 года.
 - Б) Историческая игра после 1500 года.
 - В) Альтернативная история до 1500 года.
 - Г) Альтернативная история после 1500 года (здесь находятся игры с заведомо нестандартными историческими предпосылками, например небольшая магия).
 - Д) Игры по Толкиену (ну, тут все понятно).
 - Е) Фэнтези.
 - Ж) Сказка (нам, показалось, что это все-таки отдельная номинация).
 - З) Техногенные игры (сюда же входит научная фантастика).
 - И) "Перекресток Миров" (это игры где перемешены техногенки и фэнтези, либо совершенно разные миры, или исторические периоды).

II. Потом можно выбрать блоки из всех имеющихся игр. Конечно, при желании вы можете распечатать сразу все правила заинтересовавшей вас игры. Пока в наличии 27 позиций:

(Учтите, что часть информации может находиться не в искомом разделе, а в общих - из-за компоновки правил, или в мастерских - из-за закрытости).

1. Общие правила, разное - это раздел организаторских и общих сведений о мире игры.
2. Религия - краткие справки о религиях на игре, тем более что в фантастических мирах бывают свои религии, не всегда знакомые.
3. Сопутствующие материалы - фольклор, костюмы, возможные имена для персонажей относящиеся к данной игре
4. Боевка - без комментариев.
5. Фортификация - тоже все понятно,

строения и крепости на игре.

6. Пожары, поджоги - соответственно, как эти самые здания спалить.

7. Плен - методы и способы, благодаря, которым вас берут в плен.

8. Обыск - варианты игровых обысков.

9. Пытки - по-моему, тут тоже все прозрачно.

10. Морские и речные правила, корабли, их передвижения и т.д. - здесь все, что связано с игровыми морями и реками.

11. Медицина, лекари - здесь, все, что относится к лекарству.

12. Ранения - часто в правилах, ранения идут сами по себе, без лекарства (хотя заглядывать туда, наверное, медикам стоит).

13. Яды - без комментариев.

14. Наркотики, их действие - чаще встречаются на техногенных играх (например, Фаллаутах), но иногда бывают и на фэнтези.

15. Страна мертвых - правила связанные с мертвянником, поведением трупов и т.п.

16. Демография, евгеника - этот раздел посвящен рождением, бракам и всем, что из этого всего вырастает.

17. Магия - без комментариев.

18. Магические существа - часто на играх есть такие существа, и совершенно не обязательно, что они завязаны на магию данной игры, почему и отдельный раздел.

19. Экономика - без комментариев.

20. Кабаки, харчевня, корчмы - здесь правила и условия пользования и работы этих прекрасных заведений.

21. Животные - этот раздел посвящен всякой живности, которая бегает по лесам, и не только, на игре, как она убивает (если она это делает) и как ее то же самое. Здесь же правила охоты, если есть.

22. Наука - раздел больше относится к техногенным играм.

23. Мастерские правила - здесь находится информация, закрытая для игроков

до начала игры. Мастерское видение мира, полные комплекты правил по разделам (если таковые были на игре) и т.д.

24. Вводные - этот раздел, где находятся закрытые до игры вводные игроков и команд.

25. Легенды команд, мировоззрение - легенды команд, написанные до игры (часто там можно почерпнуть что-то для игры, и в любом случае их приходится увы-зывать в канву сюжета).

26. Мемуары, воспоминания, отзывы - здесь находятся впечатления после игр (сразу оговариваемся, что сюда мы стараемся помещать материалы только несущие толику какой-нибудь информации, поскольку вряд ли кто-то захочет проработать 90 страниц ахов и вздохов).

27. Нелюди - как на играх по фэнтези встречаются магические существа, так и на техногенных и научно-фантастических играх встречаются инопланетяне, монстры и иже с ними, пришлось их обозвать таким странным словом.

III. Третья возможность отсортировать игры только по интересующему вас жанру, и рассматривать выше перечисленные блоки только в этом жанре.

Напоследок, хочется предложить: шлите правила, мы не говорим, что обработаем их сразу, но можем обещать, что через некоторое время они все равно появятся в наших списках.

Кстати на сайте, можно найти еще много чего интересного, как ролевикам, так и реконструкторам.

Адрес сайта: <http://www.rushut.ru/>

30. 11. 04 г.
Юрий Колобаев,
г. Москва

Алгоритмы

Говорят, что в кино все многообразие сюжетов сводится к нескольким типажам: любовный треугольник, погоня и прочие... Понятно, что содержание этих тем может быть раскрыто по-разному. Задача художника и состоит в том, что бы повернуть тему новыми незнакомыми гранями. Но вот структура, этакий коллективный архетип, определяющий внешнюю сторону сюжета, упорно сохраняются, поэтому мы вновь и вновь возвращаемся к одним и тем же типажам. То же самое и в Играх. Игры тоже крутятся вокруг одних и тех же типажей: интрига, объединение, ложные пути, удар в спину и т.д. Именно эти типаж и получили название алгоритмов в игровой практике. Алгоритмы возникают сами собой, если даже мастера о них не думают, но игра пошла. Это естественно, так как архетипы в подсознании людей весьма устойчивы и сценарии поведения тоже составляют ограниченный список вариантов. Игроки сами начинают играть по алгоритмам. Но это не значит, что содержание игр становится одинаковым вслед за этими типами. Нет. Как раскроется типаж, повернется ли он новыми гранями, всецело зависит от мастерской команды и игроков, творящих игру. Это составляет суть художественного процесса у создателей игры - живую ткань действия. Но кроме живого наполнения существует технология создания игры. И тут алгоритмы оказываются очень кстати. Замечено, что игра типа полигонного БРИГа идет живо, если два алгоритма идут параллельно друг другу в полную силу, и еще два - теплятся как вспомогательные. Если в игре остается только один "тепящийся алгоритм" - Игра умирает. Знание алгоритмов позволяет добиться минимума выпадающих из игрового процесса, учитывать распределение игрового напряжения на игре, что так же важно для многодневных игр. Тема алгоритмов важна для одних из существующих школ и совершенно не важна для других. Мастер управляет игрой посредством совершенно различных "ниточек" и каждый сам для себя выбирает подходящий из наборов. Так образуются разные игровые школы. Но настоящий мастер способен играть на "полной клавиатуре". И для тех, кто стремится стать именно таким мастером "клавиши" алгоритмов тоже окажутся востребованными.

Алгоритм "Интрига". Автор "Система"

Тема алгоритма "Интрига":

Из названия алгоритма можно понять, что динамика игры построена на достижении каждым игроком каких-то своих интересов или целей, как в обыкновенной "книжной" интриге. Причем, по законам жанра, несколько игроков пытаются достичь одну и ту же цель. Динамика алгоритма строится на соперничестве игроков. Но, в отличие от военного столкновения, где ре-

шающим оказывается умение бойцов прикрывать себя и своего товарища щитом и в образовавшиеся бреши в щитах противника бить мечом, здесь выигрывает тот, кто собрал наиболее полную информацию об играющих. Причем, опять же по законам книжного жанра, каждый игрок помимо цели и информации, которая помогает ему эту цель достичь, имеет и личный компромат, который кому-то известен и может быть использован соперником.

Факторы алгоритма "Интрига":

Каждый алгоритм разбит на факторы,

которые обеспечивают динамику данного алгоритма.

1. Фактор подготовки участников

Для интриги очень важно, чтобы игрок осознал свою цель. Осознание цели игроком происходит в результате личной работы мастера с игроком, когда мастер рассказывает игроку все, что он должен знать. Очень важно, чтобы потенциал игрока соответствовал поставленной цели. Кроме того поставленная цель не должна вызывать у игрока явного неприятия.

2. Фактор проработки целей

Это возможно определяющий фактор для алгоритма. Как уже говорилось выше, цель должна соответствовать потенциалу участника. Это значит, что мастер должен представлять возможности игрока и то, что он будет предпринимать для того, чтобы выполнить поставленную задачу. Кроме того, каждый игрок должен представлять, какие ходы он будет предпринимать для достижения своей цели.

Возможно, что-то он представляет не совсем верно, но это неважно, т.к. главное, чтобы он не сидел и мучительно не раздумывал, чтобы ему такого предпринять. Главное - это действие. Кроме понимание игроком своих ходов, мастер должен обеспечить постоянное напоминание игроку о тех задачах, которые перед ним поставлены. При заметной разнице в потенциалах игроков для более сильных рекомендуется вводить ограничения (типа: низкое социальное положение, невозможность убивать соперников).

3. Фактор особенности целей

Можно отметить следующие особенности интрижных целей:

1. Цели должны быть связаны с какими-то предметами или лицами.

2. Предметами или услугами лиц игроки могут воспользоваться только один раз и один человек строго.

Можно рассмотреть два варианта завязывания целей различных игроков друг на друга.

Вариант "Бусы". Цели игроков стоят как бы друг за другом, то есть задачи одного связаны с задачами другого. Например, один из игроков задолжал крупную сумму денег, тот, кому он задолжал, тоже обязан отдать по долговой расписке и т. д. Цели - как бусы, нанизанные на одну нитку, - каждая "бусина" должна сделать чего-нибудь для другой, а эта другая должна для выполнения задачи сделать что-нибудь с последующей.

Круговой вариант. В этом варианте цели завязаны друг на друга по кругу, на первого завязан последний. Но возможно, что при простой круговой заинтересованности игроки быстро найдут общий язык, поэтому нужно установить взаимосвязи и внутри круга так, чтобы цель первого и остальных игроков была связана не только с последующими, но еще и в хаотичном порядке так, чтобы невозможно было найти концы интриг.

4. Фактор поддержания цели

Цель должна светить участнику всю игру, так как она является пружиной толкающей человека к действию. В процессе игры, под влиянием окружающих событий, человек может на время забыть свою цель, а потом в быстро меняющемся игровом мире очень сложно будет найти концы, по которым можно будет узнать необходимую информацию. Например, на игрока напали бандиты, он от них убежал, потом его обвинили в чем-либо, игрок на-

чинает распутывать это обвинение и т.д. Такая ситуация очень распространена на РИ

Система, которая призвана напоминать игроку о поставленной задаче, делится на два вида: одна система пассивных напоминаний, а другая система активных.

Рассмотрим сначала систему пассивных напоминаний:

1. В виде писем, которые пишет мастер игроку от имени персонажа, который находится за кадром. В этих письмах мастер в игровой форме напоминает игроку о поставленной задаче. Это может выглядеть следующим образом: "Дорогой мой кузен! Почему ты так давно не писал своему родному дядюшке? В деревне у нас все хорошо. Передаю привет от тети Маруси. Когда, наконец, ты подашь весточку о том деле, о котором мы с тобой говорили перед твоим отъездом?"

Естественно, что в случае с таким письмом в вводных игроку должно быть рассказано о дяде и о том, что он может получать и отправлять своему дяде письма.

2. Так же дядя может не отправлять письмо, а приехать сам. Мастер выйдет в роли этого дяди, или от него придет гонец.

3. Есть очень сложный способ пассивного напоминания о цели игроку, это сценка во время игры, которая бы напом-

нила игроку о его цели.

Система активных напоминаний состоит из:

1. Если цель игрока каким-то образом связана с деньгами, то возможен вариант существования в игре кредиторов, которые постоянно приходят и требуют возврата задолженностей.

Возможен вариант, когда человеку уг-



рожает арест за невыполнение своей задачи, причем это угроза постоянно подтверждается.

2. То же самое если цель игрока связана с криминальным сюжетом и за ее невыполнением ему угрожают убийством.

В общем система активных напоминаний прежде всего направлена на цели других игроков, которые будут, выполняя в свою очередь свои задачи, убивать, требовать долги и т.д. Одним игрокам мастер напоминает об их задаче с помощью пассивных напоминаний и те, "вспомнив" о своих целях, идут напоминать другим игрокам об их целях уже активными средствами. Такая система построения подсказок наиболее эффективна, так как требует меньше усилий со стороны мастера.

5. Фактор соблюдения приличий

Под понятием "приличий" подразумеваются факторы, которые не дают игроку достичь своей цели одним махом. Вообще про алгоритмы можно сказать, что они строят динамику, создавая различные трудности и заставляя игрока преодолевать их. Ролевое моделирование обеспечивает, чтобы трудности были разнообразны, как и пути, их преодоления.

И так под приличиями подразумевается некий кодекс, который должен соблюдаться игроками, а трудности возникают именно из-за того, что кодекс необходимо соблюдать.

В частности, игроку, которому в водной говорится, что он должен кому-то отдать долг, гораздо проще пристрелить своего кредитора, чем долго и упорно копить деньги. Чтобы такого не случилось необходимо, либо запретить убийства, либо сделать это технически очень сложным.

Существуют следующие способы, заста-

вить игрока соблюдать приличия:

1. Наличия закона. Причем не просто его наличие как книги, а закона как института. Для начинающего мастера это сложно.

2. Невозможность физического контакта сторон. Например, обе стороны летят на космических кораблях и разговаривать могут только по видеофону.

3. Зависимость игрока от нравственного лица, которое определяет для игрока, каким нормам он должен следовать. Это может быть и добрый волшебник, и Папа Римский и т.д.

Можно рассмотреть два варианта завязывания целей различных игроков друг на друга:

а) Вариант цепочка. Цели игроков стоят как бы друг за другом, т.е. задачи одного связаны с задачами другого.

Например: Один из игроков задолжал крупную сумму денег, тот, кому он задолжал, тоже обязан отдать по долговой расписке и т.д. Цели, как бусы, нанизанные на одну нитку, каждая бусина должна "сделать" чего-нибудь другой, а эта другая должна для выполнения задачи, сделать что-нибудь с последующей.

б) Круговой вариант. В этом варианте цели завязаны друг на друга по кругу, на первого завязан последний. Но возможно, что при простой круговой заинтересованности игроки быстро найдут общий язык, поэтому нужно установить взаимосвязи как бы внутри круга. Так чтобы цель первого и остальных игроков была связана не только с последующими, но еще и в хаотичном порядке так, чтобы невозможно было найти концов интриг.

Самое главное в этом факторе это максимальное отягощение убийств.

6. Фактор хождения в игре грязных историй и наличия компромата на каждого игрока

Под грязными историями и компроматом подразумевается информация, которую собирают игроки, о своих соперниках для достижения своих целей. Примером такой "грязной" истории может служить сюжет Дюма о подвесках, если бы Ришелье не узнал историю о подвесках, то вряд ли бы Анна стала тратить столько времени на то, чтобы устранить опасность разоблачения кардиналом. Если бы такая ситуация повторилась в ролевой игре, то Анна на время решения своей проблемы с подвесками самоустранилась с дороги других игроков, тем самым облегчив им решение задачи. Полезно алгоритм накладывать на другую ситуативную игру, например, действие основной игры происходит в королевском замке, а король ведет войну на северных границах, куда могут сослать особо провинившихся перед короной придворных. Естественно, человек, которого ссылают на эту войну, выходит из игры. Тем самым соблюдается фактор соблюдения приличий, динамика интриги тоже соблюдается; человека скомпрометировали, и он проиграл, т.е. его убрали из игры. Все вышеперечисленное составляет динамику алгоритма т.е. то, что человека заставляет совершать действия в определенной логике, в данном случае такой логикой является сбор информации о всех игроках и своевременное ее использование.

7. Фактор рефлексии

Здесь используются стандартные приемы рефлексии.

Модель алгоритма "Интрига":

Вернемся к "Трем мушкетерам". Это

сюжет может быть одним из классических образцов интриги. Попробуем переложить эту интригу в алгоритм:

1. Фактор подготовки участников.

Для начала необходимо, чтобы участники для начала прочитали книгу. Вообще, если интрига сделана на историческом материале, то подготовка участников, прежде всего, направлена на формирование стереотипа поведения исторического времени в котором происходит игра. Стереотип поведения включает себя следующие вещи:

1) Социальные слои, их взаимоотношения и ритуалы между ними.

2) Восприятие мира различными социальными слоями, дальность и глубина интеллектуального кругозора.

3) Цели соответствующие различным социальным слоям.

Если же интрига сделана не на историческом материале, то мастер должен сам продумать все эти пункты.

2. Фактор проработки целей.

Как уже говорилось, фактор проработки целей включает, прежде всего, соответствие возможностей игрока поставленным целям. Кроме того, если все игроки прочитают книгу, то все интриги Дюма станут известны всем, поэтому необходимо или ввести новые или продумать новое развитие ситуации отличное от книжной.

3. Фактор особенности целей.

В варианте интриги с подвесками можно сказать, что этот фактор соблюдается, и действительно:

Цель кардинала - сделать так, чтобы королева скомпрометировала себя перед королем, для этого он ищет компромат на королеву, и находит в виде истории с гер-

цогом Бэкингом.

По сути, в алгоритме проигрывается только поиск информации кардиналом. В случае, если он находит компромат позже, чем королева находит компромат на него, или она изыщет какие-нибудь другие способы решить проблему с подвесками (например, как в книге Анна находит д'Артаньяна), то он бесспорно проигрывает. Но цель, как кардинала, так и королевы завязана на подвески, и воспользоваться ими может только один из игроков.

4. Фактор поддержания цели.

В книге для Анны напоминателем о ее задачи служит сам Ришелье, который является своеобразным кредитором (система активных напоминаний). Но вместо денег он "требуется" колье, в случае если Анна не отдает колье, то ее ждут неприятности. А для Ришелье, таким напоминанием будет служить его окружение, например Рошфор, который уже начал выполнять приказания, касающиеся подвесок.

5. Фактор соблюдения приличий.

Иногда сама игра обеспечивает соблюдение каких-либо факторов. Например, в данном случае можно сказать, что вряд ли кардинал станет убивать королеву и наоборот, такое с трудом можно себе представить. Но со стороны королевы не убийство кардинала гарантировано еще и ее зависимостью от нравственного лица. В данном случае от церкви. Королева, какой бы верной женой она не была королю, в любом случае защищена властью короля.

6. Фактор хождения грязных историй.

Этот фактор у Дюма раскрыт наиболее хорошо. Практически все герои или имеют их огромное количество (например: Миле-

ди, Атос), или по ходу повествования в них впутываются (д'Артаньян, Констанция).

Кроме знания факторов мастер должен отслеживать некоторые моменты, связанные с протеканием этих факторов.

Ход алгоритма "Интрига"

Начало игры. Для того чтобы игроки осознали реальность игрового наказания в случае невыполнения игровой задачи (долговой ямы, тюрьмы и т.д.), необходимо в начале игры эти наказания продемонстрировать. Демонстрации делаются в виде установочного сценария с игротехниками. В общем эти демонстрации имеют своей целью пробудить игроков к действию. Это часть игры длится примерно 1/5 от всего времени.

Далее необходимо чтобы мастер обратил свое внимание на завязку интриги вокруг предметов или лиц. Необходимо чтобы люди осознали, что есть кто-то другой, кто охотиться за тем же самым, что и они. Важно, чтобы они принялись выполнять те шаги, которые были намечены. Мастер должен способствовать тому, чтобы часть игроков пыталась организовать какие-либо союзы, направленные против кого-либо. Необходимо так же через ввод в игру новых персонажей обеспечить хождение "грязных историй" и компромата.

Если игрок в интригу не втягивается мастер, может предпринять следующий игровой ход: Мастер входит в игру, как близкий друг игрока или его слуга и от его имени начинает интриговать, а потом исчезает. В результате игрок, как в сказке "Кот в сапогах", оказывается втянутым в кучу историй, из которых необходимо выпутываться. Кроме такого мастерского вмешательства существуют еще и другие методы. Например, у игрока

стоит цель продвинуться по службе, в какой-то момент человека, на место которого он метил в результате интриг отправляют на войну, которая идет за кадром игры, и тут же проходит слух о том, что его убили. Игрок занимает освободившееся место, через некоторое время с войны возвращается якобы убитый игрок, и начинает отстаивать свои права. Следующий этап в игре наступает после того, как большая часть игроков уже участвует в интригах.

Для осознания игроком своих достижений и упущений мастер должен проводить регулярные рефлексии, где эти промежуточные итоги подводятся. Это могут быть собрания на площади, газета, радио, в общем, какой-либо общий информаторий, который сообщал бы открытую информацию о том, кто чего достиг.

Следующим этапом в интриге является конец игры. Конец игры должен подвести одним махом все итоги, кто чего достиг. Те, кто не отдал долг, должны в конце игры попасть в долговую яму. Те кто нарушил закон и не нашел алиби должны попасть в тюрьму. А те, кто выполнил и "обитриговал всех" с чувством собственного достоинства должен на все это посмотреть.

Алгоритм "Ложные пути" Автор "Система"

Тема алгоритма "Ложные пути":

Ситуация толкает людей к какой-то цели, поскольку прежняя жизнь их не устраивает, но как добиться этой цели? И тут перед людьми открываются дороги, люди устремляются по ним. Но в конце пути выясняется, что все они были ложными и привели идущих по ним к тому же, от чего

они стремились уйти.

Модель алгоритма "Ложные пути":

Для того чтобы легче уяснить суть алгоритма и приемы, используемые мастером для развития игры, рассмотрим два небольших МИГа, построенных на этом алгоритме:

"Сквозняки", 1989 год. Игра проводилась в одном из выездных лагерей, тема смены которого была "Равнодушие". Прембула сказки, проходившей в течение всей смены, такова: "Злые сквозняки захватили сказочный город и сушат на ветру души его жителей, делая всех равнодушными, к беде друг друга. Как победить сквозняков - непонятно. Вероятно, попробовать не быть равнодушными. Сквозняки могут убить любого, закрутив его в вихре (по правилам, просто обжав вокруг жертвы), с ними же обычными средствами, то есть пулями, оружием воевать бесполезно - ветер убить нельзя. В городе царит атмосфера страха, но находятся смельчаки, готовые сразиться со злом".

"Махатмы", 1990 год. В этом МИГе схема игры следующая: на далеком мусульманском Востоке есть город, где правит злой халиф. Он чинит в стране жуткие несправедливости, но этого, видно, мало! И на долю несчастных жителей города сваливается новая беда - в окрестностях города появился страшный дракон, который нападает время от времени на город. В конце концов, народ восстает против халифа и свергает его, но без участия мудрых советников стариков-махатм, еще ранее в своих проповедях разоблачавших халифа. Они находят во дворце халифа странный свиток, который рассказывает, что дракон будет жить, пока в душе кого-нибудь оста-

нется стремление к власти и деспотии. И чем больше будет это стремление, тем более силен и страшен, будет дракон. Народ просит махатм править ими, но махатмы отказываются, утверждая, что они не хотят власти и устали от суеты жизни.

Факторы алгоритма "Ложные пути":

Чтобы объяснить суть и методы управления алгоритмом, необходимо рассмотреть его составляющие:

1. Фактор неприятия действительности

Для того чтобы у людей возникло стремление изменить действительность, необходимо задать жизнь, которая почему-либо не устраивала бы игроков. Этого можно достичь следующими способами:

1) Высокая степень антагонизма между слоями, игроков постоянно ставят в униженное положение. В обоих примерах - "Махатмы" и "Сквозняки" - это период жуткой деспотии, действующей на начало игры. Халиф и Сквозняки (в каждой игре соответственно) унижают игроков: ставят на колени, ездят на них верхом, заставляют целовать свои туфли (кроссовки), непослушных жестоко наказывают. Понятно, что игроки не желают мириться со своим положением.

2) Очевидность опасности. Психологическое состояние, близкое, по аналогии с природой, к ситуации "гроза наступает, небо чернеет". В Махатмах эту роль выполняет слоняющийся около города дракон.

3) Игроков заставляют выполнять функции, к которым они психологически не готовы и которые даже противоречат их потребностям. Если отвлечься от примеров взятых нами МИГов, то это может

быть такая ситуация: игроков решительных и достаточно опытных, настроенных воевать, ставят крестьянами работать на полях - понятно, что вскоре они сбегут к какому-нибудь Робин Гуду, чего мастеру и надо.

2. Фактор маскировки и существования истинного пути

Понятно, что путь реализации цели должен быть. Но он должен быть не нагляден, незаметен, так чтобы игроки просмотрели его и бросились по более очевидным ложным путям.

В варианте "Сквозняки" этот путь выглядит следующим образом: весь город разделен на четыре квартала - комната рабочих, комната ученых, королевский квартал и покои "сквозняков". Плюс еще существует комната, изображающая иные страны, она же страна мертвых. По условиям игры свет, изображающий поток энергии, может гореть одновременно только в трех комнатах из пяти. При режиме сквозняков он все время горит у них, а в остальных комнатах - попеременно. Игроки быстро догадываются, что дело завязано на энергию, и проводят операцию, при которой гасят свет у сквозняков и зажигают его во всех своих комнатах: у рабочих, у ученых, у короля. Действительно, сквозняки становятся вялыми, и кажется, что победа не за горами. Но если все так и остается, то постепенно сквозняки становятся сильнее, и все возвращается к старому варианту. "Почему так случилось?" - недоумевают восставшие. "Да потому, - отвечают мастера на обсуждении, - что вы забыли про иные страны! Им что, не нужна энергия? Что же вы их бросили! Вы проявили равнодушие, а ведь это суть сквозняков, и они воспряли вновь. Необ-

ходимо было устроить режим перемены света в трех комнатах". А до этого додуматься не так просто.

В примере "Махатм" ситуация следующая: на самом деле дракон, тревожащий город, не настоящий, это механизм, машина, созданная Махатмами, которой управляет один из учеников. Дракон никого не может убить, но все обставлено так, будто бы он брызжет ядовитой слюной. Это обычная вода, но Махатмы, забирая лечить отравленного ядом человека, могут убить его ("Надо же! Не выжил... А мы так старались!") Дракону горожане носят подарки, особенно когда хотят, чтобы дракон, отвлекшись на тушенку, пропустил их к "дереву знаний", на котором растут свитки с информацией, как погубить дракона. Кстати, свитки эти также пишут ученики Махатм. Подарки же достаются Махатмам. Таким образом, реальная власть и доходы в городе принадлежат Махатмам, к которым к тому же все ходят за советами. Разобраться в этой ситуации тоже не так просто.

3. Фактор задавания ложных путей

Путь "иллюзорного мира"

Вариант "Сквозняки". Проходит слух (через менестрелей), что в королевском квартале есть вход в долину сквозняков, где и можно сразиться с последними. Правда, попасть в квартал не так-то легко, так как туда пускают не всех, а только тех, кто выкупил на аукционе путевки. Повстанцы скидываются и засылают туда своего резидента. Действительно, в квартале стоит стол с табличкой "Долина сквозняков". Чтобы попасть туда, надо жевать волшебную жвачку, она продается тут же, в квартале, у кабатчика. За столом

сидит мастер. Жующий подходит к нему и начинает путешествие, которое проходит в виде обычной ситуативной игры. Там он даже побеждает одного из сквозняков и играет дальше, даже не подозревая, что ни один из сквозняков в действительности не умер (а это можно было бы и проверить), а все происходило в иллюзорном мире. Просто сам борец за правду превратился в обычного наркомана.

Путь "вечной учебы"

"Сквозняки" - продолжение. Около столика "Иллюзорного мира" стоит игровой персонаж (мастерская театралка) под названием "Знатор". Пока игрок играет, тот дает ему очень толковые советы, складывается впечатление, что Знатор знает (!) долину Сквозняков, как свои пять пальцев. В конце концов игрок просит Знатока научить его, как справиться со сквозняками. Сначала Знатор ломается, но потом соглашается, и начинается учеба. Игра идет, время бежит, а игрок занимается бесполезной учебой у Знатока.

Путь "выстрел не туда"

В варианте "Махатмы" таким своеобразным "выстрелом" было массовое самоубийство на площади. Дело в том, что Махатмам было выгодно вводить народ в заблуждение, ведь если народ делает ошибочные, ни к чему не приводящие трепыхания, тут же всплывают мудрецы, дающие правильные советы (и народ ориентируется на Махатм). И вот один из Махатм, переодевшись простым человеком, распространяет слух о том, что если на площади соберутся семь смельчаков и с криками "Умри, дракон!" всадят в себя мечи, то дракон погибнет. Естественно, народу это подается в виде старинной легенды, при-

шедшей из глубины веков. Люди, проникшись этой легендой, создают подпольную организацию смертников и начинают готовиться к этой акции. Махатмы для порядка устраивают розыск подпольщиков, и конечно, перед самой акцией появляется один из Махатм, зачитывая свиток с предсказанием о том, что это бессмысленный акт. Но его никто не слушает, и "герои" погибают. Когда все видят, что дракон не умер, Махатмы всенародно осуждают действия смертников, восстанавливая тем самым свое общественное и политическое лидерство.

Обеспечить этот путь мастер может следующим образом:

1. Поставить на роль Махатм сильных игроков, а на роль потенциальных смельчаков определить импульсивных людей.

2. Намекнуть Махатмам про этот путь действия в виде приезжего Махатмы (мастерского человека), который советует: "А давайте поубавим количество вооруженных людей в городе" или "Что-то наш (ваш) авторитет в народе падает. Давайте...".

Если этот путь сыграл, на обсуждении можно поднять вопрос: "Что же вы, сначала делаете, а потом думаете?!"

Путь "гонения туда-сюда"

Этот путь немного отличается от других ложных путей. Он очень похож на "бюрократический футбол", когда игроку выдают информацию настолько малыми порциями и в стольких местах, что ему нужно пол-игры на то, чтобы хоть что-нибудь понять. Причем информация может не даваться вообще. Главное, чтобы игрок все время находился в поисках ее, перемещаясь от носителя к носителю.

К примеру, в "Махатмах" Махатмы говорят, что информация о том, как убить дра-

кона, растет на дереве знаний в виде свитка. Труднейшим путем игрок достает нужный свиток, и вдруг оказывается, что информацией о том, как убить дракона, владеет мудрец, живущий на одном из далеких островов (это ясно из свитка). Начинается длительное строительство корабля с последующим поиском нужного острова. И вот в результате всех мучений приплывший на остров игрок застаёт там одного из Махатм, а не какого-то мудреца.

В принципе, мастер может увеличивать цепочку дальше. Здесь все зависит от того, сколько времени длится игра, и сколько времени надо гонять игрока туда-сюда. Обеспечить этот путь можно с помощью придумывания инстанций. Здесь главное - психологически вымотать игроков.

Путь "пустое исследование"

Здесь игроки втягиваются в целый научный процесс, который в результате не приводит ни к чему. Цель этого ложного пути в том, чтобы доказать игрокам, что не любое исследование, проводимое в рамках игры, может привести к нужным результатам.

Пример: на тех же "Махатмах" ученые-авиценны выискивают по книгам куски заклипания против дракона, и на это уходит их основное время. Мастеру в этом случае надо обеспечить:

1. Создание прецедента исследований (свиток с дерева знаний),

2. Приборы для исследования (в данном случае - книги),

3. Наличие института исследований (школа мудрецов или просто друзья-хранители книг).

Путь "светлая мафия"

На игре "Сквозняки" был один человек, который долго пробивался в правительст-

во, чтобы бороться со Сквозняками. Но, когда он пробился, ему поставили условие: или ты будешь мучить людей, или умрешь. Этот пример не очень хорош - человек может совершить нравственный выбор и в положительную сторону, но его втягивают в темную деятельность, постоянно проводя рефлексию, типа "надо подписать этот смертный приговор, ведь этот человек - бандит". Таким образом, человека на сознательном уровне убеждают в правильности действий правительства. Пусть даже на подсознательном уровне человек не сломлен, зато на сознательном уровне он все равно действует как негодяй.

Путь "интрига как отвлечение"

Понятно, что любую интригу можно представить в виде ложного пути, например, замоделировав во вводных дутые конфликты между людьми. Главное только, чтобы эти интриги не проходили мимо основных ролей, и они (роли) были втянуты в них.

4. Фактор проверки

Разыгрывая алгоритм "Ложные пути" нельзя ни на минуту забывать об этике мастера. Любой игрок, правильно додумавшись и поставив опыт, может проверить этот путь и убедиться, что он ложный. Мастера, продумывая ложные пути, сразу же должны думать, как можно уличить эти пути в неверности, иначе возникнут недовольные возгласы игроков "А как бы мы узнали, что этот путь - ложный?! Мастера - козлы!"

5. Фактор рефлексии

Здесь используются стандартные приемы рефлексии.

6. Фактор отвлечения

Этот фактор направлен в основном на опытных игроков, которые быстро просекают, в чем дело и кто главный гад. И вот, чтобы эти игроки не поломали всю игру, вводится фактор отвлечения игрока от активных действий. Таких отвлечений может быть множество. Вот некоторые из них:

1. Создание цейтнота. Не очень хороший прием в плане мастерской этики, поэтому больше одного раза использовать его не рекомендуется. В игре создается ситуация "раздергивания" игрока: ему не дают заниматься делом, постоянно отвлекая его. Кроме того, что игрок отвлекается, он входит в психологически неуравновешенное состояние, что не дает ему возможности рассуждать "светлой головой". Этот прием можно проводить и с группой людей, устраивая всеобщие облавы и обыски.

2. Влипание игрока (игроков) в грязные истории. Это просто - на улице устраивается драка, нужных игроков забирают в полицию как возможных подозреваемых и держат в КПЗ сколько надо.

3. Соблазн. Появляется человек, который начинает таскать нужного игрока по кабакам и притонам, отвлекая от дел.

Вводя отвлечение, помните о этике.

Алгоритм "Партизаны". Автор "Система"

Тема - объединение несмотря ни на что.

Этот алгоритм получил свое название потому, что впервые был применен на играх, посвященных войне на карело-финском фронте в 1944 году. Здесь приводится общая модель этих игр.

Участники делятся на равные группы. Каждая группа получает цель. Особен-

ность этих целей состоит в том, что каждая группа в отдельности свою задачу выполнить фактически не может, но, объединившись, все вместе они могут решить задачи каждой из групп последовательно.

Краткое описание игр, проводимых по этому алгоритму, выглядит так. Группы входят в зону игры и пытаются поодиночке реализовать задачи, у них это не получается, после этого группы объединяются и вместе улаживают свои проблемы.

Звенья алгоритма

Фактор взаимосуществования поставленных целей

Цели в этом алгоритме должны быть рассчитаны так, чтобы отдельная группа не могла достичь своей цели, но объединившись, все вместе они могли решить все проблемы.

Фактор разделения

Объединение - основная мысль этого алгоритма. Для того, чтобы участвующие в игре люди осознали ее, необходима эволюция этой идеи. Началом отсчета эволюции будет полное отрицание объединения. Как видно, участники должны фактически преодолеть разделяющий фактор, и на преодолении этого фактора и строится динамика игры. Существует несколько способов разделения, их, естественно, можно использовать и в комплексе.

1. Разделение групп с помощью личного опыта. В реальных играх это происходит так: после того, они входят в игру, им говорится, что с остальными участниками игры лучше не связываться, но для команды это не очевидно. После того, как они выходят в игру, им встречается отряд, специально

посланный мастером игры. Этот отряд имеет задачу "втереться в доверие", а потом уничтожить группу, что он с успехом и делает. После того, как команда возвращается в Страну Мертвых, мастер еще раз проводит с ними беседу об избежании контактов, но желательно, чтобы он выступал в какой-то роли (варианте с Партизанами - командующий 398 стрелковой дивизией). После этого группа выходит вновь, но уже в другой роли. Цель при этом остается той же.

Когда с группой происходят вышеописанные события, люди, находящиеся в ней, приобретают личный опыт, который говорит, что от объединения лучше воздержаться. Если этот личный опыт есть у всех, то первое время объединения не будет.

2. Поток информации, который будет подпитывать личный опыт. Регулярно приходящие предупреждения типа: "будьте внимательны, в зоне появилась еще одна группа провокаторов!"

3. Наличие в группах театральных персонажей, следящих за ходом алгоритма.

4. Наложение на алгоритм "Партизаны" алгоритма "Интрига" для усиления разделяющего фактора.

Фактор баланса сил

Обычно в алгоритме "Партизаны" существуют группы со своими целями и противник, который мешает эти цели выполнить, и против которого все должны в результате объединиться. Но так как основная мысль рассчитана на группы, то там и находится большая часть участников игры. Но противник должен быть силен настолько, чтобы одолеть его можно было только объединившись всем группам. Как же усилить этого малочисленного против-

ника? Вот несколько примеров:

1. Несколько жизней (бронезилет, медицина);
2. Технические средства (ткани, гранаты);
3. Наличие крепости;
4. Приход подмоги (когда большая часть погибает, приходят дополнительные люди, - "вот подмога пришла").

Фактор объединения

Так как конечной целью игры является все-таки объединение, то необходимы механизмы, которые заставляли бы людей объединяться или подталкивали их к этому. Например, место, на которое завязаны все группы (они встречаются и получают шанс поговорить о совместной деятельности).

Но может случиться так, что группы окажутся очень слабыми по сравнению с противником. Для того чтобы этого избежать, необходимо ввести в игру силу, которая непосредственно подчинялась бы мастеру. (В "Партизанах" это колеблющийся Власов, который сначала на стороне финнов - противника, - но если придет радиogramма о переходе на другую сторону, то он подчинится.) Также вместо многих людей можно усилить группу одним умным и сильным, который стоил бы всей группы (этот вариант избавит мастера от некорректности).

Ход алгоритма "Партизаны"

Осознание участниками разделяющего фактора и рост атмосферы недоверия. Театралки, если они введены в группы, всячески подтверждают эту атмосферу.

Попытки групп выполнить цели в одиночку. Осознание нереальности этого. Оценка сил противника.

Театралки сначала предлагают план

осуществление цели и всячески поддерживают его, а после его провала проводят рефлексию: "Да одним нам слабо!" Но чаще всего рефлексия проходит сама.

Нравственный выбор участников между объединением и страхом.

Театралки должны подчеркнуть моменты колебания. Они стоят то за тех, то за других, устраивают спор. Иногда для того, чтобы в группе появилась мысль об объединении, ее нужно спровоцировать. Возможно, эту мысль должны подать кто-то из театралок. В общем, должны появиться сторонники объединения. После появления оных можно произвести подстегивающие ситуации. Например, наступление противника. Скорее всего перед лицом всеобщей опасности процессы сближения пойдут быстрее. Также возможно, что придет радиogramма из надежного источника, что "эти точно хорошие" В варианте с наступлением очень важно не разгромить на голову группы. Надо просто показать силу.

Мастер оценивает силы объединившихся групп, - смогут ли они победить противника. Если нет, то склоняет баланс на сторону отряда.

Объединившиеся силы должны работать совместный план действий.

Сражение и победа. Выполнение группами поставленных целей. Если же группы проигрывают, то - игра есть игра.

Описанный вариант применяется в играх, где действуют группы.

Продолжение следует

Михаил Кожаринов,
г. Москва

Одинаково мерзкое владение тремя языками (грамматическая путаница в голове и постоянные попытки заключить мысли на английском в русские слова), склонность к декламациям (возможность наблюдать непосредственную реакцию собеседника и, конечно же, любование собственным голосом) и, наконец, тот тип амбициозности и экстра-завышенного мнения о себе, который со стороны выглядит подобием скромности всегда мешали мне взяться и написать, наконец, о своем мнении о Ролевых Играх, Мастерении, Королях, Капусте и проч. Мне так же всегда было проблематично излагать свои мысли последовательно - разговаривая лицом к лицу, проще давить на эмоции и дать волю всему интонационному запасу, который я унаследовал от мамы-лектора. В противном случае все выходит очень нудно. Во-от.

Но вертлявый червь амбиции грызет желудок и руки потянулись к клавиатуре. Что получится глянцем дальше, а вы уж дайте шанс попробовать себя в потешной роли Наставника и просмотрите эту попытку расставить - в собственных, главным образом, мозгах - по полочкам все, что связано с проблемой:

Как готовиться к Роли на Ролевой Игре?

1. Приоритеты.

Ради чего мы ездим на Игры?

Отдельный вопрос и не хочется говорить об этом здесь и сейчас. Но все же... Кто-то скажет, что едет сбросить стресс. Кого-то манят Иные Миры. Кто-то видит в Играх новый вид искусства.

И так далее. Но я не встречал пока людей, которые ездят на Игры "дабы помочь Мастерам воплотить в жизнь их Идею".

Ролевые Игры - пристанище эгоцентриков и Играем мы, прежде всего, для себя. И это неизбежно. Но и с высоты своего Эго стоит иногда бросить взгляд на копошащихся внизу мастеров и позволить себе вникнуть - Чего же они хотят?

Всякая достойная Игра имеет если не Цель, то Замысел. Без него Игра не может иметь цельности и в лучшем случае распадется на мелкие осколки, в каждом из которых будет идти своя микроИгра. В худшем случае - просто умрет. Перед всякою Игрой следует попробовать осознать этот Замысел: посредством изучения правил или спросив у мастеров.

И уже в рамках его продолжать лелеять себя - великого и классного.

2. Свой Мир в Мире Игры.

Нужно изучить все Материалы связанные с Игрой. Если играете по книге - прочтите книгу. Если есть вводная - **ОЧЕНЬ** внимательно прочтите вводную. Если у мира Игры есть исторические или окологисторические аналоги - посмотрите в учебниках, справочниках, энциклопедиях и проч.

Чем больше вы знаете о том, где вашему Персонажу жить - тем проще будет войти в мир Игры, тем интереснее и полнее будет жизнь Персонажа.

3. Былое.

Игра практически никогда не охватывает всю историю данного Мира и даже ватшего Персонажа. Что-то всегда было **ДО**. Придумайте историю вашего Персонажа, исходя из **духа** Правил Игры (книги, исторической эпохи и т.п.). Дайте своему Персонажу воспоминания о былых годах, дру-

зей и врагов, переживания, радости и прочее. Дайте ему причины, **почему** он стал таким, каков он есть теперь (то есть Тем, кого вы хотите сыграть).

Постарайтесь избежать всеобщего героизма - вовсе не обязательно возводить свой род к древним Королям Всего, Богам или Могушественным Пришельцам. Постарайтесь дать ему не только множество хороших сторон характера, дополнительных возможностей, дипломов боевых и магических академий и дружеских отношений с Сильными и Хорошими (или Плохими), но и какие-то **слабости**. Без них - слабостей - ваш Персонаж не сможет быть по-настоящему живым.

Если вы получили дополнительную ин-



формацию или так называемые "квесты" от Мастеров, то нужно увязать свою историю с теми задачами и знаниями, которые вам даны. Нужно так же дать знать Мастерам о ваших разработках. Они могут захотеть использовать ваши легенды для Игры или других Игроков. Совместите так же свои легенды с идеями тех из Игроков, чьи Персонажи затрагивает ваша история. Тогда вы не будете чужими на Игре. Ваш мир расширится и вместит в себя других, вам станет легче и интереснее.

Подумайте о куче ненужных мелочей - о названиях мест, марок вин, битв и известных личностей былого, об анекдотах и легендах, свойственных местности, где вы росли, о первых любовях, детских страхах и пугалках, об именах, жизненных подробностях и внешнем виде родителей (и прочих родичей и друзей дома), о запомнившихся словах учителей ваших и каких-нибудь особых случаях, когда вы были за чего-то там наказаны, о сезонных изменениях, о пристрастиях ваших знакомцев, о вещах веселых и грустных, о ваших тайнах, о том, о чем стыдно вспоминать, о видах спорта, пороках всякой живности, особенностях национальной охоты и все такое прочее.

Чем больше вещей вы продумали до Игры - тем легче вам **ВО ВРЕМЯ** Игры импровизировать, находить темы для разговора и т.п. Есть и еще один момент, чем лучше проработан ваш Персонаж, тем легче ему реагировать на внешние раздражители в Игре. Вобщем, вы поняли...

4. Цели, "квесты", чего я хочу и т.д.

Всякая цель должна быть логичной и основой для логики должна быть история вашего Персонажа, Мир, в котором он живет, время, воспитание и прочее.

Предположительно, Мастера дали вам ваши задачи и, возможно, они соответствуют жанру и стилю Игры. Как было не-

сколько раз сказано ранее, исходя из логики Персонажа и этих Задач, постройте себе Прошлое. Если Мастера забыли/не стали давать вам что-то от себя, сами придумайте себе цель. "Просто Играть" весьма скучно.

Необходимо обосновать ваши Задачи. Не бывает так, что ваш Персонаж внезапно начинает хотеть чего-то или ненавидеть/любить кого-то. И желательно избежать примитивных причин вроде: "Когда я был маленьким, Темные Эльфы убили моих родителей и теперь я их ненавижу" или "Я происхожу из самого древнего на свете рода и потому хочу быть Королем Всего".

Прямые как рельсы задачи (и их причины) рождают тупую как шпала Игру.

5. 0 средствах

Всем хочется победить и добиться своих Игровых Целей. Это понятно. И понятно, что это Игра и многие вещи, которых мы избегаем в Реальности, здесь возможны.

Можно прикрываться знаменитым "Мы моделируем Мир и в каждом Мире есть насилие" и прочими такого рода "отмазками". Дело не в этом. Отношение к другим Игрокам по принципу "есть человек - есть проблема, нет человека - нет проблемы" - прежде всего является признаком тупости и жлобства.

Задач на убийство не должно быть - если Мастер дает вам подобную Цель, то, возможно, не стоит ехать на Игру такого мастера.

Надо уметь достигать свои Цели, работая головой.

Это просто вопрос нормальных человеческих отношений. "Покойный" тоже готовился к Игре и тоже много от нее ждал. К чему портить ему жизнь только потому что он случайно оказался на пути у вас. Если есть возможность разрешения проблемы без убийства, ее необходимо использовать.

Если у вас есть мозги, конечно.

Речь идет, конечно, о Ролевой части Игр и тех Игроках, которые ею интересуются. Для тех, кому важнее Война и Сражения интересны другие вещи, но и от самого боевитого Воителя стоит ожидать, что он не прирежет "просто так" случайного прохожего, не являющегося представителем враждебной армии.

На практике, как известно, принцип не поддерживается, но мы всегда можем надеяться...

И еще пару слов о Достижении Цели.

Вовсе не обязательно в рамках Игры взять и Победить Всех (я *должен извиниться за обилие слов с Большой Буквы. Подобно Перумову в его продолжениях Толкиена я отчего-то считаю, что это расставляет необходимые акценты и придает драматизму*). У всякого Мира есть еще и ПОСЛЕ. Какой смысл растолкать всех и взгромоздить себе на голову корону на последние полчаса Игры, когда понятно, что потом - за пределами временного отрезка, охваченного Игрой - вам не удержать власть. Нужно думать больше и шире. Ролевые Игры играют прежде всего для людей с фантазией - так стоит проявить ее.

Вполне достаточно укрепить свое положение в Игровом Мире, стать - пусть не Самым Главным - чем-то чуть БОльшим. РИ - это не футбол и цель их не может сводиться к забиванию голов. Это принижает то чудесное и уникальное дело, которым мы занимаемся...

6. Смерть и выход в Иной роли.

Бывает.

Вы умерли.

Не плачьте и не впадайте в панику.

Жаль, конечно, выношенную в глубинах души, Роль. Ну, да ладно.

Прежде всего попробуйте убедить Мас-

теров, чтобы отпустили вас, скажем, тяжелее раненым. Или еще чего.

Если не удалось, то надо выходить в иной роли. Лучше, если Роль приготовлена заранее. Хотя бы намеками. Так будет легче вернуться в Игру.

Наверняка - в процессе подготовки - вы сетовали внутренне, что нельзя сыграть несколько ролей сразу. Чего-то вам не хватало в своем Персонаже. Или еще чего.

Так постарайтесь выйти в Роли, где можно отдохнуть после насыщенности Игры в Подготовленного Персонажа. Вряд ли ваш новый аватар будет таким же глубоким. Не печальтесь.

Все еще получится.

Да! Кстати! Не забудьте отделить знания вашего прошлого "воплощения" от нынешней Роли.

7. Жить или Играть.

Не относится к моей нынешней теме, но пара слов рвется из глубин и я скажу.

Я пристрастен, конечно.

Вообще, подход и отношение к своему Персонажу на Ролевых Играх можно разделить на три главных направления:

1. Те, кто Играют Роль,
2. Те, кто Живут Ролью и
3. Спортсмены.

Последние неинтересны и о них речи не пойдет.

Те, кто Живут Ролью. Это путь к Шизофрении. Для многих РИ - это уход в другой Мир. И это пугает. И это бесспорно является индикатором того, что в нашем мире не все хорошо и времена наши таковы, что многие - часто даже умные и талантливые - люди предпочитают, вместо того, чтобы постараться как-то воздействовать на окружающую их Реальность, искать в грезах своих (и чужих) Суррогатные Миры и прочую чушь. Убогость таких людей прежде всего в неспо-

собности найти сказку в том, что их окружает. При всех своих недостатках наша Вселенная полна чудес и красоты так же как и любое Среди/Между/Вне/Около-Земье, а Люди могут быть столь же прекрасны как Эльфы (и в тысячу раз живее) и так же страшны как самые жуткие Орки и Гоблины.

Впрочем, у кого-то могут быть и серьезные причины искать Иное и (*подавив прилив снобизма*) не мне их осуждать.

Но жалеть-то я их могу?

Те, кто Играет. В отличие от мнения многих, это не фальшь. Это - тяжелая работа над Ролью и Персонажем. Только Сумашедшие и некоторые Великие Актеры (часто на грани сумашествия) способны **Быть** кем-то иным. Трюк в том, чтобы, сохраняя здравый рассудок и голову на плечах, **Относиться** ко всему в Игровом Мире *с точки зрения* своего Персонажа.

Для этого надо до Игры постараться просчитать и даже проиграть в голове (или с кем-то) максимальное количество ситуаций. Решить для себя, как ваш Персонаж поведет себя на Игре.

Во-от...

Наверное все. Скорее всего я многое забыл. Уверен, что и то, что уже написано, обладает ценностью весьма сомнительной. И, конечно же, это - как и все, что я делаю в РИ - коварная попытка подтолкнуть других в сторону развития Игр, которую я считаю правильной (*ОКей, перспективной и менее вредной для психического здоровья участников*).

Цените мою откровенность!

Михаил Русин,
Израиль



Программа обмена. РИ-пресса: газета "Полигон", г. Тула

ВОЙТИ В РОЛЬ

А ведь мне уже ничего не поможет, подумал он с ужасом. Ведь я же их настоящему ненавижу и презираю... Ненавижу и презираю.

Аркадий Стругацкий, Борис Стругацкий. Трудно быть богом

Это - краткая классификация соотношения сознания игрока и персонажа на игре. Неизвестно, какая степень лучше, какая хуже (но я-то знаю!).

I. Игрок абсолютно не отождествляет себя со своим персонажем. По большому счёту он даже может не помнить (не знать) имени своего персонажа. Легенда - бред, она не нужна, да и не запомнишь её. Человек отделён от игры. (Это или ничего не понимающий новичок, или законченный маньяк.)

II. Игрок понимает, что это всё только игра, поэтому иногда (часто) он может позволить выйти из роли, гнать неигровуху. Такому игроку всё по барабану - и неважно, что про-изойдёт с его персонажем

и какие игровые события случатся в ближайшее время. Человек выходит из игры.

III. Игрок сознаёт, что это - игра. Но частично переносит в игру страхи из реальной жизни. Например, боязнь смерти. Или боязнь женитьбы. Человек чувствует игру.

IV. Игрок полностью отождествляет себя со своим персонажем, мыслит его категориями, в других игроках видит тоже персонажей игры - Мира. Человек живёт игрой.

V. Игрок полностью отождествляет себя со своим персонажем - всегда - и после игры, перенося в реальную жизнь игровые отношения. Если он "эльф", то считает ребят, бывших орками, своими врагами - по жизни, - или просто их не любит. Если его предали по игре - значит предали по жизни. Если этот человек влюбился по игре, значит он влюбился по жизни. Границы игры стёрлись.

(VI.) Всё вокруг - ненастоящее. Настоящее - там, на полигоне... Это не игра.

Илья Степин, г. Тула

ПАМЯТКА ИГРОКУ

Порядок подготовки к игре:

1. Узнал тему и концепцию игры.
2. Подал мастерам советы и пожелания (можно устно).
3. Прочитал правила (и, если надо, первоисточник и дополнительную литературу).
4. Подал описание своего предполагаемого персонажа (краткая история, "квента", - основные пункты роли (можно и нескольких, рассчитывая на выход из чертога мёртвых)).
5. Обсудил свой персонаж с мастером.

6. Подал окончательную заявку и обязательно сдал оргвзнос.

7. Сделал необходимую атрибутику для своей роли (одежду, оружие, украшения, предметы быта).

8. Посетил предигровой семинар, ежели таковой состоится, - для более полного понимания законов мира и своего места в нём.

9. Заехал на игру и хорошо сыграл...

Некоторые правила поведения на игре

1. Твой персонаж - это не ты; не надо

переносить в игру пожизненные отношения и знания.

2. Не употребляй не относящихся к игровому миру слов (это касается и пожизненных имен).

3. Если, к сожалению, довелось погибнуть - одень белый хаератник (повязку на голову) и, ни с кем не разговаривая, иди в Чертог Мёртвых.

4. Особое внимание уделяй отыгрыванию культуры, религии и традиций.

5. Если выходишь в другой роли, то для того, чтобы тебя не приняли за прежнего персонажа, воспользуйся "правилом левой руки": подними левую руку вверх при встрече с персонажем, с которым был знакомы. То же самое, если по ходу игры отыгрываешь несколько ролей. Но лучше всего выйти в другом прикиде (его ты тоже привезёшь с собой, а не сделаешь "на месте").

6. Каждая игровая жизнь ценна, и поэтому старайся не терять её и не отнимать у других почем зря...

7. Не стесись и не прикалывайся - игра не КВН.

8. Объясняй пожизненные явления и вещи игровыми терминами, отыгрывай бытовые действия.

9. Кури, либо в соответствии с игровым миром, либо так, чтобы этого никто не видел.

10. На большинстве игр запрещено употребление алкогольных напитков. Не порти игры ни себе, ни другим.

11. Бери с собой минимальную аптечку.

Написание заявки

В бланке заявки указывается:

1. Личные сведения.
 - Своё реальное имя.
 - Адрес для оперативной связи.
2. Общие сведения о персонаже.
 - Поселение.
 - Национальность (раса).

- Социальный статус.

- Профессия.

- Умения, навыки и способности.

3. Легенда.

- История персонажа.

- Личность персонажа.

- Цели и задачи персонажа.

- Послание мастеру (максимально понятно, чётко и аргументировано): что вы хотите от мастера и от игры.

- Цели персонажа.

Основные ошибки и недочёты при написании легенды

1. В игровой легенде не описывается прошлая жизнь персонажей, хотя в этом мире они появились не только что, а жили уже достаточно долго.

2. В большинстве игровых миров одиночка НИКОГДА не ВЫЖИВЕТ - часто не указывается род, семья.

3. Заявка на сироту, - этого мастера очень не любят.

4. Заявка на пришельца из иного мира, - мастера их тоже не любят, уж очень много развелось.

5. Не указано отношение персонажа к основным народам, действующим лицам и прочее.

6. Не указана исповедуемая религия, а это может быть особенно важно, например, на такой игре, где раскол в обществе по религиозному признаку.

7. Не перечислены причины, приведшие текущей ситуации в жизни персонажа.

8. Не указано отношение к войне (и миру).

9. Заявлена роль разбойника и/или наёмника - роль тупая.

10. Созданная роль является завершённой, то есть по ходу легенды все задачи её выполнены и на игру ничего не осталось.

Мерзляков Аркадий
при участии Стёпина Ильи,
г. Тула

О науке в ролевых играх

Меня давно призывают написать "о науке". Но мне не вполне ясно, что под этим подразумевают. Поэтому сперва некоторые уточнения.

Есть подозрение, что говоря о науке в РИ, многие имеют в виду в том числе то, что автор склонен называть устройством мира. А "наукой" он, автор, склонен называть только некую часть УМ, а именно процесс познания этого устройства. Если несколько более широко - плюс к этому процесс технического (можно понимать в широком смысле, т.е биологического, магического и т.д.) развития, т.е использование полученных знаний в практической жизни. Вот об этих процессах, их моделировании на игре и пойдет здесь речь.

Итак, вы взялись "разработать науку" к некоей игре. Что делать?

Во-первых, надо осознать, что наука - лишь один из процессов, составляющих мир. Стало быть, "мастер по науке" находится, наряду с мастерами по другим процессам, в логическом подчинении у мастера по УМ. (т. е. нас здесь не интересует, сколько людей физически выполняют функции данного мастера. Может, один работает сразу за всех мастеров, а может, сто человек разрабатывают один процесс. Мы будем "адресоваться" к функциям.). Раз так, возможны два варианта. Либо мастер по науке начинает работать не раньше, чем получит от мастера по УМ схему мира. А получив, он уж более-менее независимо думает, как этот мир можно познавать. Либо, если науке в данной игре уделяется повышенное внимание, мастер по науке работает с самого начала вместе с мастером по УМ, мир и способы его позна-

ния придумываются параллельно, и получившиеся стыковки доводятся до других мастеров.

Далее (в любом случае) попробуем пройти по схеме, предложенной в статье про УМ.

Построение ММ

Сначала мы должны представить моделируемый мир, ММ. Как там добывают знания? Есть обычный способ: лаборатории, эксперименты... Может быть, расшифровывают какие-то древние или чужие знания. Может быть, получают их в виде непосредственно воспринимаемой истины, как-то там входя в транс, общаясь с астралом и т.д. Может быть, постигают логику из имеющихся фактов и писаний. Может, задают вопросы какой-нибудь Высшей Сущности. Будем называть (чтобы как-то называть) упомянутые способы бэконовским, библиотечным, шаманским (Откровения), схоластическим и .. э.. вопрошательным соответственно. Наверно, еще есть какие-то.

Видится разделение на две категории: знания можно создать и достать. Чисто "создавальным" способом является бэконовский, "доставальными" - библиотечный и Откровения. Схоластический и вопрошательный, по-видимому, промежуточные, так как предполагают участие исследователя в формировании знания и, в том числе, не гарантируют получения истины (логическая цепь может быть ошибочна, заданный вами вопрос Высшему Существо оно может трактовать как-то не так, как вы, а вы можете не так понять ответ.). До-

ставальные же способы снабжают нас истиной в упакованном и готовом к употреблению виде.

Естественно, в рамках одной игры, одного мира могут действовать все эти способы. Их могут применять различные научные школы, различные цивилизации. Или они могут использоваться на различных ступенях познания. К примеру, фундаментальные законы добываются каким-либо из доставальных способов, а техника уже делается с помощью создаваемых, путем проб и ошибок.

В отношении каждого из способов надо понять, в каком объеме и с какой степенью детализации он позволяет познать данный мир.

Построение УМ

Выбрав способ и прогнозируемые результаты, надо воплотить его в игровом мире. Для этого процесс следует сначала редуцировать, затем замоделировать.

Редукция

Характерные редуccionные схемы таковы.

- Жесткая точно-детерминированная последовательная разветвленная опосредованная открытая ("Цивилизация");
- жесткая точно-детерминированная линейная непосредственная (простейшая);
- жесткая векторно-детерминированная с перескоками разветвленная опосредованная закрытая (наворотец);
- жесткая с эластичными вставками;
- Свободная (договорная).

Рассмотрим эти схемы и их характеристики. Удобно при этом вспомнить всем известную "Цивилизацию".

Во-первых, отметим, что есть науки (в смысле фундаментальные законы-знания), а есть изобретения. Сами по себе науки часто как бы никому не нужны, нужны следствия из них, то есть изобретения.



Жесткость-свобода. Жесткость означает, что открыть-изобрести можно лишь то, что мастер прописал. Точечная детерминированность означает, что характеристики изобретенного вполне конкретны: пушка имеет 8 единиц в нападении, и 1 в защите, и все тут. Векторная означает, что открывается принцип (задается вектор развития) - "пушка", а над характеристиками еще можно поработать, получая все более мощные, дешевые, маневренные пушки.

Линейность-разветвленность, последовательность-перескоки. В простейшем случае можно считать, что получение знаний линейно: приложив некие усилия, получаем знание номер 1, затем, еще потрудившись, знание №2, №3 и т.д. И только так. Возможна и другая схема, типа волейбольной сетки: до любого узла-знания можно добраться (начав, ясно, от края), лишь пройдя через другие ведущие к нему узлы, но в произвольном порядке, путей много. Сетки-графы могут быть любой формы, какая кажется вам более правильной или же удобной. Допущение перескоков означает, что можно получить какое-то знание, не проходя предыдущие ступени. Иногда это вполне логично. Иногда и ступени-то выделить тяжело.

Непосредственность-опосредованность. Как уже было сказано, собственно знания нужны не всегда. Если есть одна сетка, где достижение любого узла означает обретение некоей непосредственной пользы, ... ну, назовем эту схему непосредственной. А если достижение самых глубин познания вовсе не означает, что вы изобрели хотя бы спички, и для такого изобретения надо дополнительные усилия приложить, да еще, глядишь, некую отдельную сетку изобретений преодолеть -

значит, опосредованная схема. И все промежуточные варианты бывают - сильно опосредованная, почти непосредственная... весьма посредственная... Шутка.

Открытость-закрытость. Тут понятно. Если все дерево изобретений-открытий игрок может посмотреть заранее - открытая схема. Иначе - закрытая.

Эластичные вставки суть оговоренные способы несколько поменять сетку по ходу дела путем дорисовывания узлов, перенаправления связей и т.д. при взаимном непротивлении сторон. Вернее, даже при некотором противлении, иначе можно заранее и не договариваться.

Можно еще ввести свойство исчерпаемости, верхнего предела открытий.. То есть если случайно так получилось, что на какой-нибудь феодалке некий алхимик уже все изобрел, что можно, и хочет телевизор, ему объясняют, что сознание человека средневековья к этому в принципе не способно. Или - технологический уровень в принципе не готов...

Перечисленные схемы можно, очевидно, рассматривать применительно ко всем способам постижения мира. Понятно, что каким-то из них вроде больше соответствуют те схемы, а каким-то - эти, но об этом позже.

Моделирование

В ходе редукции мы выяснили, что требуется моделировать следующие микропроцессы:

1. Обретение нового знания;
2. Переход от знаний к изобретению;
3. Совершенствование изобретения;
4. Переход от изобретений к изобретению.

В "доставальных" способах обретения

знаний п.1 моделируется исходя из сущности способа. Но в любом случае игрок должен приложить некие интеллектуальные и/или физические усилия. Так, пакетики со знаниями могут быть просто развешаны на деревьях. На высоте метров десять. Или зашифрованы простым шифром (хорошо сделать это дома на компьютере).

Пример: в одной из игр знания лежали в комнатах Великой Библиотеки, являвшей собой некий лабиринт. Двери комнат открывались при верном ответе на вопрос "Что-Где-Когда".

В "создаваемых" способах, однако, обретение знания также часто моделируется "доставальным" образом. Например, как в "Цивилизации", считается, что для совершения открытия просто надо потратить некоторое количество "ученых человеко-часов". Вообще, тут можно выделить два полюса: совершение относящихся и не относящихся к сути открытия действий. К первому полюсу тяготеет известный стандарт "хочешь танк - нарисуй устройство". Ко второму отнесем "теория относительности - тыща приседаний".

Промежуточный - "решаем логические задачи". Решил задачу - получил порцию информации. Кстати, близость к первому полюсу определяющим признаком красоты стандарта, по мнению автора, не является.

Возможно моделировать "создаваемые" способы "создаваемым" путем, хотя это обычно требует больших затрат. Для этого надо подобрать/создать либо модель интересующего явления, либо вообще какую-нибудь штуковину, какую можно исследовать и результаты как-то (пусть условно) переносить на это самое интересное явление. Составной частью данных моделей может быть мастер, его мозги, но чем меньшей частью - тем лучше

(если мы не играем в ситуативку).

Что можно сказать в отношении трех других пунктов? Во-первых, все то же самое. Во-вторых, интереснее, если стандарты для них будут отличаться. Для п.3 желателен стандарт, предполагающий количественное развитие. Хотя бы типа "придумай слово, сколько букв - столько у тебя хитов". Но не "еще задачка - еще хит". Хотя и так можно.

Напоследок надо проверить такую вещь. Сколько и чего материального (игрового) нужно, чтобы проводить все эксперименты и изготавливать опытные образцы? Подходы такие. Экспериментальное оборудование - бесплатно и сколько хочешь, Либо есть достаточно уникальные научные установки. Для образцов, однако, нужны материалы и детали, железо хотя бы, которые надо добывать по игре. Либо изобрести-то можно виртуально и без материалов, но вот для производства они нужны. Ну либо и для производства ничего не нужно. И все это согласовать с мастером по производству и полезным ископаемым.

Дополнения

Как мы делали телепортацию.

На БРИге по Стругацким я как-то так выступал в качестве мастера по науке. Ни я, ни еще кто-то, похоже, не очень понимали, что это такое, поэтому в основном свелось все к тому, что я телепортацией занимался. Но тоже кое-что. История, мне кажется, поучительная, поэтому изложу.

Структуру игры помните: есть развитые технические земляне, есть вояки-гигандийцы, есть совсем вроде технически неразвитые, но в чем-то продвинутые и просветленные мархасцы. Ну, и еще голова-

ны есть, но на них я внимания вовсе не обращал, они там как-то по-своему летали. Ну, и предыстория такова, что земляне открыли телепортационный принцип и кабин приемо-передающих настроили, а потом вдруг чего-то шарахнуло, и кабины не работают. Но должны бы заработать в процессе, как же иначе. И хочется, чтобы мархаасы и гигандийцы в принципе тоже могли как-то сами телепортацию изучать и применять. Да, и еще на Гиганде какая-то зона появилась.

Стал думать, как же это все научно обосновать и организовать процесс познания в "создавательном" стиле. Вспомнил следующее. В современной науке иногда появляются теории, в отношении которых не все ясно. Да вообще еще все не ясно, чего там. Вот есть опыты Козырева: волчок крутится, и его масса будто бы изменяется. Сам не пробовал, очень точно измерять надо. Но опыты в свое время породили кучу споров. Сам Козырев астроном, и объяснял с помощью этого эффекта разные астрономические явления, и даже предсказывал что-то. Еще есть теория, называется "теория физического вакуума". Автор - некто Шипов. Он книжку выпустил, на физфаке спецкурс читал, даже, вроде, был кооператив по использованию следствий из этой теории в народном хозяйстве. Сталь они упрочняли, какие-то ракеты делали, которые вовсе не на радиоволнах работают, а на еще чем-то, но очень хорошо. Очень замороженная теория, понять ее сложно, объясняет она абсолютно все, в том числе семь уровней существования материи. Одно из ключевых понятий - торсионное поле. Образуется в результате вращения чего бы то ни было. И из него все вытекает.

Вот и подумал я, что вращение - это подойдет, это круто. И можно всякие штуковины делать зрелищные, но из мусора. Хороводы там водить, все такое. Но еще хочется квазиреальности, как я это называю. То есть когда непонятно, а вдруг и на самом деле что-то такое есть. Понятно, что просто вращение не годится: оно и в нашей реальности, да и в игре происходит весьма часто, а ничего такого особенного не случается. Поэтому основная идея придумалась такая: если вокруг одной оси вращаются достаточно большие массы в разные стороны, по часовой и против, и с достаточной скоростью, то пробивается такой канал хрен его знает куда, и все, что лежит плюс-минус на этой оси, туда проваливается. А обратно вываливается где-то также более-менее на этой оси (возможно, в нескольких парсеках). Но где именно? Вообще-то процесс вероятностный, как в квантовой механике, но в первую очередь на "центрах кристаллизации". То есть либо на поверхности большой массы (то есть на поверхности планеты), либо там, где создан аналогичный приемный канал. Отсюда ясно, как устроена нуль-Т кабина. Соосно вращаются два массивных цилиндра. Внутрь помещается посылка (человек). Ось целится на желаемую планету. Если там нет аналогичного приемного устройства, посылка материализуется где-то на поверхности планеты. Если есть - внутри кабины.

В современной технике такая ситуация (разнонаправленное соосное быстрое вращение больших масс) не так часта. То есть я что-то вообще не могу вспомнить, где такое бывает, а вы? Поэтому до сих пор не уверен, что такая штука действительно не работает. Квазиреальность соблюдена.

А вот народные танцы в виде разнонаправленных хороводов есть. Не отголоски ли это древнего знания, пробившиеся сквозь века? Мощности для переброски человека такому хороводу, как правило, хватать не должно, но для ставшего в центре некая связь с астралом, должно быть, установится. А вот если вспомнить такую вещь, как резонанс, который может достигаться относительно небольшими подстроеными движениями каких-либо участвующих во вращении масс... То есть буквально согласованными телодвижениями танцоров, меняющих ритм в поисках нужного соотношения массы и частоты. Резюме: хоровод из полутора десятков обученных танцоров может стать источником разного рода аномальных явлений вообще и аналогом нуль-Т кабины в частности. Правда, в кабине цилиндры все время могут вращаться, на хороших подшипниках, и стало быть всегда включены на прием. Хороводу сложнее. Но "исчезнуть" кого-нибудь ему доступно вполне.

Так почему же это все перестало работать? Наша версия (запущенная в игру) такова. На Гиганде изобрели вертолет. Причем не с компенсирующим винтом на хвосте, как обычно на Земле, а с двумя большими соосными. Вертолет был большой, крутилось все быстро и мощно, еще там чего-то совпало... Короче, пробился такенный канал в это под- или надпространство, что самопроизвольно стал разрастаться, и даже после исчезновения вертолета не исчез. Этакое солитонное решение уравнений поля. Ситуация породила в том пространстве массу помех, наводок, нуль-Т стала сбивать, пользоваться ею перестали. Странники быстро настроили или

перебросили по границам канала стабилизирующие башни, внутри которых тоже что-то хитро вращается и не дает каналу расширяться. Зона, однако, налицо.

Как быть дальше? Во-первых, придумываем формулку, которая учитывает, какая масса перебрасывается в зависимости от масс вращающихся тел, их угловых скоростей, резонансные эффекты - по вкусу. Хочется, чтобы исследование шло и по пути хороводов, и по пути создания технических устройств. Но имеющегося подсобного хлама, проволочек и веревочек, никакой приличной техники создать не удастся. При этом и у землян, и у гигандийцев и проволочки, и палочки одинаковые, а по идее их технические возможности все же существенно отличаются. Не говоря уж про мархаасцев. Поэтому был применен такой финт. Объяснили, что на Гиганде консервная банка весит тонну, а на Редуте (у землян) - сто. Точно не помню сколько, но смысл ясен. Если техник-изобретатель мастерит вращалку, в которой используется банка (или пять), то я в формуле умножаю на соответствующее количество тонн. И смотрю, что получилось, сколько телепортировалось.

Маленькая хитрость: коэффициенты в формуле нужно прикинуть заранее, но не относиться к ним как к догме. Пока они не сыграли - их можно менять без ущерба для мастерской этики. Если видно, что игрокам слишком сложно добиться рассчитанных вами результатов - ну, уменьшите требования к установке. Или можно сделать, чтобы маленькие массы перебрасывались очень дохлыми установками. Пусть игрок почувствует, что он на верном пути.

Ну, и как же идет процесс постижения истины на практике? В нашем случае началось грязновато. Разбросанных по игре подсказок оказалось маловато, пришлось поступать так: интересующиеся проблемой лица затевали между собой дискуссию, а когда становились "теплее", мастер (то есть я) толкал того, кто что-то наиболее близкое к теме сказал, и объяснял, что его мозгов что-то такое коснулось. Такая вот разновидность вопрошательного способа. Несколько коряво это, хотя с помощью торсионных полей все можно объяснить.

Ну, потихоньку все, кто хотел, чего-то выяснили, пришла пора экспериментов. У меня-то в голове такая схема установки была: делаются из бревен два квадрата, чтобы один внутри другого проворачивался, подвешиваются на веревках к дереву, закручивается это все, и кто посередине стоит - тот исчезает. На бревна еще можно консервных банок повесить для "увеличения массы". Но народ (а дело на Гиганде было) почему-то по другому пути пошел. Они стали делать такие маленькие вертелки, либо бегать сами по кругу. Внутри маленьких вертелок человек просто не запихивался, поэтому максимальное достижение, достигнутое на них - телепортация лягушки. А в беготне участвовало мало человек. Зато бегали быстро. Вот там пошли классические эксперименты, это мне запомнилось. Они бегали по разным радиусам, в разные стороны, в разных сочетаниях. В центр (виртуально) забрасывались центнеры лягушек, после каждой попытки я сообщал, сколько исчезло.

В качестве анекдота: когда наконец удалось телепортировать человека (а это был Сергей Борисов), он попал на космический

корабль и первое, что увидел - мириады самых натуральных лягушек, прыгающих по этому самому кораблю. Нравилось им там почему-то. Вот так они и встретились...

Об экспериментах могу добавить еще, что некоторой культуры естествоиспытателя нашим ученым не хватало (и это, вероятно, надо учитывать). Вместо того, чтобы менять один параметр "установки" и смотреть, что получится, они меняли разом несколько. Так гораздо сложнее понять закономерность и найти оптимальный режим работы.

В общем, не удалось им перебросить больше 40 кг, и С.Борисову, кажется, пришла счастливая идея продолжить эксперименты в зоне. Счастливая потому, что мне хотелось вознаградить их за беззаветное служение науке, но в обычном месте ничем помочь я им не мог: коэффициенты уже сыграли, менять их нельзя. А вот в зоне могло случиться все, что угодно. Злоупотреблять сильно я не стал и просто увеличил гравитационное поле. Ассистенты и ассистентки все так же бегали по кругу, но теперь они стали тяжелее, и в конце концов переброска человека (даже двух) удалась.

Еще картинка оттуда. Стол из листа фанеры. За столом - гигандийские вояки в камуфляже распивают водку из горла. Под столом - скрюченный Дима Нестеров мастерит из банки от закуски гиперпространственный передатчик...

Валерий Сидоренко,
г. Москва

Как начать игру? установочный сценарий

Прежде чем начать осознать нижеизложенный материал, вспомните, как начинается большинство игр. Взять хотя бы пресловутые "ХИ". После того, как мастера думают, что великое действие началось, проходит время, возрастающее пропорционально с масштабом игры. В лучшем случае начало фиксируется общим сбором, на котором объявляется промежуток времени, в течение которого идет игра. Не подлежит сомнению, что такая практика приводит к усложнению входа игроков в игру. Крики типа "Игра началась!?" отнюдь не стимулируют игрока к вхождению в образ и включению в ход событий. А на самом деле начало игры очень часто предопределяет ее дальнейшее развитие. Очевидно, можно и нужно этим пользоваться! Один из способов воздействия мастера на игру широко применяется некоторыми клубами - это установочный сценарий.

Установочный сценарий - это сценарий, который разрабатывается для установки игроков на игру и ее запуска. Другими словами - это первый эпизод игры, который проводится мастерами по определенному театральному сценарию.

Для демонстрации можно привести простой пример. Часто создают игры, где стараются отобразить культуру феодальной Европы. Символом того времени являются турниры, и часто они проходят в ходе развития сюжета, но если его провести в начале игры, да так, чтобы участники

увидели на нем, кто есть кто, одни успели подружиться, другие начали заключать союз, третьи сделки, прозвучали интрижные тайны как некие завязки, то это и будет установочный сценарий, после которого игра начала бы быстро раскручиваться.

Данный пример, если его не дорабатывать, показывает, что в данном случае установочный сценарий фиксирует начало игры: создание определенных антуража, но это больше заслуга моделирования, если есть хорошие театральные мастерские игроки, настраивающие на определенный стиль общения, поведения и т. д.; окончание персонажей. Но этим не ограничивается роль установочного сценария. Для обобщения постараемся выделить те функции, которые в идеале должен выполнять установочный сценарий:

1. Фиксация начала игры.
2. Оконкречивание персонажей.
3. Запуск узла алгоритма
4. Показ возможностей игрокам.

Рассмотрим конкретный пример установочного сценария, примененного на одной из игр Владимирского клуба. Представим племя, находящееся на первобытнообщинном уровне развития, поддерживающее нейтралитет на фоне войны двух других племен. Причем все магические эксперименты последних отражаются напрямую на рассматриваемом племени. При создании установочного сценария учитывались 4 вышеперечисленные функции:

численных функции. Установочный сценарий начинается со сбора племени по поводу убийства вождя (фиксация начала игры). Собирает совет сын вождя, который, по вводной, получил от отца предупреждение о том, что в племени может находиться некий "черный адепт" (племя "сидит" на некотором источнике "божественной силы"). Новый вождь начинает допрашивать всех, вычисляя "маньяка" (оконкречивание персонажей). Тут же откровение Богов о неизбежности гибели всего доброго и светлого, если "адепт" дорвется до божественного источника. (завязка алгоритма "Маньяк").

Дальше жрица предлагает "скинуться" и воззвать к богам, спросив - "кто убийца?" И где-то в это же время приходят последствия магического эксперимента, который можно расценить как начало "конца света", если его последствия не будут нейтрализованы. Таким образом, демонстрируются возможности игроков. Все! Установочный сценарий прошел.

Теперь представьте, что все это происходило в течение 15 минут - игра набрала высокий темп и он (сценарий), даже если его не поддерживать, некоторое время продержится. Если говорить приблизительно, то, подготавливая установочный сценарий, мастер находит нити, по которым могут пойти игроки, и связывают их в узлы, а также помогает игрокам найти эти нити. Вводные не имеют такого эффекта, как установочный сценарий из-за его высокой наглядности. Установочный сценарий можно даже рассматривать как продолжение вводной, и не надо бояться давать игрокам прямую наводку: "Если

раб на установочном сценарии не упадет перед тобой на колени - высеки его плетьюми" - ведь в данном случае мастер просто помогает игроку лучше понять свою роль. То есть, показать ему возможности положения, а для рабов происходит оконкречивание персонажа хозяина и стиля поведения перед ним.

Эти функции наряду с "фиксацией начала" довольно просты в отличие от "запуска узла". Запустить узел - это, значит связать воедино все факторы, чтобы послужить дальнейшему его развитию. Например, для запуска алгоритма "маньяк" необходимо два фактора: атмосфера всеобщего подозрения и необходимость вычислить маньяка. В вышеназванном примере эти факторы задает "глас богов", подтверждая, что убил человек из племени, и он будет убивать дальше, - если его не обезвредить. Другими словами, узел алгоритма - это начальный набор факторов, необходимых для дальнейшего его развития, что и должно закалываться в установочном сценарии.

В целостном своем варианте установочный сценарий должен представлять собой коротенькое театральное действие с лихо закрученным сюжетом, но без определенной развязки. Ведение игры со знанием дела, с учетом всех закономерностей - дело людей творческих. Так что, дерзайте, и вы узнаете настоящую радость создателя, узнавая в творении ту идею, которую вы закладывали!

С. Бирюков (Глюк),
г. Владимир

Противостояние "игрок и мастер" или что такое корректность на ролевой игре

Преамбула

На ролевых играх периодически возникают конфликты между игроками и мастерами. Если конфликт возник не из личной неприязни, то, как правило, причина - разные подходы к одному и тому же вопросу.

Пример: Игрок, идя по штольне (обозначенной веревками) в темноте нечаянно эту самую веревочку оборвал. Мастер, исходя из правил, объявляет, что произошел обвал и игрока завалило насмерть.

Позиция игрока: было темно и я не видел этой веревки. От легкого толчка штольня не обвалится. По-моему, ничего не произошло.

Позиция мастера: согласно правилам игрок погиб. В правилах не сказано, что делать, если веревку порвали не нарочно, а нечаянно.

Игрок исходит из того, что ситуация скорее пожизненная, чем игровая. Мастер скорее всего устал от порванных веревок и решил подходить ко всем событиям формально. В итоге мастер плачет, что игроки некорректны, а игрок кричит, что мастер совсем озверел. Кто прав? И правы и не правы оба. С моей точки зрения, обе стороны должны иметь ввиду некий договор, общий подход к стандартам игры. Мастер и игрок должны быть взаимно корректны. В калужском клубе ролевых игр "Эребор" давно существует ряд договоренностей о корректном поведении мастера и игрока. Возможно, эти формулировки пригодятся кому-нибудь еще. Примеры в основном

взяты с калужских региональных игр или с игр, на которых автор статьи лично была или игроком или мастером.

Корректное поведение игрока

1. *Необходимо соблюдать правила игры не потому, что мастер следит, а потому, что это - правила игры. Если ты решил принять участие в игре, то ты заранее согласился с ее правилами. А если нет, то что ты тут делаешь?*

Пример с РИ "Арканар": игрок "умирает от болезни", выпавшей ему на кубик. Он отказывается идти в мертвятник, заявляя, что смерть на кубик в реальной игре - идиотизм. Наверное, он в чем-то прав, но такая вероятность была указана в правилах.

2. *Игрок честно считает хиты, снятые с него и честно "умирает".*

Примеры нарушения этого принципа каждый может привести сам...

3. *Общение в игре только "по игре".*

Пример с РИ "Амбер 98 "бис": Лорд Хаоса Джарт обращается к Наставнику всех Лордов, Мастеру Логруса престарелому Лорду Хаоса Сухи: "Эй ты, Клетчатый, пооди сюды, в Логрус пойдем по быстрому!"

4. *Игровые отношения на жизнь не переносятся.*

Пример с РИ "Амбер-2": Шарру Горул хамит принцу Амбера Каину. Тот, разозлившись на оскорбления со стороны смертного мажжа, обещает "Убить хамливую зарвавшуюся тварь". На что игрок отвечает: "Если ты меня вынесешь, я тебе

морду по жизни набыю"...

Если у вас с кем-либо плохие отношения "по жизни", старайтесь не пересекаться с ним в игре. Если же это произошло, будьте корректны.

Пример с РИ "Мир Призмы": Группа товарищей объявила охоту на конкретного игрока, т.к. поссорилась с ним. Выглядело это так: "Ребята, Имярек опять из Страны Мертвых выходит. Пойдем, вынесем, чтобы его вообще на игре не было"...

5. *Личная дружба по минимуму должна влиять на принятие игровых решений*

Как в жизни, так и в игре мы предпочитаем общаться с теми, кто нам наиболее симпатичен. Это естественно и нормально, но...

Пример РИ "Падение Империи": Главкомандующий Баронства Грэш публично убивает своего созерена в спину. После этого вероломного поступка практически не знакомый с ним (по игре) принц Империи, взойдя на трон, назначает его главкомандующим Империи. Логика поступка в игре не прослеживается абсолютно. Но игрок просто поставил на эту должность своего приятеля...

6. *Бытовые проблемы и прочие напряжения стоит переводить в игровой план*

Пример: Ее Величество принимает послов соседней державы. Неожиданно ее фрейлина заявляет: "Машка, ты достала пропускать свое дежурство! Иди и вымой грязную посуду - твоя очередь!" Куда-то делись королева, фрейлина, послы, а осталась просто склочные туристы...

Если бы фрейлина оценила ситуацию, подождала бы отбытия послов и высказала подруге свои претензии не публично, все выглядело бы просто замечательно.... А может быть королеве во время игры и не стоит мыть посуду?

7. *Информация, полученная не по игре (случайно услышанный разговор мастеров, сообщение по рации, увидел игрока, идущего в страну мертвых), не должна использоваться, как игровая*

Пример с ХИ-95: Одна орочья команда привезла с собой на игру рацию и прослушивала мастерские переговоры. Так они узнали, что Глубинный Ужас ушел и более не терроризирует Средиземье, можно спокойно отправляться по своим делам...

Корректное поведение мастера

1. *Мастер не должен отменять решения другого мастера или делать это в случае крайней необходимости. Лучше искать игровое объяснение произошедшему*

Пример с РИ "Гория": Оборотни принимают напиток берсерков и мчатся убивать римских захватчиков. По правилам, принявший напиток не мог обернуться в зверя, но до этого момента игроки таких экспериментов не ставили и этого не знали, а мастер стормозил. Вот войско оборотней-берсерков неожиданно нападает на римлян... Но мастер остановил бой, и велел все это переиграть. Формально он был прав, но пропал эффект неожиданности нападения да и вообще все получилось как-то не так...

2. *Игроки не должны видеть разногласий между мастерами*

Пример с РИ "Робин Гуд или Старая Англия": У мастеров возникли разногласия по поводу срока отсидки игроков в Стране Мертвых. (Координатор, сократил его с 4-х часов до 2-х). Спор перешел в ругань с наездами типа: "Сам дурак!" После игры те игроки, которые присутствовали при этой разборке, прямо сказали, что она сильно

испортила им впечатление от игры.

3. *Правила игры не должны меняться по ходу игры. Могут быть внесены дополнения, не противоречащие правилам. Эти дополнения должны быть доведены до сведения всех игроков в кратчайшие сроки*

Пример с РИ "Иеро-2": По правилам игры строение сгорало мгновенно, как только к нему подносили "факел" - палку с красной тряпкой. Так "сгорела" башня Аббатства и несколько игроков в ней. Мастера пришли к выводу, что это - не правильно, из горящего здания можно попытаться выскочить. Правило изменилось. Но воины Аббатства об этом не знали. При штурме Спарты они попытались также сжечь их башню, уверенные, что ее защит-

ники погибли и не вступят в бой. Но те выскочили в положенный срок и атака аббатства была отбита. Если бы правило не изменилось или это изменение хотя бы было доведено до сведения всех игроков, воины аббатства планировали бы свой штурм иначе, и результат атаки мог быть иным.

4. *Мастер не должен выходить в "крутых" ролях*

Пример с РИ "Меч Святослава": Посредник игрового города Суздаль одновременно играл роль князя Суздальского. Как вы думаете, возможно ли было взять этот город штурмом? Когда игроки проплывали мимо Суздаля (в игре были реальные лодки на достаточно узкой речке), мастер требовал, чтобы они приставали к берегу, а встречал их и требовал пошлину уже князь...

5. *Мастер в роли подчиняется всем правилам игры, может быть убит, ограблен и т.п.*

Пример с РИ "Иеро-2": Мастер выходит в роли воина спартамца, приходит в Афины и своими действиями сильно достает одну девушку. Та не выдерживает и перерезает наглому спартамцу горло, на что он ей говорит: "У тебя мастерским произволом кулуарка тупая".

6. *Мастер должен быть беспристрастным, объективным и не "подсуживать" "своим" игрокам (группа, которую он отслеживает и т.п.)*

Пример с РИ "Осада Берилла": Мастер с большой симпатией относилась к команде, игравшей Черную Гвардию. Она подыгрывала им во всем, в том числе позволила их магам (вопреки правилам) штамповать из песка деньги, тем самым уничтожив единственный рычаг воздействия на Черную Гвардию со стороны наместника Берилла.



7. Если игрок нашел в правилах "дырку", мастер не должен запрещать ему эту "дырку" использовать мастерским произволом. Для затыкания дыр должны использоваться игровые механизмы, если это необходимо

Пример с РИ "Империя Ойкумена": Игрок гонится за 2-мя всадницами. Девушки едут без хлыстов. По правилам игрок не имеет права гнаться за убегающим на лошади до тех пор, пока тот не добежит до брошенного им хлыста. Как поступать, если у всадника нет хлыста, в правилах не оговорено. Логический вывод игрока: в этом случае можно гоняться за всадником до бесконечности. И он прав!

8. Мастер помогает игрокам играть, а не властвует над ними

Пример с РИ "ХИ-97": Молодая неопытная команда в течение 2-х суток не решалась покинуть свой лагерь из-за самодурства мастера, который требовал отчета с игроков, кто куда идет и принимал решение, идет ли игрок куда-либо. Только на третьи сутки кто-то из команды вышел в игру, встретил старшего мастера и поинтересовался, должно ли так быть? Мастера сняли с команды, но могло бы обойтись и без этого, если бы данный мастер следовал принципам мастерской этики, а не упивался властью...

9. Мастер должен быть как можно меньше заметен

Лучше всего, если мастер вообще не виден. А то в средневековом городе лазают этаким глюк в тельняшке и бейсболке и требуют соблюдения антуража... К слову сказать, если мастер одел игровой костюм, значит он вышел в роли в игру. В этом случае не стоит его воспринимать как мастера. Стоит вводить знак мастера - яркая повязка и т.п.

10. Мастер не может приказывать или запрятить игроку делать что-либо, не имеет права вмешиваться в игровые разговоры с поправками (а вдруг игрок лжет нарочно)

Пример с РИ "Меч Святослава": мастер выходит в роли старушки - бродяжки и как-то проникает на заседание боярской Думы в Новгороде. Воевода жалуется князю, что в его деревне беда, его охотники не могут добыть беличьих шкур, т.к. белок и в помине нет. "Как же так," - вмешивается мастер, - "Я сама выдавала Сергею 12 шкур!" Так мастер подставила игрока Сергея, который задумал обмануть своего барина воеводу.

11. В спорных ситуациях мастер обязан принимать решения, исходя из правил, в том числе он может использовать формальный подход (буквоедство)

Пример с РИ "Амбер-3": Согласно правилам игрок в положении "вне игры" мог прийти в клуб к мастеру, надев на себя значок установленного образца и при этом не вступая ни в какие игровые разговоры с другими игроками. Две девушки пришли в клуб без значков и активно общались с другими на игровые темы. Когда прозвучал взрыв (звонок будильника), мастер посчитал их попавшими в радиус поражения и погибшими. Возник спор, были ли они в игре или нет, т.к. в клуб, по их утверждению, они пришли к мастеру "вне игры". Мастер подошел к правилам формально и тем самым избежал дальнейших скандалов

Корректные взаимоотношения игрока и мастера

1. В конфликтных ситуациях мастер оставляет за собой последнее слово

Часто игрок не знает многих игровых

подоплек. Ему может показаться, что решение мастера несправедливо. С другой стороны мастер не может объяснить игроку причину своего решения без того, чтобы не выдать каких-то игровых тайн. Поэтому и существует данный принцип.

Пример с РИ "Амбер-5": Игрок затерроризировал неопытного мастера вопроса типа: "Я хочу понять, почему мое проклятие проявилось именно так, а не так, как я хотел". Мастер просто не имел права как мастер объяснить игроку что-либо и начал избегать его.

2. Игроку не стоит спорить с мастером, но он может попробовать убедить того в своей правоте, используя логику или апеллировать к более компетентному мастеру.

Пример с РИ "Арканар": Согласно правилам водой считалось свободное от деревьев пространство, огороженное веревкой. Рядом с тропой, по которой часто ходили игроки, веревка постоянно обрывалась. Мастеров это достало и они решили устроить наводнение. Мастер у места наводнения села поджидать игроков. Игроки в количестве 7 человек приблизились к этому месту, но не вместе, а с солидным отрывом друг от друга. Мастер останавливала их по мере прибытия и, собрав вместе, объявила, что они все утонули. Игрокам стоило большого труда убедить мастера, что они не самоубийцы и не станут бросаться в воду, а даже если в наводнение попала первая группа, то идущие за ней были в пределах видимости и видели бы гибель впереди идущих. Так все остались живы и продолжили игру.

3. Если мастер срочно нужен игроку, мастер обязан оставить свои личные дела (еда, сон и т.п.) и помочь игроку решить его проблему

Пример с РИ "Империя Ойкумена": мас-

тер ела. К ней подошла девушка с каким-то важным вопросом. та попросила подождать, пока она не закончит есть. Во время ожидания Девушку поймали те, кто за ней охотился, чего не произошло бы, если бы мастер сразу оставила еду.

4. Если игрок может обойтись без мастера (перечитать правила, логически подумать и т.п.), ему рекомендуется не тревожить мастера

Часто неопытные игроки бегают к мастеру со всякими мелочами типа: "А что будет, если я буду ходить без игровой одежды?" Как правило, ответы на подобные вопросы есть в правилах. Понятно, что правила - неинтересное и нудное чтение, но они пишутся для того, чтобы игроку легче было играть. Существует принцип: "Незнание правил не освобождает вас от их выполнения".

Пример с РИ "Амбер 98 "бис": Игрок подходит к мастеру с вопросом: "А почему на игре запрещены ножи?" Пункт о ножах в правилах был прописан первым, они были разрешены. Комментарии излишни...

Бывают также вопросы типа: "А я могу не слушаться короля?" Это - личное дело игрока. Свободу воли на игре никто не отменял. Если игроку не дана жесткая установка на эту тему, значит может слушаться или не слушаться, как захочет.

Игрок и мастер не должны воспринимать друг друга, как оппозицию. Они полноправные творцы РИ, только каждый со своего места. Люди едут на игру не затем, чтобы трепать нервы друг другу. Лучше избегать конфликтных ситуаций. Конфронтация на ролевой игре еще никогда не приводила ни к чему хорошему.

Ледякова Юлия (Ундин)
г. Калуга

"Тоскливой октябрьской ночью": городские информационно-магические игры

Говоря о городских играх, следует сначала определиться с терминологией. Что я подразумеваю под словосочетанием "городская информационно-магическая игра"?

Это игра, которая идет непосредственно в городе и не требует для включения в нее полного отказа игроков от повседневной жизни (работа, учеба), при этом в орбиту игры вовлекается пространство квартиры, подъезда, дома, улицы, школы, вуза и т.д.; на ней одним из средств взаимодействия игроков между собой является магия, причем сферы ее влияния, в принципе, не ограничены (за исключением, разве что, армагеддона:); главной же ценностью для игроков является информация (грубо говоря, чтобы убить противника, то о нем нужно предварительно собрать определенное количество сведений: если хочешь устранить его физически - выясни, где он живет, по каким маршрутам ходит, можно ли подстеречь его в подъезде; предпочитаешь магические действия - узнай его игровое имя, магическую специализацию, местонахождение в момент магического удара, стоит ли на нем защита. Иначе есть опасность подослать демона к демонологу или разнести по камушкам дом, в котором живут люди, отношения к игре не имеющие).

С какими проблемами может столкнуться мастер подобной игры?

Конечно, необходимым компонентом городской игры является боевое взаимодействие, потому что существует слишком мало энтузиастов, готовых играть в умо-

зрительные магические перетягивания одеяла. Если не существует возможности устранить соперника физически, нет опасности прогулок по городу в одиночестве по пустым улицам и никто не стережет с кулуаркой под подъездом работы, не складывается атмосфера самой игры. Но, с другой стороны, при существовании боевых правил есть опасность сведения всего действия к страйкболу в подворотне (или к резне в подъездах). Этого можно избежать при помощи определенных технических моментов в правилах, которые заставят бояться, в первую очередь, за свою собственную жизнь (например, один хит и одна жизнь на всю игру длиной в месяц), или при постановке единой сверхзадачи для игроков, чтобы их внимание переключилось на какую-то цель, достижимую не только путем убийства противников направо и налево.

Именно из-за отсутствия подобной сверхзадачи имеют тенденцию проваливаться городские игры по "Ночному/дневному/сумеречному дозору" и "Хеллсингу". Для того, чтобы приспособить эти сюжеты к психологии игрока, их нужно обработать и самому определить параметры победы стороны и цели, не связанные с уничтожением врага.

С этой точки зрения, наиболее продуктивным материалом является "Тоскливой октябрьской ночью" Роджера Желязны. Почему? Потому что, во-первых, на блюде преподносит ленивому мастеру готовую сверхзадачу для игроков, а во-вто-

рых, сама атмосфера первоисточника спокойна, относительно не кровава, а некоторые персонажи книги напрямую высказывают мысль о том, что расширение боевых действий только вредит хорошему игроку.

Следующая проблема - "вселенская" нагрузка на мастера, к которой он должен быть готов. По сути, полное выпадение из повседневной жизни обеспечено, если играет хотя бы 15 человек. Возникает логичный вопрос, не легче ли расширить мастерскую группу до нескольких человек?

Ответ: легче, но не перевелись на Руси еще игроки, которые предпочитают следовать ценным указаниям именно того мастера, который их больше устраивает (предварительно выслушав мнение всех), безошибочно вычислять самого доброжелательного мастера или хуже всех ориентирующегося в правилах. Тем более что контролировать необходимо все магические действия играющих (дабы избежать их пофигистического отношения к ритуалам), а не имея представления об общем уровне игры, не имея материала для сравнения, сложно оценить степень или результат магического воздействия. Поэтому, как говорил один из персонажей в "Пятом элементе", хочешь что-то сделать хорошо - сделай это сам!

Но прежде, чем "делать это (в смысле, городскую игру) сам", убедись, что у тебя есть:

- минимум два городских телефона, по которым тебя можно достать или передать любую информацию,
- в обязательном порядке сотовый телефон (а лучше - два!),
- возможность ежедневного выхода в интернет, ICQ и электронная почта,
- возможность и желание подрыться из дома ночью, в шесть утра и в одиннадцать вечера во все районы города (если же габариты мастера не 2 на 2, а за плечами нет десяти лет занятия в секции дзюдо, лучше сразу оговорить в правилах тот факт, что при желании проводить ритуалы на город-



ском кладбище в 2 часа ночи игроки обаяются предоставить мастеру охрану),

- очень желательно наличие личного автомобиля.

И необходимо помнить о том, что информационную игру очень легко залажать на корню, чем иногда страдают обиженные и оскорбленные убитые игроки, начиная проводить "спиритические" сеансы с живыми по телефону, делая с ними разнообразными сведениями, без сомнения, очень важными, но узанными у мастера уже после смерти (касающимися количества игроков, их стороны, технических параметров оценки ритуалов и т.п.). Пресекается подобное мастерским произволом в отношении всех, кто присутствовал на "сеансе"; произвол проявляется в виде смерти игрока. Также среди играющих нужно иметь, как минимум, по одному "своему" человеку на каждой из сторон (который играет не для того, чтобы победить, а ради самого процесса), чтобы стабилизировать ситуацию изнутри.

Вышеприведенные две проблемы являются основными для собственно игры и решаются техническими методами (в правилах и в процессе ведения игры). Остальные являются внешними и должны решаться заранее (в правилах и, в основном, в доигровой работе с персонажами), иначе любая из них может развалить игру на любом этапе.

1. Проблема восприятия неиграющими и органами правопорядка действий игроков. Автору этой статьи приходилось бегать не далее как в этом октябре от милиционера, на глазах у которого двое незадачливых игроков (в присутствии мастера, конечно, но не предупре-

див его о своих намерениях) решили вбить пару гвоздей-двухсоток в притолку подъезда, предварительна окропив ее кровью и святой водичкой. Подобные действия, как и проведение ритуалов в людных местах, рисование сатанистских пентаграмм на общих лестничных площадках, перестрелки в транспорте, хождение в игровой одежде по главной улице города запрещается изначально (в правилах и личной беседе с каждым из желающих играть).

2. Проблема слишком глубокого вхождения в роль. Серьезное, вдумчивое поведение игроков на ритуалах, тщательная подготовка к ним и ссылка в их проведении на серьезные источники является залогом успешности действий игроков. Это, естественно, прописывается в правилах и пропагандируется мастером. Но! Необходимо чувствовать грань между великолепным отыгрышем и "магией по жизни"; и этих "пожизневых магов" убирать из игры сразу, как только они будут обнаружены (потому что мы, все-таки, являемся ролевым движением, а не сектой по воспитанию юных сатанистов). Во-первых, если еще до игры кажется, что кандидата в игроки притягивает не сама игра, а возможность "легально" поколдовать, при случае свалив всё на "эту игру и мастера, который нам разрешил", такого человека однозначно брать не следует. Во-вторых, лишь в крайнем случае в игру допускаются дети младше 16-ти с не устоявшейся психикой. В-третьих, на протяжении всего процесса игры часть сознания мастера должна быть направлена на выявление того, что "что-то тут не так", и как только в голове звенит такой звоночек, дей-

ствовать нужно срочно, в течение суток. (Механизм действия всё тот же - мастерский произвол плюс психотерапевтические беседы о смысле жизни).

3. Проблема перенесения игровых напруг в повседневную жизнь. Ну, эта проблема, в общем-то, знакома и по полигонным играм. Дружба и ненависть относительно легко переносятся из жизни на игру; примеры подобного, скорее всего, найдутся свои у каждого в большом количестве. Но здесь мы можем наблюдать обратный процесс: перенесение напруг из игры в жизнь, причем очень серьезных. Для наглядности приведу несколько примеров:

- Горячий поклонник дьявола (согласно исполняемой роли) занимался тем, что для развлечения каждый день в 2 часа ночи посылал смс священнику-инквизитору с текстами, мягко говоря, отражающими неуважение к священному писанию. Результатом было то, что "священник" собрался на полном серьезе после игры идти к своему духовнику и официально отлучать врага от церкви.

- Девочка со своим союзником по игре после убийства противника зашла переждать к парню, с которым они были в одном отряде, но то, что он играл на стороне только что убитого, она не знала. В итоге парень отомстил за смерть "друга по игре", на что девочка прореагировала достаточно неадекватно: "Ах ты ...! Мы к тебе по дружбе зашли чай попить, а ты по игре, гад такой, на нас напал!" С тех пор она цензурно о нем не отзывается, ушла из отряда, "где нашли приют такие уроды", и так далее.

- Священник подстерег на улице вампира, который ему успел порядочно надо-

есть, и высыпал тому за шиворот килограммовую пачку соли. Вампир обиделся по жизни и после игры стал собирать своих друзей с целью бить в табло обидчику.

Тут целью мастера является отследить только-только возникший конфликт и поговорить со всеми участниками максимально откровенно. Может быть, наказать по-игровому того, кто действовал по игре слишком резко (чтобы ему не стали мстить по жизни). Может быть, дело обойдется просто откровенным разговором по душам. Можно стать в итоге тем Макаром, на которого посыплются все шишки от конфликта. Но это всё же лучше, чем разваленные клубы и отряды после городской игры.

Проблем, как видите, достаточно. И решение всех их ложится на плечи единственного мастера, который должен быть и психологом, и "неспящим в Сиэтле", и суперменом, готовым успеть куда угодно, и изгоняющим дьявола (при необходимости). Хорошая игра при мастере, которому не хватает или времени, или понимания того, что он тут затеял, или способностей - невозможна (какими бы асами ни были игроки)!

Остается пожелать успеха тем, кто берет на себя ответственность за городские игры, и отсутствия вышеприведенных проблем. Удачи!

При возникновении вопросов, которые здесь не были освещены, обращайтесь по адресу elfbow@yandex.ru

Давыдова Александра (Тень),
г. Ростов-на-Дону

А давайте проведем павильонку!

Статья написана на основе кучи классных находок и стопки грабель, найденных на играх у нас в клубе (www.p-grg.h10.ru).

На протяжении четырёх лет мы играем 2-3 раза в месяц.

Начинали с нуля, а точнее с дикого желания поиграть во что-нибудь своё. Первая игра опиралась только на вступление к "Яхте", вторая - на опыт первой и так далее.

Постоянные эксперименты с жанрами, атмосферой, стилями и прочим дали нам огромный опыт. Попытаюсь его передать.

Мечтать стоит только о невозможном. Остальное разумеется само собой.

Подача общей вводной и прочего загрузочного материала.

Дайте его подробное описание мира игры. Это очень часто нужно для правдоподобного вранья и достраивания легенд "на лету".

Необходимо хорошо продумать причины появления игроков в одном месте и времени. Случайные встречи могут быть примерно в 10-15% случаев. Если случайностей больше - то это чей-то план, просто игроки его не видят. Однако умный игрок всегда задумывается о реалистичности мира игры... или перестает обращать на него внимание. Последнее - катастрофа.

Самый провальный вариант загрузки - просто дать игрокам прочесть информацию о мире. Как показала практика, если



текст больше 2-х страниц, то его запомнят только 40-70% игроков. Вывод - основные моменты проговорите вслух перед началом игры. Была одна хорошая находка - персонаж-бард рассказывал легенды по просьбе слушателей. Прокатило. Любую информацию лучше давать "потоком сознания" и закреплять в голове игрока.

Начало игры всегда связано с очень тяжелым периодом входа в атмосферу и персонажа. Тут есть варианты: церемония или что-то подобное, обговоренное, а возможно и отрепетированное с кем-то заранее; одиночная театралка, и, наконец, простое выжидание без паники.

Очень хорошо в атмосферу вводит обстановка помещения. Например, на одной игре город подвергся нападению. Когда игроки входили в привычное помещение, то их взору открылась куча перевёрнутых столов и стульев. Наводя порядок, они понимали вводную не головой, а руками.

Советую подобрать иллюстрации, карты, портреты и прочий графический материал.

Письма и прочие сообщения позволяют давать легенду по кускам или влиять на ход игры, подкидывая дополнительную информацию.

Язык. Определите лексикон, соответствующий атмосфере и миру.

Обязательно давайте **легенды** хотя бы за

день до игры - их ещё надо прочитать и понять. У нас было два случая, когда собиралась компания и Мастер просто раздавал легенды и давал полчаса на подготовку. Потом всё время его дёргали игроки с вопросами... По хорошему, Мастер вообще должен ничего не делать во время игры.

Основные ошибки в легендах: не описаны отношения с одним из известных персонажей, не хватает материала для понимания персонажа, противоречивые мотивации, "разваливающийся" сюжет, сложность в понимании, неверное толкование игроком. Легенда должна быть целостной - только так вы добьётесь серьёзного отношения к игре. Раз и навсегда откажитесь от списков целей и давайте игрокам развёрнутую информацию. Это тяжело, но того стоит.

Самый интересный момент - многие воспринимают легенду как зашифрованный список целей и допустимых средств для их достижения. Я был невероятно рад, когда многие игроки постепенно стали понимать персонажей именно как личностей - они жили ими, делая не то, что прописано в легенде, а то, как повёл бы себя человек в изменяющейся ситуации. Находили нестандартные ходы, ломали правила, создавали такие ситуации, которые просто невозможны без глубокого понимания персонажа. После таких игр классические павильонки смотрятся уже совершенно по-другому. Слишком легко и неестественно, как задачи из учебника по математике.

Действие правил надо показывать всем. Например, при наличии яда на игре, дайте всем попробовать "отравленную" пищу. Да, и не слишком запугивайте игроков перспективой отравиться: на паре игр народ просто боялся притронуться к еде. Теперь мы отказались от яда, или же - на крайний случай - отравитель под присмотром Мастера касается

ся стакана. Содержимое считается отравленным. Но лучше так не делать. Вообще, добивайтесь максимальной реалистичности. Если есть пистолеты, то пусть это будут именно пистолеты, а не шариковые ручки и бумажки. Если персонаж умер - пусть лежит и не дёргается.

Доведите до сознания игроков, что невозможно победить или проиграть. Игра нужна, чтобы получить удовольствие, отыграть персонажа.

Начинающим напомните, что делиться информацией из легенды до игры потенциально опасно для здоровья.

Гибкость. Не в коем случае не "ведите" игроков. Будьте готовы к самым неожиданным поворотам сюжета. Не подсказывайте. В случае заметного контроля со стороны Мастера игра просто теряет свой смысл. Здесь же заваливаются игры, правила которых поддерживаются только Мастером - вас засыпет. Повторюсь, Мастер в идеале на игре не нужен.

Экономика. Упрощайте до неприличия. Есть деньги, есть товары, есть информация. Этого достаточно.

По поводу игроков. Не делите на "новичков" и "профи". Если надо ввести новичков в курс дела - просто забросьте



двоих-троих в игру. С такими же по сложности ролями, как и у "профи". Помогает крайне эффективно. Более того, многие из них выдают такие вещи, которые "старикам" и не снились.

У нас уже никто не опаздывает, а если не может прийти - звонит за день, но это редко. На первые же игры был постоянный недобор: не хватало ровно одного человека. Приходилось снимать игру или привлекать "левого" либо быстро и оперативно убирать персонажа, внося коррекции в легенды. Сами понимаете, что в павильонных играх очень важен каждый персонаж. Но стоит вам пару раз объявить о том, что игра не состоится, потому что Вася не пришел, как игроки на следующий раз придут точно все. Кроме того, Васю ждёт неминуемый позор пред светлыми лицами своих товарищей... Как выяснилось позже, такие проблемы возникают с каждой партией новых игроков. Полумера - держите одного игрока для театралок либо промежуточных ролей, с вариантом ввести его вместо не явившегося.

Создание атмосферы. Поначалу все просто не обращали внимания на магов в джинсах и футболках, рыцарей в шортах и т.д., несмотря на просьбы одеваться по атмосфе-



Городской сезон. Проведем павильонку

ре. Но на одной из игр были обещаны дополнительные стартовые ресурсы за прикид. Народ оделся как на карнавал. После лангедока им стало понятно, что играть в костюмах - это очень здорово. Кроме того, очень помогли камера и фотоаппарат.

Музыка на игре практически обязательна. Во-первых, она создаёт великолепную атмосферу. Во-вторых, с помощью неё можно управлять игроками. Например, кто вам мешает включить что-нибудь тревожное и напряженное за пару минут перед драматическим событием? Главное - не надо музыки с словами, или слишком ритмичной. Пойдёт классика и саундтреки к компьютерным-фэнтези играм. И не делайте музыку слишком громкой, если этого не требуют обстоятельства.

Свет и тьма - великолепный приём. Стоит вам погасить свет и зажечь пару свечей, как создается совершенно другой настрой. Более того, появится куча замечательных тёмных уголков. Однажды мы попробовали игру с соответствующим сюжетом в полной темноте - игрокам очень понравилось, если не считать, что кому-то наступили на руку :).

Ограничение пространства - усложнение игры. Если все находятся в одной комнате, то не могут говорить с глазу на глаз. Приходится думать.

Запах. Можно сыграть и на этом. Достаточно дешево можно найти ароматическое масло или аромо-палочку. Только сначала убедитесь, что все переносят этот запах. Зачем? Если вы хотите полного входа в атмосферу, то должны загрузить игрока по всем чувственным каналам. Особый запах кроме того, хорошо запомнится.

Моделирование предметов. Чем реальнее предмет - тем лучше. Однако половину игры я как-то раз ходил вокруг девушки, на пальце у которой было искомое мной кольцо. Я настолько привык его там видеть в реале, что даже и мысли не допускал, что оно игровое. Значит, вам придёт-ся или чиповать игровые вещи ("Волк водку не крал!") или просто делать их отличными от привычных предметов. Пример: прилежная и правильная по жизни девочка с огромной печаткой-черепом... У нас такая проблема вообще была снята с двух сторон: хорошим моделированием и исключением из сюжета всего, что можно принять за пожизненное.

Боевые правила. Хм. Вообще, нужны. Но редко. На павильонной коммуникативной игре оружие служит веским аргументом в споре, не больше. У нас убийств крайне мало, все понимают, что проще договориться, чем уничтожить. Да и убийцу покарают на месте... А вот для новичков ствол - манна небесная. Такое ощущение, что их любимый фильм - "Терминатор"... С другой стороны, дать оружие всем - тоже вариант. Правда, тогда придётся чесать голову о потасовке в конце. Игрок думает, что если есть ружьё - значит надо стрелять. Запрещайте оглушения и прочие промежуточные стадии омертвления. Оружие должно быть смертельным и надёжным. Тогда придётся думать, прежде чем его использовать.

Мертвятик. За пределами игровой территории. Трупы оттуда не выходят, игроки не заходят. Труп помещается в мертвятик только после обнаружения другими игроками.

Кстати, на одной из первых игр при виде трупа, его сначала обыскали и поделили имущество, а уже потом задумались, а

кто же убийца. Но злодея так и не стали искать - все были заняты собой.

Сюжет. Не давайте заданий типа: "убей Васю" или "изобрети катапульта". Первое противоречит концепции коммуникативной игры, а второе слишком сложно для предсказания. Любые цели должны железно мотивироваться со стороны персонажа. Игрок должен понимать, что цель при изменении мотива меняется тоже. Вообще, всячески поощряйте отыгрыш, а не тупое следование целям "по пунктам". Именно поэтому важны легенды "потоком сознания", откуда игрок понимает, что и зачем ему надо делать, и что персонаж думает по этому поводу.

Не давайте таких заданий, для выполнения которых надо просто сидеть на месте. Старайтесь давать несколько целей, лучше три-четыре.

Не используйте "круговую поруку" в чистом виде.

Старайтесь написать легенду так, чтобы игрок общался с как можно большим количеством народа, а не зацикливался на двух-трёх.

Не очень хороши цели типа "победи на турнире бардов", если нет фичи типа подкупа судьи и т.п.

Чем больше любовных линий - тем слабее сюжет в целом.



Городской сезон. Проведем павильонку

Никогда не требуйте от игроков невыполнимо! Невыполнимое - это к театралкам. Игрокам -невероятно сложные, но все же реальные задания. Ни в коем случае нельзя рассчитывать что-то типа "когда он совершит это действие, то произойдет то-то и это". Такие ситуации выполняются ОЧЕНЬ редко. Т.е. вообще не выполняются, а игра валится.

Время. Если один из игроков уже скучает, то пора сворачивать игру. Потому все должны быть в напряжении до конца. Не в коем случае не затягивайте игру!

Деньги. Самая распространенная ошибка - не объяснить их ценность или не подтвердить её чем-нибудь. Вы должны четко представлять почему деньги важны игрокам, и куда они их могут деть. Бывали случаи, когда все деньги к концу игры просто отдавались другим игрокам с пояснением "тебе нужнее", совершенно не мотивированным с точки зрения персонажа.

Важные действия. Старайтесь присутствовать при совершении действий, влияющих на сюжет игры, или могущих вызвать споры относительно правил. Если так не выходит, а игроки спорят, то подбрасывайте монету. Но не в коем случае не останавливайте и не "отматывайте" игру назад.



Личности игроков. Во-первых, они должны соответствовать персонажам. И во-вторых, узнайте, кого человек играл последние три раза и дайте ему радикально отличающуюся роль. Представьте, как может достать играть четыре раза подряд священников и пять раз - лордов.

"Разбор полетов" - тут надо узнать у игроков мнение об игре, сравнить с другими играми, поискать недочеты, нестыковки, удачные моменты. Потом рассказать об известном ходе игры, попросить игроков дополнить. Кстати, лучше, когда они рассказывают сами - помогает проанализировать ошибки в легенде, уточнить характер игрока и т.д. Кстати, именно на послеигровом обсуждении становится понятно, что ЛЮБАЯ ваша недоделка оказала ОГРОМНОЕ влияние на игру: все надо проверять многократно, потом дать текстам "отлежаться" денек, и проверить снова. Совершенству нет предела! (и не надо). Как бы хороша игра ни была, следует помнить о двух моментах: во-первых, почти всегда бывают недовольные - кто-то что-то не успел, кого-то убили не вовремя и т.п. На этом же этапе вы выводите игроков из образа - ваша задача вернуть их домой нормальными :).

Возможно у многих начинающих игроков от эмоционального напряжения будет болеть голова. Лечится проветриванием, изюмом, горьким шоколадом, грейпфрутовым соком, грецким орехом или пирожными.

Мастер - самый подготовленный к игре человек: он знает о предмете моделирования очень много, намного больше любого игрока! Тут могут помочь только несколько томов "информационной запитки" или здравый смысл.

Личность Мастера. Самой весёлое. Во-

первых, он не должен играть сам. Даже театралку. Проверено. Во-вторых, он не должен строить игру под себя.

И, чёрт подери, бейте ногами тех, кто хочет "попробовать" себя, не прочитав хотя бы эту статью. Есть тенденция наступать на одни и те же грабли с завидным упорством.

Конспект Мастера:

Сначала прочитай теорию, потом пиши свой сценарий.

Не знаешь, как это повлияет на игровой процесс - не трогай.

Следует убедиться, что каждый игрок "потянет" свою роль, что каждый до конца понял персонажа и не будет выходить из отыгрыша.

Сделай так, чтобы договориться было проще, чем убивать.

Длительность игры должна быть на 10-20 минут меньше, чем кажется. Как только скучает один игрок - игра должна быть свёрнута.

Правила должны быть чёткими, ясными и наглядными.

Не жалея преждевременно убитых игроков - если их положили, значит, так будет.

Тормози игроков, пытающихся "подмять" игру под себя. Это конечно, интересно, когда кто-то один играет, а все пляшут. Но интересно только один раз.

Создавай связи каждого с каждым. Это принцип успеха.

Прорабатывай каждую деталь мира и убеждайся, что все о ней знают. С другой стороны объясни игрокам разницу между реальными и игровыми знаниями. Если человека зовут Влад Дракула, это ещё не значит, что он вампир.

Ритуал, затянувшийся больше, чем на 6 минут (порог внимания обычного человека) становится скучен.

Чем сложнее ты сделаешь правила, тем

меньше акцента будет на отыгрыше.

Для расчёта **времени игры**: по 3-5 минут на каждого игрока в составе игры.

15 минут на вход, потом 5 минут на общение с каждым целевым игроком. Дилемма, решаемая одним игроком - 3 минуты, двумя - 3-10, тремя - до 20 минут. Четверо почти никогда не договариваются (кроме экстренных ситуаций или полярного разделения).

Критерий. Игра удалась, если игроки ушли довольные и психически здоровые :)

И последнее. Все эту теорию можно и нужно обходить. Но лучше это делать постепенно.

Перефразируя дзен-буддийское изречение: **встретишь Мастера - убей его.** Иначе он тебе такого насоветует!

Сайт клуба: www.p-rpg.h10.ru. Здесь вы найдёте кучу сценариев и всегда сможете достать меня в форуме.

Серёра "Milfgard" Абдульманов,
milfgard@astranet.ru
г. Астрахань



Символ веры**или как все сделать, чтоб было цивильно**

От редакции. Клуб «Золотые леса» несколько раз в год проводит балы, на которые собираются более 200 человек из многих городов. Их опыт по организации бала читайте ниже.

- Так ведь разруха же,
Филипп Филиппович...

Безответственное высказывание

Любой из нас с лёгкостью необыкновенной может перечислить основные признаки любого развлекательного публичного мероприятия, если оно рассчитано не на новых русских. Во-первых, оно открывается обязательным официальным выступлением одного или нескольких толстых пожилых мужчин в скверно сшитых костюмах, за которыми следует столь же обязательное пение "под фанеру" какого-нибудь русского народного хора, после чего на сцену выпускают рок-группу третьей свежести и молодящуюся певицу в мини-юбке. На некотором отдалении от сцены размещают ларьки с пивом, ларьки с чебуреками и несколько голубеньких кабинок, которые публика берёт штурмом, несмотря на характерное амбре. Возле кабинок дежурят зловещего вида дамы в ангорских кофтах с анилиновым макияжем, вокруг которых бегают детишки с воздушными шариками и коловращаются приبلудные бомжи. Можно фыркать и брезгливо морщиться, но подобные гулянья (концерты, Дни города, авиасалоны) посещает далеко не один пролетариат. Даже самым прожжённым снобам хоть раз доводилось толкаться в очереди за пивом и переминаясь с ноги на ногу на подступах к ангорской тётке.

Про ролевиков разговор отдельный. Гордые эльфы в хайратниках зачастую не помнят, что первая заповедь не имеет к убийствам никакого отношения и гласит: "Мойте руки перед едой". Скорбно про-

молчу про "Зиланткон" и "БлинКом" с их непередаваемой атмосферой, непригодной для дыхания и требующей непрерывной нутряной дезинфекции. Метод сам по себе приятный, но накладные расходы повышается. На предмет соблюдения санитарии, гигиены и экологических норм на полевых играх больше подходит не скорбное молчание, а злобное рычание, но это, опять-таки, отдельный разговор.

Ближайшая задача нашего клуба - не дотянуть уровень проводимых мероприятий ДО (реконструкторского, новорусского, европейского) а оторвать ОТ совкового и плебейского в отношении так называемых facilities - удобств и необходимых мелочей. Театр начинается с вешалки. Дама в кринолине из простыни, пожирающая сухую лапшу под аккомпанемент "Клинского" из горла - это, всё-таки, не эталон...

Давайте создадим эталон

Эталонная аудитория у нас имеется - к нам приходят студенты, аспиранты, преподаватели МГУ и других московских и подмосковных вузов. По идее, именно балы учёных и художников были наиболее весёлыми и интересными в начале двадцатого века и в пятидесятые годы. Основную их прелесть составляли не стерляди в буфете, а лёгкая, непринуждённая и доброжелательная атмосфера.

Наша задача - сделать золотолесские балы основным событием сезона не только и не столько для ролевиков, а для существенной части университетской молодёжи, интересующейся нестандартными (пассеистскими) формами проведения досуга - будь то танцы, старинная музыка

или историческая реконструкция. Аудитория турниров иная, но существуют единые требования, соблюдение которых совершенно необходимо.

Ниже следует перечисление этих требований и подробные инструкции по их соблюдению.

Помещения

Если устраивается бал или турнир, не смотря на разную специфику и аудиторию мероприятий, во всех случаях необходи-

мы несколько дополнительных помещений помимо основного (бального зала или турнирной арены). Это рекреационная зона (или комната), буфетная, дамская гардеробная, мужская гардеробная, камера хранения и курительная.

Рекреационная зона

Рекреационная зона на балу служит для проведения музыкального салона, карточных игр и отдыха. Во время турнира наличие рекреационной зоны позволяет "оття-

нуть" из зала публику, которая желает не смотреть на бои, а просто беседовать со знакомыми. Это помещение, где проводятся так называемые "тихие игры", стоят стулья и диваны для праздношатающихся. Здесь же, по идее, должен проводиться и музыкальный салон во время бала, но с этим могут возникнуть затруднения - не всегда удаётся получить второе помещение на весь бал и неизвестно, удастся ли установить рояль. Главное, чтобы было достаточное количество сидячих мест и карточные столы. В репринтном издании книги "Хороший тон" есть некоторые рекомендации по поводу "тихих игр", которые я постараюсь набрать и поместить отдельным материалом.

Инвентарь:разные



виды бумаги для игр и преферанса, ручки, 2-3 колоды карт, скотч, ножницы.

Конкурсы и подарки

Обычно проводится конкурс на лучшие костюмы в различных категориях. Главное - заручиться согласием кого-нибудь из реконструкторов или почётных гостей взять на себя судейство. Насчёт призов для прошедшего бала было высказано множество идей, в результате остановились на традиционных бальных аксессуарах: веер, бабочка. Можно было ещё подумать, но время поджимало. Вторым дамским призом стал чайник с чаем. В Москве немало мест, где можно недорого купить очень милые вещицы, даже художественной работы, но сошлись на том, что подарок должен быть хотя бы в малой степени функциональным. Из предложенных вариантов:

- фонарик со свечой;
- бальный набор для кавалера: перчатки и бабочка;
- набор шоколада;
- сувенирное заварочное ситечко (в виде ягоды или зверька);
- блокнот, ежедневник или записная книжка;
- фарфоровая статуэтка;
- флакон духов.

Идеальным вариантом была бы любая сувенирка с символикой клуба, но у нас её пока нет.

Да, ещё: для вальса с цветком нужно обязательно купить розу! (Ворон сбегает). И канифоль надо купить, чтобы у кавалеров ботинки не скользили.

Почта

С так называемой ангельской почтой у нас на этот раз не заладилась (хотя был вариант выпустить голым Купидоном Василиска). Полагаю, всё дело в крыльях. Для добровольцев обязательно нужны

крылышки, блоки бумаги и ручки, чтобы они могли предложить гостям отправить послание интересующей особе.

Гардероб и камера хранения

Сейчас у нас есть возможность пользоваться услугами штатных гардеробщиц, так что верхнюю одежду гости оставляют в гардеробе ДК. С бабушкой-гардеробщицей надо договориться за два-три дня через сотрудников ДК и заплатить ей денежку вперёд (эти расходы нам обязаны списать).

Гардеробные необходимы главным образом тем гостям, которые желают сменить цивильный костюм на маскарадный или просто снять лишнюю одежду. К счастью, нежелательных инцидентов с одеждой, оставленной в гардеробных, у нас (насколько мне известно) пока не было, но стоит подумать насчёт дублирования функций камеры хранения, а именно введения номерков и дежурных в гардеробных.

Под дамский гардероб мы ни разу ещё не получали нормального помещения, но, в идеале, там должны быть стулья, диванчики, стойки или крюки, на которые можно повесить костюмы на плечиках. Пол в гардеробной перед балом необходимо подмести и расстелить по углам газеты, куда можно поставить грязную уличную обувь.

То же относится и к мужской гардеробной.

Камера хранения устраивается в отдельном изолированном (не проходном!) помещении или отгороженном углу. Из мебели необходим стол и стулья для дежурных, тумбочки, столы (диваны) или подиумы для размещения вещей. Идеальный вариант, конечно же - шкафчики или полки, но это уж по возможности. Вообще, подойдёт любая доступная мебель. Основное ограничение: у гостей не должно быть впечатления, что их вещи свалены как попало. В камере хранения вещи ХРАНЯТСЯ и

надо всячески стараться, чтобы так оно и было. По крайности вещи можно сложить на полу, предварительно подстелив обёрточную бумагу, обои или газеты в несколько слоёв. Желательно, чтобы разложенные вещи не были видны всем, кто проходит мимо - для этого можно поставить ширму.

Нельзя допускать присутствия в камере хранения посторонних лиц кроме охраны и организаторов бала (турнира).

Номерки в камере хранения - парные ламинированные карточки. Одна из них крепится на вещи (бейдж с зажимом), другая выдаётся на руки.

Желательно постоянное присутствие в камере хранения двух человек. Дежурства должны быть расписаны ЗАРАНЕЕ на всякий пожарный случай.

Инвентарь: номерки, ручки, бумага, ножницы, скотч, мобильный телефон.

Курительная

По идее, курение во всех помещениях Культурного Центра запрещено, но если очень хочется, то можно на лестницах, и там даже стоят урны с пепельницами. Гостей нужно всячески ориентировать на то, что курить можно, только если ОЧЕНЬ хочется и только в отведённом месте. В принципе, нормальная курительная - это комната с хорошей вентиляцией, где следует поставить стулья, пепельницы и несколько урн или, по старой школьной методе - жестяных вёдер с водой на донышке. Пока курилка на лестнице, и нужно соблюсти три основных момента: чтобы гости не бросали окурков в лестничный пролёт, не тушили их об стену и не выходили с сигаретами в коридор. Нужно как-то решать вопрос с освещением - завхоз объяснял, что вкрутить там ничего нельзя. Как вариант - повесить лампы-прищепки, розетки есть в коридоре и женском туалете,

удлинитель дотянуть можно.

Инвентарь: лампы-прищепки, удлинитель, вёдра, пепельницы.

Туалеты

Туалеты, которые предоставляет в наше распоряжение администрация ДК, можно назвать в целом пристойными, если бы не одно но: там постоянно неисправны краны, нет (и в помине не было никогда) мыла и туалетной бумаги, хотя и то и другое полагается, и, по некоторым сведениям, даже есть в наличии у завхоза. Ещё там скверно пахнет и грязные сиденья на унитазах. Это кажется многим из нас, в совке выросших, естественным, НО ТАК БЫТЬ НЕ ДОЛЖНО ПО ОПРЕДЕЛЕНИЮ. Основной источник специфического амбре составляют небрежно отмытые унитазы и полные мусорные корзины в кабинках. Неприятное впечатление довершают замызганные зеркала и грязные раковины. Дело уборщицы - отмыть всё "в первом приближении" чтобы показать, что зарплату она отработывает. В её задачи не входит доводить туалет до нормального гигиенического состояния. Мы же должны сделать так, чтобы и нам и гостям было КОМФОРТНО, и все смело могли пользоваться туалетом так же, как у себя дома. Если кто-то думает, что это невозможно, он глубоко ошибается. Даже такие элементарные вещи как мытьё посуды и чистка туалетов требуют определённых КУЛЬТУРНЫХ НАВЫКОВ. Которые никогда не поздно приобрести.

Итак, что нужно сделать, степ бай степ:

- за несколько дней до бала, в рабочий день, проверить состояние кранов и унитазов и, если они текут (или наоборот, не текут) совсем уж неприлично, нажаловаться вахтёрше (упирая на разбазаривание народных средств), чтобы она вызвала сантехника. Сантехник придёт минимум

через сутки (двое), так что остаётся надежда, что сломать по новой до нас не успеют;

- уборка должна начинаться за 2-3 часа до прихода гостей;

- все мусорные корзины вытряхнуть, положить в них чистые пластиковые мешки, полные мешки вынести;

- оттереть по возможности дверцы кабинок от надписей (хлоркой получается);

- пластиковые сиденья на унитазах снять (не поднять, а снять), промыть хлоркой, вытереть насухо, промыть хлоркой под сиденьями и под ободком унитазов, протереть слабым дезинфицирующим раствором стены кабинок;

- вымыть с моющим средством пол в кабинках и перед дверьми кабинок;

- если одна из кабинок неисправна, нужно обязательно закрыть дверь и повесить табличку с соответствующей надписью;

- отчистить щёткой или губкой раковины, по возможности стереть пятна со стен возле зеркала и раковин;

- тщательно протереть зеркало;

- вымыть с моющим средством пол в умывальниках;

- по возможности проветрить и побрызгать везде освежителем воздуха;

- собрать оставшиеся клубные моющие средства, перчатки, щётки в мешок и сдать ответственному лицу, инвентарь ДК отнести на место, откуда взяли;

- за полчаса до начала мероприятия разложить мыло, салфетки, туалетную бумагу;

- необходимо, чтобы назначенные лица периодически заходили и проверяли, всё ли в порядке;

- по окончании мероприятия вынести скопившийся мусор и проследить, чтобы краны были закрыты, а свет - выключен.

Моющие средства

- туалетная бумага приобретается из расчёта 1 рулон на каждую кабинку + 2 запасных на каждый туалет;

- жидкое мыло - 1 флакон на каждый умывальник + 1 дополнительный на каждый туалет;

- при отсутствии сушилки бумажные полотенца - 1 рулон на каждый умывальник + 1 запасной на каждый туалет;

- хлорное моющее средство из расчёта 1 литровая упаковка на каждый туалет + 1 запасная;

- порошковые губки - по одной на каждого дежурного;

- резиновые перчатки - по паре на каждого дежурного;

- освежитель воздуха - 1 флакон с мятным или лавандовым запахом, они лучше всего забивают хлорку;

- мешки для мусора - 1 пачка на каждый туалет, 1 на буфет + 1 дополнительная. Мешки лучше брать большие.

Что-то из перечисленного у нас уже запасено, что-то надо будет докупить. В конце мероприятия ответственные лица перечисляют оставшийся инвентарь и разбирают по домам - пока у нас нет никакой каптёрки.

Буфет

Отдельного помещения под буфет, как правило, не бывает - либо это уголок балетного зала, либо рекреационной зоны. Совместное рекреационной зоны и буфета вообще нежелательно, потому что преферансисты или флиртующие парочки автоматически превращаются в завсегдатаев буфета, что для турнира, может быть, и неплохо (поскольку там буфет платный, но, с другой стороны, продукты могут кончиться раньше срока), а для бала - просто катастрофа. На последнем балу размещение

буфета было достаточно удачным, разве что удлинители пришлось тянуть аж с вахты - но скверная проводка, это, к сожалению, общая беда Главного здания, где её не меняли с 1953 года.

Основные принципы размещения буфета: посетители не должны толпиться, посетители не должны задерживаться. Подача должна осуществляться быстро и аккуратно, минимум с двух столов. На подаче постоянно должно быть два человека + один на подхвате.

На балу напитки подаются постоянно, закуски выносятся порциями. На турнире, где буфет платный, подача и напитков и закусок осуществляется непрерывно. Столы, на которых готовятся бутерброды, вообще "кухонная" часть не должна быть видна гостям. "Наряды" на предоставленные досок, ножей, чайников и других вещей, которые нужно принести из дома распределяются ответственным за буфет ЗАРАНЕЕ с учётом страховочных вариантов. Если кто-то что-то забудет, буфет не должен остаться с одним-единственным ножом и обломком разделочной доски.

Что касается набора продуктов, фантазию буфетчика ограничивают, в первую очередь, финансовые соображения - это касается, главным образом, буфетов на балах, где подача закусок и напитков бесплатная, но также и платных буфетов на турнирах, поскольку расходы нужно оптимизировать. Наша "целевая аудитория" - такие же студенты и небогатые яппи как мы, и наценка должна быть разумной.

Продукты:

- в буфете обычно подаются пирожные (2-3 вида), бутерброды (2-3 вида, обычно колбаса и сыр), конфеты или мелкие шоколадки, печенье, фрукты, соки, айс-ти, минеральная вода, цитронада, чай или кофе;

- закупка продуктов и напитков длительного хранения (колбасы, сыра, соков в пакетах, минеральной воды, конфет) производится не позже чем за три дня до мероприятия; закупка хлеба, фруктов, печенья и пирожных либо с утра, либо накануне. Бутерброды нарезаются за несколько часов до начала бала (турнира) и, так сказать, в процессе. Заказ на пирожные в столовой МГУ оформляется не позже чем за два дня.

При закупке продуктов нужно учесть один важный момент: в супермаркетах системы "Метро" и других крупных торговых сетях любят и умеют обсчитывать покупателей, особенно если сумма достаточно крупная. Был прецедент, когда моим друзьям, закупувавшимся на Новый Год, вместо бутылки растительного масла пробили коробку (16 бутылок). При сумме покупок 5-6 тысяч рублей могут запросто насчитать лишних 2-3 тысячи, что для нас критично. К концу смены продавцы и кассиры обычно "раскидывают" продукты, которые забирают домой "на халяву", по нескольким покупателям. Все покупки надо обязательно пересчитать и подбить итоговую сумму на калькуляторе самостоятельно, до кассы и не стесняться тут же у кассы тщательно проверить чек, какие бы козы морды не строил кассир, и как бы не напирала очередь. Мы - общественная организация (читай - убогие и бедные), нас обижать не просто грех, а уголовщина.

- пирожные должны быть из тех, что меньше пачкаются и крошатся: закрытые "орешки" и эклеры с белковым кремом (бисквитный крем хорошего качества - редкость, лучше не рисковать), рулеты и кексы;

- хлеб для бутербродов используется преимущественно пшеничный, брать его лучше в специализированных старых булочных, а не в ларьках - слишком светлое

тесто - верный признак того, что в тесто добавлены так называемые "улучшатели";
- колбаса, ветчина, окорок и сыр - всё, что используется для бутербродов, должно быть по возможности нежирным;

- фрукты - не перезрелые, не слишком крупные, привлекательного вида, даже если это в ущерб вкусу;

- если нет возможности закупить для чая или цитронады родниковую воду в пластиковых баклажках, вода из-под крана должна отстояться в течение суток, (как вариант - можно отфильтровать её через "Барьер" большого объёма, но это медленно);

- чай, как показывает опыт, лучше (и выгодней) подавать не в пакетиках, а нормально заваренным в чайнике (можно заранее заварить и принести) и наливать по желанию гостя крепче или слабее;

- холодные напитки (айс-ти, минералка, соки) должны быть ОХЛАЖДЁННЫМИ. Зимой с этим проблем не возникает, в апреле, во время весеннего бала, по идее тоже не должно, но, по крайности следует прощупать почву насчёт сумки-холодильника, с помощью которой можно делать лёд и кидать по маленькому кубу в стаканчики. В любом случае, ёмкости с напитками должны стоять в максимально прохладном месте. Вариант - термосы, но здесь нужно несколько и большого объёма.

Посуда и инвентарь

Пластиковая посуда закупается из расчёта:

- стаканы 3 шт. на человека (предпочтительно прозрачные);

- кружки для горячих напитков - 1 шт. на человека (при расчётном количестве гостей в 250, примерно 200 кружек);

- тарелочки картонные - 2 шт. на человека (пластиковые тарелочки хуже выглядят, дороже стоят и менее экологичны);

- также необходимы тарелки размером побольше, для подачи пирожных и бутербродов. Лучше всего - из дешёвого фаянса или глиняные. Стекло для напитков у нас уже есть;

- щипцы для бутербродов и пирожных - 3-4 шт.;

- ножи, разделочные доски - по количеству гостей и буфетчиков;

- бумажные салфетки из расчёта 5 шт. на каждого гостя;

- бумажные скатерти - на все столы, как разделочные, так и те, с которых идёт подача; на столы, с которых идёт подача, неплохо поставить небольшие вазочки с цветами или фонарики со свечками. Открытые свечки нежелательно - во избежание.

- коробки или корзины для мусора - 3-5 шт.;

- влажные гигиенические салфетки - по маленькой пачке на каждого, работающего в буфете или большая упаковка (пластиковая банка) на всех;

- фартуки или передники, желательны белые - по одному на каждого;

- губки и тряпки - по 1 на человека;

- также необходимы баклажки или канистры для питьевой воды (если она не в фабричной упаковке), 1-2 электрочайника, заварочные чайники и термосы;

- для чайников обязательно нужны удлинители. Электрик может дать свои, но не факт, что их хватит. Чем больше, тем лучше.

Лица, работающие в буфете, будь то девушки, юноши или не определившиеся с половой принадлежностью, но имеющие внушительную шевелюру, должны эту шевелюру всячески укрощать посредством резинок, заколок, поварских колпаков или кружевных наколок. Работать в буфете с небрежными волосами - совершенно неприлично и антисанитарно.

Если в непосредственной досягаемости сотрудников буфета нет крана с водой, они должны пользоваться влажными гигиеническими салфетками, которыми очень удобно протирать руки.

По окончании мероприятия работающие в буфете собирают и выносят мусор, приводят в порядок помещение и забирают остатки продуктов. Подносы из-под пирожных, заказанных в столовой МГУ, нужно вернуть как можно скорее. На ночь их можно оставить в ДК у техников.

Особо стоит подчеркнуть, что бесплатному и радушному кормлению на всех мероприятиях подлежит персонал Культурного Центра (инженер, вахта, электрики, завхозы, уборщицы, не говоря уж о дирекции) и охрана, сидящая на входе. Охране обязательно нужно отнести как минимум горячего чая. То же относится к членам клуба, дежурящим на билетах, на входе и вообще в других помещениях и не имеющих возможность отойти в буфет. Их обязательно нужно постоянно подкармливать. А звукооператора вообще кормить на убой.

Уборка, украшение зала, репетиции с роялем, установка света и звука

- уборка начинается не позже, чем за три часа до начала мероприятия.

- подмести пол во всех помещениях, пропылесосить диваны в углах Колонной фойе, для чего надо ЗАРАНЕЕ договориться насчёт предоставления пылесоса у живущих в общежитии;

- расставить стулья по углам зала, расставить необходимую мебель для буфета, гардероба, рекреационной зоны (столы для карточных игр, стулья), продажи билетов и камеры хранения;

- на Весенний бал имеет смысл попросить,

чтобы охрана перекрыла лестницу из вестибюля для посторонних - тогда её можно будет вымыть и встречать гостей непосредственно внизу;

- после уборки помещений нужно развесить на видных местах таблички с указателями и программы бала.

Украшать Колонное фойе - задача масштабная и воздушные шары не помогут, как бы их ни любил Нуси. Несколько гроздьев можно привязать к колоннам, но это должны быть действительно ВКУШНЫЕ гроздья, и дело упирается в деньги. Оптимальный вариант - украсить рекреационную зону - теми же шариками, плакатами, гирляндами. На рояль можно накинуть драпировку и положить цветы. Серпантин и конфетты - вещь отличная, но при малом количестве выглядят убого, а при большом - сильно усложняют уборку. Сталинский ампиризм хорош сам по себе, и даже в облеслом виде даёт фору любым современным помещениям, так что главное - соблюсти порядок. Из несомненно важных и нужных украшений у нас есть клубное знамя: оно вполне стильное и красивое, но если вешать просто на ширму, сильно проигрывает. Стоит подумать, как в следующий раз прикрепить его повыше, на колонну, например.

О репетициях с роялем следует ЗАРАНЕЕ договориться с Культурным центром. Идеальное время - утро пятницы или субботы, когда никто не мучит рояль. На вахту подаются имена и фамилии музыкантов и точное время. Обычно в субботу фойе свободно до 15 00.

Звуковое оборудование (компьютер, колонки, диски, удлинители, микрофон) должно быть доставлено за 2-3 часа до начала бала (по указанию звукооператора). В Колонном фойе всё уже отработано, но если придётся что-то делать в другом помещении, возможно, потребуется репетиция.

Свет нам ставят сотрудники ДК. Нужно ЗАРАНЕЕ договориться и конкретно прописать, что именно нам нужно: включить верхние люстры, прожектора, предоставить удлинители и колонки. Они люди понимающие.

Инвентарь:

- швабры, вёдра, щётки, веники и половые тряпки (можно взять у завхоза и (или) позаимствовать у уборщицы); совки (лучше принести с собой, в ДК нормальных нет);

"пылесос;

- спецовки и (или) клеёнчатые фартуки и резиновые перчатки для дежурных;

- скотч и ножницы для табличек и объёмлений (лучше непрозрачный или двухсторонний);

- по возможности драпировка на рояль, сухие букеты, гирлянды, шаррики;

- удлинители, подсветка для пианиста, поппитр и микрофон для распорядителя;

- звуковое оборудование, компьютер.

Полиграфия

Приглашения и программки

Ими традиционно занимается наш грозный модератор и занимается успешно. На последнем балу билеты были исключительно стильные, хотя и печатались в цейтноте. Этого, по возможности, нужно избегать. Билеты и вся полиграфия должны заказываться ответственному лицу за месяц, или хотя бы за пару недель до передачи в Культурный центр. Лучше всего раскидать задание на несколько человек.

Что печатаем

- билеты;

- почётные приглашения;

- программки (бала или турнира). В программах желательно печатать схему ДК МГУ и помечать необходимые помеще-

ния - ориентироваться в ГЗ непривычному человеку довольно сложно.

- бальные книжки;

- большие программы бала (их можно, в принципе, написать от руки) - они должны висеть на видных местах в зале;

- таблички и указатели;

- списки бесплатных гостей в нескольких экземплярах;

- листки "Для заметок", для развески в туалетах.

Таблички и указатели

"Раздевалки" и "туалеты" бывают в бассейне и спортзале. На светских балах эти помещения обозначаются как гардеробные и дамские (мужские) комнаты или, на худой конец, уборные. Таблички могут выглядеть следующим образом:

- "Дамская гардеробная";

- "Мужская гардеробная";

- "Дамская уборная";

- "Мужская уборная";

- Ladies room

- Gentlemen's room

- "Дамская комната"

- "Мужская комната"

- "Место для курения"

- "Курительная"

- "Буфет"

- "Курение воспрещено"

- "Курение воспрещено. Всего"

- "Камера хранения"

Как показывает практика, всяческие шуточные надписи и рисунки воспринимаются на ура. Флорентовский лис в буфете (жалко, не цветной) и указатель "Вы близки" всем понравились.

Аптечка

На балу должна быть аптечка с минимальным джентльменским набором: валидол, анальгин, нашатырь, но-шпа, активированный уголь, нитроглицерин, охлажда-

ющие пакеты, стерильный бинт, эластичный бинт, йод. Здесь берутся в расчёт только недомогания, которые могут обостриться или возникнуть на балу: сердечная слабость, головная боль (головокружение), несварение, спазмы; ушиб, растяжение. От драк и падений в кринолине кувирком с лестницы храни нас Господь. Отсутствие Катерины ощущается как зияющая брешь в наших рядах, но, в принципе, аптечку можно поручить кому-нибудь из толковых девушек или гвардейцев.

Для турниров список лекарств соответственно расширяется и включает не только вещества, но и существо - квалифицированного медика. Пока есть Тихмянов, но обязательно нужен кто-то ещё.

Оргвопросы

Организационная структура

Включает ответственного за мероприятие, в чьи обязанности входит составление сметы, переговоры с Культурным центром и общее руководство, и шефов рабочих групп. В случае с балом шефы групп отвечают за:

- музыкальную и танцевальную программу;

- буфет;

- охрану, камеру хранения и текущие поручения (обычно гвардия)

- уборку;

Ответственный за мероприятие назначает персональные и групповые задания любого характера: рассылка приглашений почётным гостям, закупка подарков, приглашение музыкантов и фотографов, работа с прессой и, конечно же, частично занимается всем этим сам. Основное достижение всей команды в том, что удалось сразу разграничить "сферы влияния". Нам с Норкой не нужно было переживать за печать билетов, организацию буфета

или за установку музыки и составление танцевальной и музыкальной программы - все работали самостоятельно, в соответствии с поставленными задачами.

Организационное собрание

Лучше провести их несколько, но последнее должно быть минимум за неделю до бала (турнира). "Наряды", то бишь, технические задания выдаются всем в письменном виде. Например:

"Ксения - покупка подарков, буфет. Выдано клубных денег - 800 рублей. Подарки: бабочка двойная шёлковая; чайник сувенирный с чаем; веер сувенирный. Адрес магазина ..., ориентировочные цены. Явиться в воскресенье к 11 00. Принести нож и передник".

Ксения вообще человек пунктуальный, но ей, как минимум, пригодились адреса магазинов, которые дал Териев. Педант посмеётся и сохранит бумажку на память - он и так не забудет, а раздолбаю поможет.

Запись дублируется в списке заданий у главного организатора. Накануне желательнее провести контрольный обзвон - все ли готовы, всё ли сделано, что должно было быть сделано заранее.

За все товары, продукты и услуги, имеющие хоть какое-то отношение к организации клубных мероприятий, нужно брать товарные и кассовые чеки. Чеки передаются ответственному за смету для отчётности.

Неизменная наша головная боль - транспорт. Нещадная эксплуатация двоих-троих водителей продолжается уже несколько лет. Надо привлекать новые ресурсы. Купил тачку - подвези F5 System с колонками! И не забудь чек за бензин.

Рассылка приглашений

Приглашать надо в первую очередь наших непосредственных шефов: ректора,

проректоров (особенно тех, кто дал нам рекомендации), руководство КЦ и представителей местных коллективов. Обязательно звать всех знакомых журналистов (желательно не сильно пьющих) и фотографов. Приглашения почётным гостям нужно доставить минимум за неделю, журналистам звонить и напоминать как можно чаще (во избежание).

Продажа билетов

На продаже билетов должно сидеть минимум два человека, каждый проданный билет должен регистрироваться письменно или забиваться в электронную записную книжку (наладонник, ноутбук). Итоговая сумма выручки регистрируется письменно. Ответственными за выручку до конца продажи билетов являются те, кто билеты продаёт. Выручка, все документы и оставшиеся билеты сдаются для подведения баланса и расчётов с администрацией ответственному за смету. Казначей получает чистые деньги, (компенсация накладных расходов + прибыль) после расчётов с администрацией.

Инвентарь:

списки бесплатных гостей и должников по взносам, ножницы, ручки, скотч, степлеры, блокноты, калькулятор, электронная записная книжка или наладонник (ноутбук). На билетах и у нашего поста охраны должен быть хотя бы один мобильник.

Некоторые протокольные требования

На прошедшем балу было введено подобие дресс-кода для кавалеров. Результаты получились самые благоприятные (Немезидовский серый костюм с искрой будет долго тревожить воображение дам). На достигнутом не стоит останавливаться, поскольку отдельные недоработки были. Предполагается, что на следующих балах

дресс-код будет ужесточаться и различные вольные допущения вроде твидовых пиджаков с джинсами или бархатных тряпок анилиновых цветов, претендующих на реконструкцию, уже не пройдут. Относительно дам - тема щекотливая. Есть отличные примеры, когда дамы со вкусом и шармом носят мужские маскарадные костюмы (всем, полагаю, запомнился очаровательный мавр из "Миндон Эввина"), но есть определённый контингент, который просто необходимо призвать к порядку. То же относится к причёскам. Распатланных экземпляров наблюдалось немного, но наблюдались, надо искоренять. В общем и целом: даёшь фрак народа!

Относительно турниров положение несколько иное, но, полагаю, излишне будет ненавязчиво напомнить гостям, что турнир по историческому фехтованию всё-таки не матч "Спартак-Зенит" со всеми вытекающими, а светское мероприятие, на котором неплохо бы появиться в приличном (цивильном или реконструкторском) виде.

Глубокие и тяжкие сомнения вызывают у меня форменные рубашки гвардии. На фоне нормальных костюмов и реконструкторских прикидов они смотрелись просто нелепо. То есть, различительную функцию, конечно, выполняли, но лучше всё-таки их сменить на что-то более ненавязчивое вроде нарукавных повязок или крупных шевронов с кленовыми листиками.

Ваську в кожаной жилетке больше не пустим, а Нуси заставим шить смокинг.

Вопрос организации танцев не в моей компетенции, надеюсь, Териен, Лёня или Ростик напишут что-нибудь отдельно. На память могу привести одно соображение Териена: должно быть больше танцев со случайным выбором партнёра. Так оно действительно как-то справедливее.

В устройство турниров я также, по понятным причинам, предпочла не углуб-

ляться. Здесь слово за Ветром и компанией - может быть, что-нибудь выложат.

В заключение скажу, что вопреки видимости, большинство перечисленных пунктов требуют не столько материальных вложений, сколько элементарной организованности. В клубе уже почти сто человек и делать всё "по умолчанию", пользуясь услугами нескольких наиболее ответственных товарищей, больше невозможно. Каждый, кто желает поучаствовать в организационной работе, должен получить возможность это сделать и чему-то научиться. Собственно, ради этого данная методичка и написана.

Ещё отмечу, что наиболее затратной статьёй расходов для бала остаётся буфет, для турнира, соответственно, - питание участников, в то время как основу благоприятного впечатления составляет нормальная организация гардероба, камеры хранения и санитарных удобств. Наш Шарик разовьётся в необычайно высокую психическую личность.

Искренне ваш
Ватель Церберович Преображенский

Хотелось бы раздать мои запоздалые личные спешал сэнксы тем, без кого нормальное проистекание Зимнего бала и, как следствие, написание этой статьи было бы невозможным:

Алексею Письменюку и Ване Поморцеву за безотказную, ненавязчивую и грамотную помощь всюду и везде; Ксении Седенковой за великолепные подарки для конкурсов и неотразимое личное обаяние, проявленное в буфете; Алексею Маслову, Ане Федосеенко, Пете и Мите Филимоновым, которые всегда были на подхвате; Пете Салтыкову, Антону Митрофанову, Алексею Черткову и Артёму Богданову, за

то, что всё успевали и ничего не забывали; неподражаемой команде федаинов Вика, трудившейся в буфете, Жене Гайсиной за голливудскую улыбку и прекрасное знамя; Лене Ентиной за дипломатические таланты, проявленные в ректорате; Диме Фадееву за доблесть и предоставленный пылесос; Ярославне за Золушек, стильные билеты и кроткого Нуси; Елизавете Степановне Ковалёвой за экспедиторские таланты и шустрю Норку; шустрой Норке - за шустрость, хитрость, сметливость, чай и вкусное печенье; Ольге Юрьевне Молодых за мужественное укрощение расстроенного рояля; Тюхинс - за то, что всё-таки не убила Василиска; Ранди и Ростик за эталонную эленность и безуховость, Лёне - за байроническую меланхолию и стильную жилетку, Эмме Михейкиной и Ане Новицкой, за то, что пришли и украсили, Кирюше, Андрею Шубенкову и Юре Волкову - за энтузиазм...

А без Вика Дёмина, Серёжи Сеницына и Териена сидели бы мы голодные и без музыки.

Наилучшие регардсы Надежде Викторовне Громовой, инженеру ДК Алексею Романовичу и его команде, завхозу Александру Сергеичу - за моральную поддержку, установку света, швабры, тряпки и удлинители.

Пушкину Александру Сергеевичу - за благосклонное внимание, Горькому Алексею Максимичу - за то, что не мешал.

Надежда Пахмутова,
г. Москва,
клуб «Золотые Леса»

Материал взят с сайта клуба "Золотые леса" <http://www.goldenforests.ru/>

Что нам стоит дом построить...

Эта строка из детского стишка попала в заглавие потому, что точно обозначает ту тему, которую я собираюсь здесь разобрать. Что нам стоит дом построить - игровой дом, которому предстоит простоять всего каких-нибудь 4-5 дней? Сколько это стоит - не денежных единиц, а усилий, стараний, размышлений? Выражение "построить дом" я употребляю в двух смыслах:

1) создать материальный объект, среду обитания;

2) создать группу людей, населяющих этот объект.

Займемся, соответственно, сперва делами материальными, а уж потом поговорим о людях. Поначалу - общие замечания, потом - конкретные примеры, потом - случаи из собственной практики.

1. Дворцы, усадьбы, дома и хижины...

За последние несколько лет сложился новый способ устройства игровой территории команд. Где-то его вводили мастера как обязательное требование, где-то проявляли самостоятельность игроки, так или иначе, теперь к стандарту игровой крепости добавился стандарт игрового дома. Крепость - это сооружение из бревен, имитирующее высокую переднюю стену замка с башнями, галереями и воротами, предназначенное для штурмов, осад и прочих воинских развлечений. Боковые стены имитируются, как всем известно, весьма несолидной веревочкой, назначение которой - условно отмечать границы территории данного игрового поселения. Внутри этих границ обычно вразброс ставятся палатки, ничего общего с какой бы то ни было исторической эпохой не имею-

щие и являющиеся условными "домами" внутри крепости.

Дом - нечто совершенно иное. Это замкнутое пространство, четко ограниченное со всех сторон полотнищами ткани или пленки, имеющее дверь, а зачастую и крышу, и служащее именно для проживания, а никак не для войны. Внутри такого пространства палатки либо маскируются, либо украшаются и служат имитацией "спальных мест". Из таких домов складывается город, их можно располагать вдоль неких магистралей, по четкому, заранее заданному плану.

Первым подходом к идее такого дома были драпировки из отдельных полотнищ ткани, которыми украшали поселения, прежде всего эльфийские, на играх по толкиеновской тематике. Затем мастера исторических игр добрались до тем, связанных не со средневековьем, а с новым временем, тут-то и возникла необходимость моделировать переход от крепости к особняку, к частному дому. Что и было сделано. Уже потом сообразили, что частные дома существовали во все эпохи, и принцип применим в любом случае, когда желательно создать городскую структуру. Я видела две удачные вариации на эту тему: Париж на "Тридцатилетней войне", 17 век (2003 г.) и Рим на "Рубиконе" (2004 г.), 1 в. до н.э., и каждый раз радовалась тому, как несколькими простыми, в сущности, приемами удается снять целый ряд условностей, мешающих воспринимать игровую обстановку как реальность.

[Наверно, здесь следует оговориться: лично я предпочитаю игры, дающие возможность полностью вживаться в предложенный мир, а в таких играх всякая не-

адекватная деталь мешает. Но, по моему убеждению, неадекватность поведения мешает больше, чем неправильность внешнего вида. Хотя, вообще говоря, чем меньше остается условностей, кроме принципиально неустранимых (вроде смерти, ран и т.п.), тем лучше, будь то игра историческая, фэнтезийная и пр.]

Снятие условностей, видимо, происходит за счет каких-то законов восприятия, ассоциативности воображения человека. Скажем, полосу пленки, даже прозрачной, легче воспринимать как стену, чем тонкую веревочку, а реальная водная преграда, хоть бы и тоненький ручеек, кажется более похожей на море, нежели навешанные на кустах голубые ленточки или даже поляна с густой травой, и так далее. Что касается жилища, то замена приблизительных реалий на более точные усиливает не только эстетическую антуражность. Когда понятие "лагерь" заменяется на "дом", помимо всего прочего, резко меняется отношение к бытовым делам (наведение порядка, кухня, умывание и т.д.), они включаются в контекст

игры, а не выбивают, как обычно. Кроме того, у игрока появляется свой "психоотстойник", куда не нужно в белом хайратнике идти через весь полигон, выходя из игры и выбивая других: закрыл дверь, отдохнул, и снова можно играть.

Отрицательной стороной этого замечательного новшества (увы, у всего есть отрицательная сторона!) является прямая зависимость домашнего устройства на полигоне от фактора географического (насколько близко от места игры живет команда), экономического (количество наличных денег) и физического (численность и грузоподъемность команды). Возникает опасность подмены творческого настроения материальной подготовкой. Команда, притащившая на полигон, скажем, фаянсовый сервиз на десять персон и сумевшая набрать полдюжины ребят на роли слуг, может поглядывать с превосходством на тех, кому это не удалось; но, в конечном счете, успех игры определяется все-таки иными параметрами. Согласно старой поговорке, "по одежке встречают,

по уму провожают." Зато уж если люди и устраиваются красиво, и играть умеют, лучшего и не придумаешь!

2. Жильцы, семейства, слуги...

Если люди умеют играть? А что это значит? Объективного ответа на этот вопрос, пожалуй, не существует. Подробно излагать собственный субъ-



Улицы Парижа, «Война и Мир»

ективный взгляд здесь не к месту. Потому я определяю мою точку зрения несколькими словами. Хорошо играть для меня значит создать такой образ персонажа, который соответствовал бы всей доступной информации о нем и о мире, где он жил, с учетом неизбежных в игре допусков и упущений, и притом совмещался бы с другими образами так, чтобы создавалась цельная, непротиворечивая картина. Это определение подразумевает и тщательное изучение источников, и умение говорить, адекватно реагировать на игровые события, и внимание к собственной внешности и костюму. Если игроки готовятся изображать некое объединение (семью, дружину, труппу), им нужно, кроме всего прочего, определить четко обусловленные взаимосвязи и субординацию между собою.

Эти самые взаимосвязи должны быть совсем иными в игре, чем в реальной деятельности команды (клуба). При создании игровой группы реальные отношения можно учесть при распределении ролей, но такое соответствие не всегда можно установить, а иногда оно нарушается ходом игровых событий: главой семьи (дружины) вдруг становится человек, совсем к этому не готовившийся, и остальные не желают признавать его старшим... Одно дело - команда, другое - семья. Утверждение тривиальное, только вот почему-то в игровом пространстве об этих очевидных различиях зачастую забывают. Семейная жизнь на игре в большинстве случаев сводится к свадьбам, пирушкам "по поводу и без" да к стебному отыгрышу "подростающего младенца". При этом главным занятием женщин оказывается приготовление еды и завязывание наручей мужчинам, управляющимся на турнир или войну. Более того, большая часть семейной жизни обычно "выставляется напоказ", т.е. отыг-

рывается в присутствии гостей, посетителей или при визите в какую-либо другую команду. Как только посторонние исчезают, сразу начинается "нейгровуха", особенно в том случае, если члены команды хорошо знакомы по жизни.

Многим и это кажется вполне достаточным. Но если мы научились строить не только крепости, но и дома, не пора ли пересмотреть устоявшиеся схемы и вспомнить про другие аспекты семейной жизни: воспитание детей, конфликт поколений, быт, досуг, хозяйство?

Этот вопрос отчасти риторический, ведь в последнее время прекрасно сыгранные семьи появляются на играх все чаще. Но до совершенства еще далеко...

Итак, кто в тереме живет? Хозяйева (муж, жена, дети), родственники (бабушки, дедушки, тетушки, племянники), слуги и все, кого принято называть расплывчатым термином "домочадцы". В отличие от взаимодействия с другими командами, политики и т.п., отношения внутри семьи можно подробно продумать и усвоить заранее. Что бы ни случилось потом на игре, члены семьи уже будут знать, как реагировать на неожиданности: скажем, радоваться тому, что нелюбимый папаша угодил в плен, или постараться его выкупить, и т.д. И если в доме не будет посторонних, игра не зависит: можно ругать сына за расточительность или непослушание, учить дочь танцам или рукоделью, пререкаться со служанками насчет жалования, устраивать мужу скандал или просить отца повспоминать былые походы... Целая обойма возможностей, нужно только осознать их наличие и воспользоваться ими!

3. Времена, нравы, обычаи...

Пора от общих слов переходить к конкретным примерам. Несколько таких при-

меров, самых свежих в памяти, коротко описываю ниже; я выбирала из многих наиболее контрастные и наглядные.

Прежде всего - Париж ("Война и мир"): замечательное семейство диковатых шотландцев под руководством брата Жана. Шумный, дружный клан с глухим, но бойким дедушкой, с мелкими детишками, пытающийся приспособиться к жизни в чужом и непонятном городе; простодушные, невежественные и назойливые, постоянный объект насмешек и пересудов для зубоскалов-французов. Полная противоположность: семейство булочника, с торжественным раскатыванием теста на пончики, в котором участвует вся семья, включая маленькую дочку, с чтением вслух новостей из утренней газеты, с подвешенным на счастье над пологом кровати первым заработанным ливром... В том же городе - многочисленный, добропорядочный дом де ла Тремулей, с балованной, жеманной дочкой на выданье, с важным дворецким и болтливой кухаркой, со старой протестантской библией на кружевной салфетке, рукодельем, советованиями на младшего сына, слишком много денег оставляющего в кабаках... Там же - королевская семейка, где никто никого не любит, но тщательно соблюдаются все приличия и этикет. Там же - блестящий дом Монморанси, молодая любящая пара с полудюжиной слуг, сплетничающих на кухне, дом с тайным кабинетом, где встречаются заговорщики, а в гостиной поют сентиментальные романсы... Отель Рамбулье, гордостью коего является слуга, способный сочинять стихи; когда он слишком уж наглет, маркиз поддегивает кружевные манжеты, берет за палку и выбивает из слуги излишнюю спесь...

"Рубикон": резкий контраст между Римом и Галлией. Дом поэта и ученого Лук-

реция Кара, светлый, скромный и удобный, со стильным набором посуды в триклинии, с хорошо воспитанными, нарядными рабами - и жилище друидов, устланное клетчаткими тканями, главное украшение которого - греческие расписные сосуды, с развешанными на крючках пучками целебных трав, с глиняными светильниками, с постоянно поддерживаемым огнем в очаге - дом, обитатели которого называют друг друга братьями и сестрами, где нет слуг, а есть ученики, проходящие испытание...

"Великая Степь" (2003): юрта Тэмучжина, где есть женский и мужской угол для хранения вещей, и мать отчитывает хана, когда он кладет оружие и кнут на женской половине - "что люди скажут"? Женщины, занятые готовкой еды, хозяйством, мечтами о замужестве; шаман, толкующий сны у очага, где стоит на голубом шелковом платке белая пиала для обрядов...

Некоторые из перечисленных домов состояли из цельных команд, приехавших из одного города и имевших возможность договориться до игры. Другие объединяли почти или совсем незнакомых людей из разных городов, едва успевших поверхностно познакомиться по переписке. Во втором случае основой успеха было, несомненно, хорошее знание всеми игроками реалий отыгрываемой эпохи. Материальная часть играла минимальную роль у "шотландцев" (по сути, она сводилась к костюму), монгольский и друидский дома были созданы, помимо костюма, дюжиной ярких, этнографически точных деталей; максимального внимания к материальному обеспечению, естественно, потребовали особняки французской знати. Но во всех приведенных примерах решающее значение оставалось за компонентами нематериальными: четкостью представлений об эпохе, поведением персонажей, историчностью отношений,

стилистикой речи.

4. Мои дома

Для меня и моих близких друзей самой первой попыткой создать дом стала "Осада Монсегиора" 1994 года (мастерская группа Лоры Бочаровой, Екатеринбург). Команда, числом 12 человек, вся харьковская, за исключением одного человека из Донецка. Все близко знакомы друг с другом, игровой опыт от 4х лет до 1го года, трое новичков. Роли: граф и графиня Тулузские, их дочь, капитан арбалетчиков, трое телохранителей-сарацин, сенешаль, двое придворных и двое музыкантов. На полигоне к нам присоединились еще четыре дамы (из Москвы и Новосибирска) и, главное, мастера без всякого предупреждения наградили нас замечательным сыном из Орска (Эльфмище), которого никто из нас до того в глаза не видал.

Информационная подготовка основных персонажей сводилась к книге Н.Осокина по истории альбигойских войн плюс общие, школьные знания о средних веках; никаких сайтов Интернета, переводных книг на эту тему просто не существовало. Герб Тулузы мы выискали в коллекции французских марок... Персонажи второстепенные вообще ничего конкретного не знали, кроме того, что мы им рассказали по дороге в проезде. Функции и обязанности этих персонажей, за исключением телохранителей, не определялись заранее.

Материальные дела наши были тогда плохи совсем, из чего шились костюмы, сейчас лучше и не рассказывать. Однако костюмы и оружие, плюс-минус соответствующие эпохе, имелись.

Место действия, отведенное нам, представляло собой поляну, где размещался собственно город, и небольшой пригорок - площадку для замка. И город, и замок

были представлены обыкновеннейшими палатками, укрепления состояли из бревенчатой загородки с воротами с одной стороны и условно обозначенного входа с другой.

Антуражу мы могли бы и тогда, несомненно, уделить намного больше внимания, без особых затрат (у каждого нашлись бы дома, скажем, подсвечники, металлические подносы, сосуды, более красивые, чем эмалированные кружки, ненужные занавески и т.п.), но никому тогда не пришло в голову задуматься об этом. Моей наибольшей гордостью стало обустройство кухни, где имелась полочка для утвари и сухое деревце как подставка для кружек... Сейчас даже вспоминать смешно!

На этом, по сути, примитивном фоне прошла великолепная игра, запомнившаяся надолго и ставшая исходной точкой для развития нового направления в ролевых играх. У нас все-таки был дом, со своими привычными шутками и отношениями, была семья, усердные служащие, охрана - все как положено. Значительная часть всего этого создавалась за счет богатого воображения и удачного психологического контакта между игроками, поскольку степень игровой условности была очень высока. Степень исторической достоверности, наоборот, оказалась ниже, чем хотелось бы. Но, повторяю, впечатление было сильнее и возникало желание сделать что-нибудь еще в том же духе.

И вторая проба настала для нас в 1997 году, на "Завоевании Рая". Мастера (та же группа) учли предыдущий опыт и поставили намного более жесткие требования в правилах. Обязательно нужно было писать личные легенды (всем, кроме фигур, определенных историческими данными) - большое новшество по тем

временам, обзавестись лекарем, священником, знать хотя бы десяток слов своего "родного" языка. Однако материальные условия не оговаривались вовсе, и все, сделанное нами по этой части, было сугубо нашей самодеятельностью.

Двор Элеоноры Аквитанской... Сама герцогиня, двое ее кузенов, дядюшка из Нормандии с незамужней сестрой, любимый трубадур Бернар де Вентадорн, священник-ирландец, ученый доктор, шут, камеристка, кухарка, паж, дамы и солдаты охраны. Детализация намного более подробная, с использованием нескольких источников, в том числе книг по истории культуры и быту средневековья, генеалогических справочников. Состав команды - 16 человек из Харькова, Донецка и Запорожья, плюс трое из Питера, двое из Екатеринбурга и одна девушка из Москвы. Кроме пажа и кухарки у всех опыт игр не менее 1го года. Часть людей знакомы друг с другом, остальные - нет.

Костюмам на этот раз было уделено существенное внимание. Рясу священника

сшили в соответствии с цветами его ордена; у герцогини была одежда парадная, гербовых цветов, и домашняя, и сделанный на заказ венец; кавалеры щеголяли с длинными и широкими рукавами по моде 12 го века, и т.д.

Функции персонажей были точно определены в ходе подготовки. Все вопросы бытового обслуживания решили заранее. На этой игре не раздавались фразы вроде "Дамы, чего вы бездельничаете, дров нет, сходите за хворостом". Правда, за неимением слуг как таковых таскать дрова и воду приходилось пажу и солдатам, но право дворян сидеть при этом сложа руки никем уже не оспаривалось.

Здесь впервые были воспроизведены детали домашней обстановки: задрапированное тканями кресло для официальных приемов, обеденный стол со скамьями, часовня с алтарем, два костра - один для готовки еды, другой, возведенный в ранг камина - для отдыха и приема гостей. Выгородили также уголок для умывания, причёсывания и переодевания. Соответствен-

но, уровень условности игры сильно понизился, а степень достоверности резко пошла вверх, и мы смогли отыграть кое-какие бытовые моменты: рассаживание и подача еды за столом по чинам, молитву перед едой, светские забавы, процедуру одевания перед выходом в церковь или на важную дипломатическую встречу и т.д. До антуражной посуды мы пока не доросли, но мелочами уже не пренебрегали, чего стоил хотя бы подлинный бронзовый колокольчик, ссылавший к обеду...



Балкон особняка, «Война и Мир»

Не мудрено, что на таком фоне семейные отношения воссоздать было легче. Семья, говоря современным языком, небогатая: супруги на грани развода. (Интересная подробность - супругом был Макар, приехавший из Новосибирска со своей командой, контакт мы устанавливали прямо на полигоне - и получилась!) Сплетни, скандалы, интрижки, сговора престарелого дядюшки на распущенность нынешней молодежи, младший кузен-шалопай, вздумавший идти учиться в Сорбонну вместе с беспутными школярами, старший кузен-честолюбец, втайне мечтающий о короне Франции, и все это в сочетании с куртуазными развлечениями, платоническим служением трубадуров, с подготовкой крестового похода. Очень получился адекватный двор и дом, островок южной культуры на севере Франции. Мы его до сих пор вспоминаем, хотя теперь ясно, что многие возможности по неведению упустили (например, наличие у Элеоноры двоих дочерей). Но материальная сторона игры всех нас устроила и никаких нарканей не вызвала.

В 2003 году, на "Войне и мире", моя команда состояла из пажа (ребенка), компаньонки и одной дамы-родственницы. Никто больше не сумел найти время и средства для выезда на далекую игру. Что мы могли притащить в рюкзаках и сумках за тридевять земель с Украины на Урал? Естественно, самый минимум. А следовало нам изобразить богатый и знатный дом Конде. Сыновей, служанок и телохранителя я нашла прямо на полигоне, это были ребята из Челябинска, все совершенно незнакомые. Компания вышла отменная, и все-таки домик наш был невелик, отделить спальню от кухни оказалось нечем, гостиную украшал только ковер на полу (из Челябинска) да рос-

кошная занавеска с гербовыми лилиями (из Харькова), служившая настенным gobеленом. Очень помогло нам наличие на полигоне игрового мастера-плотника, сколотившего табуретки и диванчик. Возможно, другие дворяне считали наше обустройство недостаточным. Но когда мы возвращались с шумных улиц Парижа в этот уголок, где можно, переодевшись в легкое домашнее платье, прилечь с книгой на диван, ощущение подлинности происходящего было очень сильным.

Продолжались игры, накапливались мнения, находки, впечатления положительные и отрицательные. Отнюдь не все отлично экипированные, оборудованные и разодетые команды доставляли другим командам удовольствие хорошей игры. Широилось движение "реконструкторов", для которых шитье вручную или из натуральных тканей, исторически достоверное оружие, посуда, шатры и т.п. стали важнее всего остального. В рядах ролевиков, и без того не особенно стройных, начались разброд и шатание. И все-таки, как ни старались разные мастера ради чистой эстетики загнать игроков в жесткие рамки требований к внешности, очень редко отсутствие средств на выполнение этих требований становилось причиной отказа от игры. Человек хочет поехать на данную игру - и едет, даже если у него нет историчной обуви и сшитой вручную нижней сорочки...

Показательной в этом смысле получились все те же "Война и мир" и "Рубикон", да и юбилейная "Осада Монсегиора-2004", о которой поговорим ниже отдельно. Костюмированность и антуражность подчеркивали хорошую игру, но не спасали игры плохой. Но и отсутствие этих качеств ничего не решало. Одетые как попало бритты вели себя и поступали, тем не менее, как правильные кельты, а вот что делал на по-

лигоне так называемый Германский легион, не отличавшийся от германских наемников из Ла-Рошели (как они туда попали, тоже, кстати, никто не понимал) ни вооружением, ни одеждой, ни поведением? И мастера, прославленные своей склонностью к внешней эстетике, ухитрились пропустить их и раз, и другой... С другой стороны, в роскошно подготовленном Риме лишь немногие из его граждан научились правильно заворачиваться в тогу, даже Цезарь. Но они от этого худшими римлянами не стали. Я все это упоминаю к тому, что не просматривается никакой четкой корреляции между материальной частью игры команды и ее общим качеством. (Между тем для игры в целом хорошая материальная подготовка однозначно является плюсом!)

5. Десять лет спустя

В полном соответствии с законом развития по спирали, спустя 10 лет мы вернулись к исходной точке, но на более высоком уровне. Была объявлена игра "Юбилей Монсегиора" на 2004 г. Ниже я опишу подробнее, как мы готовились и чего достигли, не для того, чтобы объявить наш путь наилучшим или навязать кому-то свою схему, а для поддержки тех, кому нравится так играть. И я надеюсь, что это описание пойдет им на пользу.

Мастера предоставили участникам первого "Монсегиора" при желании сыграть прежние роли. У меня такое желание было, и вот я снова стала графиней Тулузской.

Сложности начались немедленно. Во-первых, графиня оказалась не та - не четвертая жена графа (англичанка), а пятая (испанка). Соответственно, другое имя, другой менталитет, другие родственные связи. Во-вторых, прежний наш граф от-

казался играть снова эту роль, и мне пришлось искать ему замену, что было весьма нелегко. Поиски продолжались до тех пор, пока найденный мною человек, послушав про Раймонда Шестого, сказал: "Но это же... про меня?" В-третьих, нужно было набрать семью графа, а она была не маленькая и очень непростая.

Подобных трудностей десять лет назад мы не испытывали, просто потому, что ничего не знали. Но те из нас, у кого интерес к теме сохранился, успели получить большое количество информации. Основной источник, книга Осокина, был наконец переиздан, впервые с 1858 г., и стал доступен многим; издательства, почуяв интерес публики, напечатали ряд содержательных переводных книг. Фактическую базу (геральдика, генеалогии, покрой костюма и т.д.) теперь обеспечивает Интернет. Что называется, ешь до отвала. Но это обилие умственной пищи еще требуется переварить и усвоить...

Усваивали мы всё, до чего дотянулись, весьма плотно, с ноября по июнь включительно. Мы - это семья, которую нам предстояло сыграть. Отец, Раймонд VI Тулузский, 53 лет от роду, трое детей (13, 17 и 19 лет) от разных жен, из них двое незаконных, и пятая жена, Леонора, дочь испанского короля, 30 лет. Плюс младший брат Балдуин. Была и более дальняя родня - старшая замужняя дочь Констанция, племянник виконт Безье, невестка, вдова старшего брата Беатрис де Вьен, но их играли люди из других городов, и от меня как координатора потребовалось только списаться с ними и договориться о взаимодействии. Координатором же я сделалась, когда сообразила, что семье предстоит жить не в пустоте, а в замке. Замок, в свою очередь, стоит посреди большого города Тулузы, а та тесно связана с други-

ми городами Лангедока... В общем, желание обеспечить свою игровую семью нормальной системой связей завело меня так далеко, что в конце концов я превратилась в мастера всего тулузского блока, но это - отдельная тема.

О Тулузе все-таки следует сказать несколько слов. Нашелся человек, начинающий архитектор (из Казани), который взял на себя разработку схемы расселения горожан и плана крепости. Уже на полигоне схема была подогнана к местности, воспроизведена лишь частично, но расселение по кварталам полностью себя оправдало: и облегчило, упорядочило процедуру расселения приезжающих игроков, и понизило уровень условности. Город, где проживало 186 человек, включал малые дома и поместья, трактир, монастырь, церковь, городскую площадь и Нарбоннский замок - резиденцию графа и главный узел обороны города.

Таким образом, особенностью места нашего проживания было то, что в нем совмещались оба "жилищных" стандарта: крепость и дом. Мне прежде о таких попытках слышать не приходилось. Архитектор составил чертеж, основываясь на известных образцах реальных замков, передал его мне на утверждение. Я скорректировала чертеж с учетом основных бытовых функций. Затем план был доведен до сведения команды, которой предстояло и строить стены, и оборонять их - графская дружина формировалась в Курске. Ребята также внесли свои коррективы, после чего план был утвержден мною и графом окончательно. Последовал период согласования, кто везет гвозди и скобы, кто пленку и топоры. Совместными усилиями крепость была поставлена очень быстро, благодаря предварительному согласованию, отлично послужила нам на игре, была убе-

дительно внешне, удобна внутренне и выдержала серьезный штурм.

Пространство внутри замка было разделено на зоны. К воротам прилегал небольшой двор. От ворот справа - казарма, где живут солдаты и капитан со своими семьями, там же они готовят еду на своем очаге и едят в своей столовой. От ворот слева - вход на графскую кухню. Прямо - длинный коридор, ведущий в большой парадный зал. К кухне примыкала трапезная (навес, стол, скамьи, светильники), так что кухаркам было удобно подавать еду. За трапезной - покои придворных дам, сенешаля с семьей. В самой дальней, верхней части замка располагался донжон - жилые покои графской семьи. Шикарную идею о постройке внутренней стенки донжона, так же как и о возведении городских ворот, пришлось отставить из-за нехватки времени и рабочей силы. Поэтому вход в город обозначен не был, а внутри замка все зоны были разгорожены стенками из полиэтиленовой пленки и ткани. Над обеими кухнями, донжоном и залом натянули парашют и тенты в качестве крыши.

В пределах донжона, кроме обычных палаток, игравших роль кроватей и являвшихся неигровой зоной, имелась общая комната для отдыха, общения и приема гостей, малый каминный зал, служивший графу в качестве кабинета и приемной, маленький будуар для умывания, переодевания и хранения игровой одежды, а за ним - уютная часовня.

Кстати об одежде: хотя мы так и не повелись на рекомендации реконструкторов, все, что мы носили, было совместно продумано и имело свой смысл. Форма и общий силуэт одежды того времени соблюдался, обуви мы уделили минимальное значение, ткани использовались самые разные, от натурального льна и шелка до

современных заменителей, главное было - цвет, символика цветов. Красный с золотом был у нас гербовый, официальный цвет, остальные цвета - черный, синий, зеленый, фиолетовый - выбирались в соответствии с характером, возрастом и социальным положением персонажа.

Антуражем мы запаслись в меру своей грузоподъемности и средств. Были драпировки, подушки, набор светильников и статуэтка мадонны (ручной работы, уникальные), "медвежья шкура", мелкие бытовые предметы и несколько серебряных кубков. Остальная посуда была красивая, гербовых цветов, но современная (одноразовая), потому что не стоило только ради антуражности напрягать излишне двух кухарок, готовивших на двадцать с лишним едоков.

Для того, чтобы никакие бытовые потребности не выбивали нас из игры, я заранее написала три "устава", которые и довела до всех, кого это касалось. Целью этих уставов было определение круга обязанностей капитана стражи, сенешаля (=завхоза) и экономки (=заведующей кухней). Любое хозяйственное дело (заготовка и рубка дров, принесение воды, наведение порядка, починка конструкций, освещение) могло теперь осуществляться без выхода из ролей. Что и получилось с большим успехом.

Следующей моей заботой было заполнение досуга семьи. Можно было ожидать, что основная деловая нагрузка достанется графу, а жене и детям как быть? В нашем распоряжении могли быть игры, вроде шахмат, рукоделье, устные рассказы, музыка, танцы, чтение. Я заготовила несколько средневековых романов для чтения вслух, составила и распечатала текст по истории крестовых походов от имени придворного летописца, который затем и

использовала для наставления сыновей графа на путь истинный. Еще к ним был приставлен один из наших баронов, обучавший детей фехтованию и стрельбе из лука. Музыкальных занятий нам хватало - восемь человек поющих, в главе с самим графом Раймондом. Всего этого, плюс прием гостей и хождение в гости, вполне хватило, чтобы заполнить паузы, когда набор основных событий ослабевал.

Максимально сложной была задача психологической подготовки. Очень нелегко извлечь данные о психологическом облике людей, живших 800 лет назад, из путанных и необъективных летописей. Применять современные знания о психологии можно лишь с оговорками. Потому у нас не было никакой гарантии, что наша реконструкция правильная. Однако методом индукции (или дедукции?) мы дошли до более-менее непротиворечивых построений, с учетом всех доступных данных, вплоть до дат рождения и браков, и это позволило нам создать игровую семью, достаточно убедительную для окружающих и для нас самих. (Немаловажно было, конечно, и то, что все мы хорошо знакомы друг с другом, но без всей этой проработки мы так и остались бы кружком друзей разного возраста.)

Вот, собственно, и все. Могла бы я еще долго рассуждать, вспоминая любимое детище - наш дом, нашу крепость, но лучше оставаться в пределах конструктивного описания. Если кому захочется создать свой дом, свою семью с такой же тщательной проработкой, желаю удачи. Дело непростое, но окупается с лихвой. Не бойтесь затрачивать усилия - в накладе не останетесь ни вы, ни те, кто будет с вами играть!

Алина Немирова,
г. Харьков

Мелочи жизни пожертвуем собственным комфортом ради качества игры

- Я хочу стать центром окружности! - заявила Точка.

Что ж, по законам геометрии все точки равны, и каждая из них может стать центром окружности. Для этого нужны только циркуль и карандаш - и ничего больше.

Но едва лишь к ней прикоснулся циркуль, Точка завопила:

- Ой! Больно! Ой! Что вы колетесь?!

Ф. Кривин. Точка на плоскости

Представьте себе ситуацию: полевая игра, вечер, лес, дорога. На дороге лежит только что зарезанный труп... и настойчиво отмахивается от комаров. Или другая картина: киборг случайно обжигается о крапиву - и совершенно по-человечески вскрикивает.

Ясное дело, полевая игра полна условностей. Палаточный лагерь обозначает большой город, развешанный на ветвях парашют изображает королевский дворец, палки с наконечниками в виде конских голов символизируют лошадей... В большинстве случаев это никому не мешает и не отвлекает от роли.

Зато часто мешают и отвлекают всякие мелочи, вроде упомянутых эпизодов с комарами и крапивой. Это происходит оттого, что игроку не пришлось в голову заранее подумать о подобных ситуациях.

Допустим, вы носите очки. Если вы в таком виде будете играть средневекового нищего или дивного эльфа - очки будут ка-

тегорически мешать окружающим воспринимать ваш образ адекватно. Наденьте контактные линзы, придумайте ещё что-нибудь - только избавьтесь от очков. В конце концов, на большинстве игр вполне можно выбрать такую роль, для которой очки - не помеха (учёный, законник, маг, и так далее).

Попробуйте избавиться от особенностей, которые характерны для вас в обычной жизни, но неестественны для персонажа.

К таким особенностям обычно относятся очки, часы, татуировки, пирсинг, маникюр, клубные причёски и тому подобные вещи. Конечно, от татуировки сложно избавиться - ну так хотя бы спрячьте её под игровой костюм!

Подумайте о том, как вы будете справляться с неизбежной угрозой вашему физическому комфорту и гигиене. Например, от тех же комаров прекрасно помогает репеллент: обрызгался - и лежи себе трупом хоть всю игру!

Никто не требует от вас тараканьей неприхотливости и подвигов нечеловеческой выносливости. Но если вы, допустим, не готовы ходить босиком, - не вздумайте играть хоббита, юрдивого или австралийского аборигена.

Беритесь играть роль только в том случае, если связанные с ней телесные лишения вас не пугают.

Вы - король? Отлично! А теперь представьте себе, что вам придется торчать на солнцепёке в тёплой мантии, короне и

прочих регалиях. А может, вы - воин или стражник? Тоже неплохо, но готовьтесь выступать в дозор в шесть утра под проливным дождём. Наконец, если вы обычный (или даже необычный) крестьянин - не бойтесь испачкаться в грязи! Мне приходилось наблюдать эдаких "пейзанов", которые будто сошли с фарфоровых блюдец с пасторальными сюжетами - панически боящихся, даже по крайней мере необходимости, прикоснуться рукой к чему-нибудь пачкающему.

Я ни в коем случае не призываю всех становиться панками. Но когда нищий или крестьянин заботится о гигиене настолько, что это постоянно бросается в глаза, - наверное, этому игроку следовало выбрать другую роль.

Уверю вас: нет ничего опасного в том, чтобы поступиться некоторой частью своего комфорта ради улучшения образа персонажа. Мне как-то по случаю смерти персонажа пришлось полчаса проваляться в луже, пока окружающие решали, что делать с телом. Согласитесь, если бы тело вдруг зашевелилось и у всех на виду поползло на более сухое место, - органичность действия была бы моментально нарушена.

Ничего, я не простудился, не заболел. И это не единственный случай: мне (точнее, моим персонажам) приходилось спать на голой земле, окунаться в речку, проводить несколько часов под дождём, на протяжении всей игры ходить босиком, в сентябрьскую ночь прятаться в лесу в одной лёгкой рубашке... и никаких неприятных последствий из-за этого не случилось.

Я вовсе не мазохист и, уж конечно, чувствую себя гораздо комфортнее в компьютерном кресле, чем в грязной луже. Но на ролевою игру я всё-таки еду именно затем, чтобы полноценно играть - в том чис-

ле подкрепляя переживания персонажа физическими ощущениями.

(Только не приписывайте мне крайностей: я ограничиваюсь только теми физическими ощущениями, которые не мешают мне после игры вернуться к цивилизованной жизни и работе. В конце концов, игра - это всего лишь игра, и не может идти речи о том, чтобы для полноты ощущений наносить настоящие раны или применять настоящие пытки.)

Решайте проблемы своего комфорта игровыми методами.

Вот игровой пленник сидит в игровой тюрьме. Наступает вечер, холодает. Игровой пленник надевает белую повязку, отправляется к своей палатке, облачается в тёплый свитер, заодно перекусывает "Сникерсом" - и возвращается обратно в игровую тюрьму, где снимает повязку и продолжает страдать от голода и холода.

А ведь ту же самую проблему можно было решить исключительно игровыми методами - например, попытавшись договориться со стражником. Если стражника изображает не совсем тупой игрок - он и сам поймёт, что его товарищу по игре не худо бы утеплиться, и "подыграет" ему, найдя способ принести тот же самый свитер, но без выхода из роли и без белых повязок. Например, стражник может элементарно пожалеть заключённого. Или, наоборот, пленник может представлять такую ценность, что стражнику придётся обеспечивать его тёплой одеждой (даже если сам стражник думает: "Уж скорее бы ты сдох!"). Также можно заключить какое-нибудь соглашение ("Так и быть, я принесу тебе что-нибудь тёплое, но ты мне за это..."). А может быть, стражник падок на азартные игры и согласится сыграть с заключённым в кости - и при этом проигра-

ет услуги по добытию тёплой одежды. Короче, возможностей масса, и выходить из роли, пожалуй, стоит только в каких-то запредельно безнадежных случаях. (Например, если стражник действительно тупой "по жизни".)

В конце концов, если терпеть лишения никак не получается, и игровыми методами проблема не решается, конечно, решайте неигровыми. Но делайте это так, чтобы не мешать окружающим оставаться в игре. Например, если вы не заключённый, а свободный персонаж - вам ничто не мешает сходить к своей палатке и утеплиться. Но при этом имеет смысл надеть тёплую одежду под игровой костюм, а не на него.

Не демонстрируйте коллегам по игре ваши проблемы комфорта и гигиены. Решайте их незаметно.

Как-то мой персонаж постраниковал по полигону босиком чуть ли не по колено в грязи. После этого вояжа было целесообразно помыть ноги (да и всё остальное) - но это было целесообразно для игрока, а вовсе не для персонажа, который не интересовался санитарией с самого рождения. Что делать? Выход оказался простым: я "по игре" отправился в речку ловить рыбу. Я художественно ловил её на виду у целого игрового поселения - и параллельно решал проблему личной гигиены.

Впрочем, даже если вы неисправимый чистюля - для вас не всё потеряно. Существует масса ролей, подходящих именно вам. Придворные дамы, популярные менажеры, врачи, священники, эльфийские владыки - для таких персонажей повышенное внимание к комфорту и личной гигиене даже способствует образу. Только не играйте нищих, бродяг, бомжей, разбойников, орков, - и всё будет в порядке.

Ради удачной игры можно пожертвовать не только санитарными условиями, но и некоторыми игровыми вещами.

Я никогда не переживаю за судьбу предметов, которые беру с собой на игру (если, конечно, эти предметы - мои собственные, а не одолжены у знакомых). Если по ходу действия игровому костюму, оружию или детали реквизита суждено испортиться, сломаться, утонуть, сгореть, расплавиться, порваться или просто пропасть, - пусть так и произойдет. Это не значит, что я разбазариваю вещи направо и налево. В самом деле, игровые предметы достаточно редко попадают в ситуации, когда им наносится непоправимый ущерб, - в моём случае раз или два за сезон. Но уж если такая ситуация действительно произошла, - по моему, не стоит мешать вещам встречать свою печальную участь. Иначе получается то же досадное несоответствие, что в случае трупца, отмахивающегося от комаров, или киборга, боящегося крапивы.

Вещи - это всего лишь вещи. Не имеет смысла беречь их настолько, чтобы нарушалась полнота и насыщенность игрового действия.

Получается, что иногда стоит пойти на некоторые неудобства, испытать физический дискомфорт и даже, возможно, пожертвовать какими-то личными вещами, - но взамен получить более глубокое вживание в образ персонажа и более "живую" игру.

Ростислав Чебыкин
(Филигон Кендер),
г. Москва

Материал взят с сайта Филигона
<http://www.philigon.ru/>

О вреде пьянства на Ролевых Играх

С этой проблемой, расцветающей уродливыми орхидеями на многих играх, многие знакомы не понаслышке. Я и сам довольно давно и углубленно изучаю эту проблему. Огромную помощь в этом мне оказали мои товарищи и друзья по ролевому сообществу, одни скромными струйками красно-жгучего глентвейна, другие - граненной радушностью спирта. Ну-с-с, рассмотрим основные проблемы, возникающие на почве чрезмерного употребления "огненной воды" на играх вовнутрь.

Похмелье

Одна из основных проблем, связанных с употреблением. Над лагерем щебечет прекрасное росистое утро, а вы... вынуждены из уже потухшего костра, разогнув свое скрюченное тело из-под чьего-то драного ватника, вы понимаете, что жизнь сурова и несправедлива именно с утра. Вы четко понимаете, что на данный исторический момент вам совершенно наплевать на баланс сил Черных и Белых. Что все штурмы, которые намечались вчера с утра, вы видели исключительно в простеньком, дощатом гробу. И самое лучшее, чему можно сейчас предаться - это сеанс медитации, на все ту же остывшую золу, с кашлем затянувшись последней сломанной сигаретой, в тоске ожидая первых выползаний из палаток... А добавьте сюда опухшую морду лица с мутным взглядом и жадно трясущиеся руки. И ведь таких горлумов с утра, в удачном лагере, можно на-

считать двух-трех, а то и гораздо больше.

Где взять?

Это давно известно, что все необходимые для жизнедеятельности продукты заканчиваются именно тогда, когда они больше всего необходимы. Рассмотрим два типичных случая:

Случай первый: Не хватило.

Веселье в разгаре, бряцает ненастроенная гитара, в тенечке уже какой-нибудь орк целуется с эльфийкой, серьезные люди только вышли в разговор на самую важную тему мироздания и... Тут выясняется, что Все! Алес! Капут! ... мать! Оно кончилось! Конечно, это встречается только среди еще неопытных и недалёких людей, как в поговорке, пошлешь дурака за бутылкой, он одну и принесет. Убеленные сединами и цирозами люди давно знают, что вкусненькой водочки много не бывает... Лучше из леса обратно привезти, чем в момент всплеска эмоций и настроения оказаться у разбитого корыта (или бутылки). А ведь тогда люди обиженные в своих лучших чувствах становятся проблемой, и не только для себя... Хотя их тоже понять можно, ведь всего-то 50 грамм не хватило...

Случай второй: Поиск вообще.

Случилось страшное - ОНО вдруг кончилось! Нет, брали-то вы с запасом. Даже с двойным, но жизнь всегда даёт свои поправки. И вот перед нами проблема Вы есть, а ЕГО - нет. Вы попадаете в жуткие

дилеммы: идти с посольством к императорскому двору или в Тараконовку к бабе Мане за ним самым. И это хорошо, если ты знаешь, что баба Маня живет третий белый дом по правую руку, а если место нахождения запасов вождя тебе неизвестно? А дилеммы нарастают... Дать гномам нужные им чипы, как гуманитарную помощь, или обменять их, ну, хотя бы на водку. Вынести кабак, или они добром, что-нибудь булькающее дадут. Голова забита этими проблемами, тут уж не до тактических союзов и бравых осад, с серенадами... Проблема захватила тебя и понесла, и вроде уже все на вечер нашли, но ты уже не можешь остановиться...

Вес и объем

Проблема возникает сразу же, как только вы понимаете, сколько стеклотары вам нужно увезти с собой. Ваше сердце и устремления разрываются между лежащей перед вами грудой игрового барахла и скромно стоящими ящиками. Тяжело вздохнув, вы вынуждены оставить дома мечи, доспех, палатку, котелок (список можно продолжить), лишь бы в рюкзак уместилось драгоценное. Но тут всплывает еще одна проблема - вес рюкзака не изменился! И к тому же теперь его снимать надо крайне осторожно. Не кантовать, стекло! Именно из-за этой проблемы многие начинают облегчать рюкзак еще по дороге на игру, что на самой игре приводит к проблеме номер 1. Конечно, существует огромное множество хитростей, чтоб уйти от этой проблемы. Переливают в пластиковые бутылки, берут как можно крепче градус, а некоторые даже специально для этих целей обзаводятся автомобилями...

Но проблема все равно пока еще не решена в полном объеме.

Заболевания

Неоднократно наблюдалось, что при наличии в лагере чего-то горячительного, происходит обострение самых разнообразных заболеваний. Болят зубы, стреляет в ушах, до кашля першит в горле... И что характерно, помочь, во всех случаях, может только, что-то крепче 20 градусов. Конечно, здоровье игроков сразу идет на поправку, как только в лагере кончается "боезапас", но у многих болезнь за это время приобретает хронический характер и требует приема лекарств регулярно. Что опять же приводит нас к проблеме веса и объема.

Желание подвига

Многие люди жаждут подвига, во многих живет подвиг, вон, Мюнхгаузен вообще на него ходил, как на службу, но естественная стеснительность практически всегда мешает нам его совершить. Но бывалочке примешь на грудь грамм сто пятьдесят (или триста, четыреста...) и он рвется наружу, просится в люди, этот самый подвиг. Вот тут и начинается проблема, почему-то людям оказывается не нужен твой подвиг... Ты к ним со всей душой, а они не понимают твоих порывов... И тогда приходится творить подвиги не по чьему-то хотению, а вопреки желанию этих людей, и творить от всей души. А душа-то у нас широкая, фантазия богатая, мы вообще водку для запаха пьем, дури своей хватает... Размер же проблемы зависит от мутного блеска глаз свершающего подвиг, или поход Александра (причем на другой



конец полигона, где предположительно находится Индия, обязательно надо дойти). А ведь в Индии обязательно еще сто пятьдесят захочется, и новых подвигов, на горе обреченным индусам. Что и говорить, проблема многолика и тревожна...

Конечно, мы перечислили далеко не весь спектр проблематики этой широкой, как море, темы, список продолжает пополняться, и опыты по выявлению возможных проблем до сих пор продолжают, так что шлите на адрес редакции новые партии неизученных пока декалитров.

Юрий Колобаев,
г. Москва

Обзор ролевой и толкинистской прессы

Подборка информации о журналах и газетах, посвященных тематике ролевых игр и толкинистике, а также новости о выходе свежих номеров этих изданий. Если вы издаете сами, либо вам известны ролевые издания, пожалуйста, пишите Несси nissy_moek@mtu-net.ru. Архив ныне почившей ролевой прессы, а также электронный вариант обзора с обновлениями смотрите здесь <http://nin.rpg.ru/moek/index.shtml>



Конец Эпохи
г. Москва
литературный альманах

Координаты для связи:
Phon: (095)349-96-72, Лин
Post: 109341 М., Верхние
поля, 6-182
E-mail: lin@rinet.ru
Web: <http://lin.rinet.ru:8083/>



Крылатый вестник
г. Минск
Регулярное издание Молодежного
движения «Хранители»

Координаты для связи:
kvestnik@narod.ru
kvestnik@tyt.by

Legion
Журнал для
интересующихся людей

журнал о любых
проявлениях ролевого
движения

Координаты для связи:
<http://jurnal.fantasyland.info/>

**MAGISTER
LUDI**

профессионально
редактируемый и
издаваемый журнал

Координаты для связи:
Елена Степанцова
melamory@zilantkon.ru
<http://www.alexander6.ru/>
alexander6/136102



Меллон
Украина,
г. Киев

Самовыражение, внутренний рост,
развитие, сотрудничество и
вдохновение и информация
для читателей

Координаты для связи:
Mellon@ukr.net



Журнал, посвященный
Ролевым Играм

Координаты для связи:
123154 Москва, ул. Тухачевского, д. 32,
корп. 2, кв. 267 Дмитриева Л. А.
nissy_moek@mtu-net.ru
<http://nin.rpg.ru/moek/Moek-glav.shtml>



Вольнопериодическое издание
«Ork-club journal»
г. Уфа, Кемерово

Координаты для связи:
beregy@ufanet.ru
www.orkclub.ru/prpg_ocj.shtml



Палантир

Журнал
Толкиновского общества
Санкт-Петербурга

Координаты для связи:
почтовый адрес: 191186 СПб
Миллионная 15-13
zoltan@tolkien.ru
<http://www.tolkien.by.ru/palant.html>

ПОЛИГОН

Газета для тех, кто
играет в серьезные
ролевые игры
г. Тула

Координаты для связи:
Ufthang@rambler.ru
<http://mttula.narod.ru/Creation/polygon.html>



г. Санкт-Петербург

Журнал посвящен творчеству

Координаты для связи:
<http://wind-rose.spb.ru>

Мега Творческая Группа "Бастилия" (Санкт-Петербург)
представляет МЕГА-РОЛЕВУЮ ИГРУ:

Бульварное Чтиво



ПО МОТИВАМ ТВОРЧЕСТВА
КВЕНТИНА ТАРАНТИНО

Тарантино

- Итал. Тарантул. Ядовитый паук, распространённый в Средиземноморье.
- Выдающийся американский кинорежиссёр, создавший на экране беспрецедентное сочетание садизма и юмора.
Словарь American Heritage. Новое издание для колледжей

Определение жанра

Не будем оправдываться здесь перед лицом тех слабонервных молодых девиц, коим фильмы Тарантино не внушают ничего, кроме отвращения. В самом деле, отрубленные пальцы, вырванные глаза и раскиданные по заднему сиденью автомобиля мозги могут вызвать некое... как бы это сказать... психическое расстройство. Однако это происходит только в том случае, если не знать, что генеалогия тарантиновского творчества восходит, как это ни парадоксально, к Марку Твену. Фильмы Тарантино являются тонким и остроумным стёбом над масс-культурой. Так что, если кого-то интересует вопрос о жанре грядущей игры, мы спешим вам сообщить, что его можно обозначить как карнавальная реконструкция детства. Мы делаем своего рода Тома Сойера современности, только вместо игры в Робин Гуда, коей забавлялись Санкт-петербургские детишки середины XIX века, мы играем в гангстеров из американских и гонконгских боевиков.

Эта игра - реконструкция наших детских ощущений эпохи первых "видиков". Это кровавый карнавал, в котором всё немного не по-настоящему. Это тонкая пародия на третьесортный боевик, совмещённая нами, между делом, с пародией на третьесортную ролевою игру.

Место и время действия

Лос-Анджелес, Голливуд, Лас-Вегас, Эль-Пасо, Лондон, Япония и Гонконг. Наши дни, но со стилизованным утеканием в эпоху расцвета рок-н-ролла. Микроролкации вроде бара "Кручёные сиськи" и проч. Действие происходит практически в реальном времени, т. е. укладывается в три игровых дня, но не в хронологическом порядке, а по принципу расположения трёх новелл в фильме (2-3-1). Кроме того,

Время по жизни	Время по игре	Мета-физический план
Первый день (пятница)	Вечер первого дня	Ад
Второй день (суббота)	Ночь с первого дня на второй и второй день	Чистилище
Третий день (воскресенье)	Первый день (с семи до вечера)	Рай

каждый из трёх эпизодов соотносится с одной из частей "Божественной комедии" Данте и обладает оригинальной характеристикой.

Рай, т. о., существует как нечто предпрошедшее (plusquamperfectum), как воспоминание (flash back) о детстве, Боге и чуде.

Зачем всё это надо?

Нас все спрашивают: а какой в этой игре смысл? Отвечаем: никакого. Эта игра по сути своей абсурдна и глупа, но красива. Нужно просто ходить по полигону, пить виски, лопать залитые кетчупом (но не майонезом!) гамбургеры, танцевать твист, тыкать пистолетом во всё, что движется, и, как говорится, to do a favour. Что же касается смысла, то никакого смысла здесь нет.

Техническая информация

Место: Ленинградская область.
Время: 8 - 10 июля 2005 года.
Заявка: конкретный персонаж из конкретного (не обязательно тарантиновского) фильма.
Сайт: <http://bastilia.ru/pulp/>
Почта: pulp@bastilia.ru

Прочее Игра состоится.

фильм-презентация РИ
см. подробнее в конце
рекламы игры



Мастерская группа **JNM**

при поддержке творческого клуба
"Золотые Леса"

представляет ролевою игру

ЧЕРНЫЙ ОТРЯД

по мотивам одноименной книги Глена Кука

Презентация игр

ЧЕРНЫЙ ОТРЯД

Концепция игры

Нам почти так же нелегко погасить в себе свет, как победить тьму. Властелин рождается раз в сто поколений. Прочие же, вроде Взятых, - только подделки.

Глен Кук "Белая Роза"

War... always the same...

Fallout

Про что эта игра? Про жизнь и смерть. Про черное и белое, про боль и надежду. Это игра про войну. Как мы и обещали, мы вновь возвращаемся к вечным темам (см. концепцию игры Лабиринт Теней) и вечным вопросам.

С незапамятных времен люди всегда делили мир на черное и белое, поступки на добрые и злые, а любую битву изображали битвой сил света и тьмы. Об этом говорят нам мифы, священные книги и мировая литература. Много позже появились циничные прагматики, которые сказали, что добра и зла не существует. Что мир одинаково сер и безобразен, а свет и тьма встают на свои места потому, что историю пишут победители. Так закончилась юность человечества, романтическая и отважная.

Если внимательно читать Черный Отряд, мы увидим, что войны, которые там ведутся, - это не войны мира фэнтези или средневековья. Профессиональная армия, управляемая генералом из штаба, а не рыцарем, который скачет на коне впереди войска. Позиционная, почти окопная война, где магия с успехом заменяет артиллерийские обстрелы и газовые атаки. Огромные, нереальные

для феодальных войн цифры потерь. Воин перестает быть героем и становится солдатом - мясом, которое перемальвают жернова войны, тщетно пытаясь утолить свой извечный голод. Вместо благородных господ и милостивых государей солдат ведут в бой лейтенанты и сержанты. Люди не дерутся более за честь своего герба или рода. Они дерутся потому, что им платят за это деньги или потому, что умирать с оружием в руках не так страшно, как без него.

Иными словами, юность для этого мира прошла. Настало время прагматиков. Силы света и тьмы еще называют себя так по привычке, но те, кто сражаются за "свет", давно не верят в него, а солдаты "тьмы" лишь пожимают плечами. Может ли человек выжить в таком мире? Сохранить себя и остаться человеком? Может ли разум и прагматизм заменить веру и надежду? Или быть может наоборот, такой мир гораздо естественнее и реалистичнее, чем хрупкие построения Толкиена и прочих классиков фэнтези? Не похож ли он на то, что мы видим за окном собственного дома?

Нам неизвестны ответы на эти вопросы. Поэтому мы делаем эту игру.

Принципы построения игры

Предмет игры

Как и на предыдущих наших играх, наиболее интересным объектом для игры нам представляется личность персонажа. Его мысли, его чувства, эмоции, его философия и психология. С нашей точки зрения, главное в ролевой игре - взаимодействие персонажей, как в обыденных, так и в максимально необычных ситуациях.

Как уже говорилось, это игра про войну. Война - это не только и не столько боевка. Прежде всего война - это судьбы людей. Судьбы солдат, ушедших воевать, и судьбы мирных жителей, к которым война пришла сама. Об этом немало написано собственно у Кука. Для тех, кто хочет большего - рекомендуем почитать Ремарка. Когда мы говорим, что будем играть в войну, мы подразумеваем прежде всего именно это.

Игровая реальность, художественные и исторические аллюзии

В своих книгах Глен Кук сосредоточился на главной теме повествования, уделяя деталям очень мало места. Неудивительно, что местами целые пласты его мира совершенно не описаны или описаны противоречиво. Поэтому очень многое мы будем совместно с вами додумывать и заимствовать из других художественных произведений.

Персонажи и отыгрыш

С нашей точки зрения, личность человека сильнее всего раскрывается в ситуации неординарной, выходящей за пределы рутинного течения жизни. Создание цельного непротиворечивого образа персонажа - это лишь первый, верхний пласт игры.

Следующий шаг - это когда персонаж под влиянием окружающих его событий начинает меняться, реагировать не по стандартным заученным шаблонам, а в соответствии со своими взглядами, своим характером. Наша цель - создать ситуацию, когда персонажи будут вынуждены выйти за пределы стандартных шаблонных решений.

Напоследок заметим, что где кончается психология и мировоззрение персонажа, и где начинается психология и мировоз-

зрение игрока - решать вам, и мы не ограничиваем вас в выборе этой грани ничем, кроме очевидных рамок, диктуемых нормами приличия и безопасности.



Общая вводная

Астрологи отказывались читать звезды, опасаясь за свою жизнь. Один безумный предсказатель бродил по улицам, возвещая надвигающийся конец света. Бастион покинул не только орел, но и плющ на крепостных валах засох, дав дорогу ползучим растениям, которые казались не совсем черными только при самом ярком солнечном свете.

Книга Севера, том I

Война - это жестокая работа, которую делают жестокие люди.

Отрядный лекарь

Уже более полувека минуло со времени пробуждения Госпожи и исчадий ада, име-

нуемых Взятими. Более полувека войн и страданий. Сразу после того, как колдун по имени Боманц разбудил Курганы в Великом лесу, обширные территории были ввергнуты в Войну Пробуждения. Она длилась немногим более года. Непрочные альянсы мелких государств и городов, привыкших разве что к борьбе с шайками грабителей и мелким междоусобицам, словно карточные домики падали один за другим под ударами пробудившихся сил зла. Менее чем за пять лет на территории от Моря Мук до Великого леса была создана Великая Северная Империя.

И почти тогда же началось сопротивление. Вслед за Госпожой и Взятими из векового сна возродилась и легенда о Белой Розе - женщине-генерале, которая в незапамятные времена низвергла Владычество и погребла темных колдунов в курганах. Появились пророки, которые говорили, что Белая Роза вновь должна родиться в мире, чтобы повести людей на битву со злом, чтобы вновь низвергнуть Империю и вернуть людям свободу и благополучие.

В последние годы сопротивление из диверсионных вылазок небольших отрядов

и подпольных заговоров переросло в полномасштабную войну.

Организационная информация

Игра будет проводиться 7-10 июля 2005 года (с четверга по воскресенье) на подмосковном полигоне.

Заезд на полигон - в среду (6-го июля) вечером и в четверг рано утром, начало игры - в четверг днем, конец игры - в ночь с субботы на воскресенье или утром воскресенья.

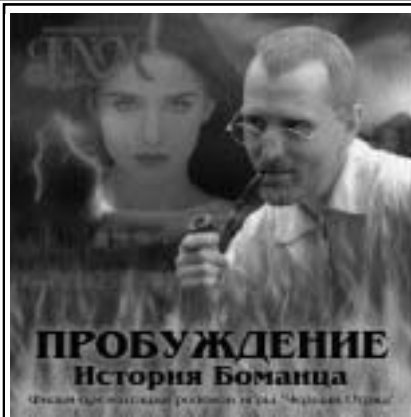
Предполагаемое количество игроков - 500 человек.

Сумма игрового взноса уточняется, предположительно она составит 300 рублей.

Скидки будут возможны, но только по согласованию с мастерами не менее чем за месяц до игры.

Информация о заявках на участие в игре и правилах игры находится на сайте <http://black.jnm.ru>, там же есть ссылка на форум игры: <http://jnm.ru/forum>.

Почтовый адрес мастерской группы: jnm@jnm.ru



ВПЕРВЫЕ
 мастерская группа
ЧЕРНОГО ОТРЯДА
 представляет фильм-
 презентацию своей
 ролевой игры
на CD
 спрашивайте у
 мастерской группы

Презентация игр

Мастерская группа "Лестница в Небо"
 Представляет вам РИ по мотивам серии романов

Анджея Сапковского

ВЕДЬМАК: НЕЧТО БОЛЬШЕЕ

Игра пройдет на одном из полигонов дальнего Подмоскья
 3-7 августа 2005-го года.

Предполагаемое количество игроков - 800 человек.

Предполагаемая сумма взносов - 300 рублей.

Организаторы: Клуб "Золотые Леса",
 Мастерская группа "Лестница в Небо"



Презентация игр

ВЕДЬМАК: НЕЧТО БОЛЬШЕЕ

Белая роза, пробивающаяся сквозь камни руин Шаэраведда, и эльфы, умирающие от голода в холмах за Долиной Цветов. Студенческая вольница Оксенфурта и агенты Сигизмунда Дийкстры, обменивающиеся секретной информацией в университетских парках. Имперские блеск и мощь Империи Нильфгаард и торговые корпорации, стоящие за завоевательными походами славной армии. Благородные лица королей, и скрытые капюшонами лица магов советников за их спинами. Гордый и неприступный Брокилон, ошетилившийся дождем стрел от наступающих людей, и человеческие девочки, помнящие свои старые имена, стоящие с луками на его границе. Кузни и шахты Махакампа, снабжающего весь Север необходимыми товарами и гномы, бегущие от жестокой диктатуры старейшин в людские города. Благородные рыцари и прекрасные дамы игрушечного Туссента и тень Империи за их спинами.

Деревенский быт и пышные дворянские гербы, жизнь мелких банд и судьбы мира, владыки и маги, гонящиеся за Старшей Кровью и Ведьмак, ставящий жизнь ребенка выше интересов государств. Это Мир Ведьмака. И прикоснуться к нему мы приглашаем вас.

За время начала игры мы берем середину романа "Меч Предназначения". (Уже после рождения Цири, но до нападения Нильфгаарда на Цинтру.)

Мы хотим на этой игре смоделировать мир Ведьмака во всех его подробностях, сделать его живым и полным, хотим сыграть и быт простых крестьян и интриги магов, и финансовые махинации краснолюдских банков и сражения огромных армий. Хотим сделать так, чтобы каждый регион мог бы существовать и быть интересным для игры даже без остального полигона. Вместе у нас должно получиться!

На игре моделируются: Каздвен, Аэзирн с Долиной Цветов, Темерия, Редания с Оксенфуртом, Цинтра и острова Скеллиге, Махакампа, Брокилон, остров Танедд, Империя Нильфгаард и подвластные ему государства Метинна, Гесо, Эббинг, Мехт и Туссент. Впрочем, мы с интересом рассмотрим и другие пожелания.

Ждем ваших заявок!

Наш сайт:

www.vedmak.ru

ВПЕРВЫЕ

мастерская группа представляет фильм-презентацию своей игры **ВЕДЬМАК: Нечто Больше** на CD

спрашивайте у мастерской группы



Презентация игр

ШАХМАТЫ

2005 года

12-14 августа

ДЕРИНИ



Презентация игр

64 клетки, 32 фигуры и игроки, склонившиеся над доской...

Правила известны: как расставлять фигуры, каковы их свойства, как нападать, как защищаться...

Хотя есть комбинации, которые известны лишь избранным. Мудрая игра. Коварная игра. Жестокая игра. Вечная игра. Чередование фигур, чередование клеток...

Кто игроки? Кто фигуры? Для кого? Зачем? Дерини... Люди... Святая церковь...

Что предпринимает итог? Воля игрока? Особенности фигур? Или расположение звезд?

Ты не поймешь, пока не сыграешь. Итак, сыграем в Шахматы Дерини...

Игра по мотивам трилогии К. Курц, главное в которой не воспроизведение и развитие конкретного сюжета, а люди и те проблемы, которые они решают с большим или меньшим успехом. Мы позволяем себе отдельные вольности относительно первоисточника, смещая акценты так, чтобы в итоге добиться максимального проявления особенностей этого мира...

Курц написала идеальную фэнтези, она взяла мир, максимально приближенный к земным реалиям, вплоть до религиозных соображений, Англия, Шотландия - исторический период, окутанный флером романтических безумств (крес-

Шахматы Дерини

товые походы, рыцарские ордена...) 11-12 век - популярные архетипы, герои и злодеи, равно прекрасные в своем максимализме религиозный фанатик, рыцарь без страха и упрека, прекрасная дама...

Неизменная магическая составляющая, но в форме доступной для понимания человека 20 века и не противоречащей менталитету заданной эпохи - в нашем случае Средневековья (мощная иррациональная сила, базирующаяся скорее на ментальных способностях, а не дешевых визуальных спецэффектах, которая воплощает тем самым желание верить, основанное на подспудном стремлении разума к абсурдному).

В итоге получается двумерный мир, который понятен, прямолинеен, статичен и прекрасен подобно витражу с изображением Святого Георгия, побеждающего змия. Прекрасен настолько, что казался бы мертвым, если бы его не оживляли косые солнечные лучи. Но это просто обман зрения, а любая попытка придать ему жизнь разрушит идеал - стекло разобьется.

Игровая действительность всегда грубее совершенной модели. Люди из плоти и крови оказываются прочнее фарфоровых болванчиков, но как правило уступают им по красоте форм. Более того, они обременены собственными мыслями и страстями, что только отдаляет их от заветного идеала. Значит ли это, что сама идея воссоздания мира К. Курц порочна? Ведь его главная ценность - внутренняя эстетика и идеализм - будет растоптана в угоду человеческим желаниям. Увы, живой человек не может думать и чувствовать как идеальный герой. Но он способен совершать "идеальный" поступок! Ограничение человеческой природы - дело безнадежное и неблагоприят-

ное, более того, контроль образа мышления вызывает ненужные тоталитарные ассоциации. Иными словами, человек вправе самостоятельно определять свои цели, будь они высокие или низкие относительно идеала. Нет идеальных людей, есть красивые поступки. Человека судят по делам его. Ключ к внутренней эстетике любого поступка в ограничении способов его совершения. Пути решения одной и той же проблемы могут быть различны, но для каждого из героев предпочтителен определенный алгоритм. Идеал абсолютен, он находится за пределами понятий добра и зла, правды и лжи, истины и ошибки...

Alea jacta est!

Шахматы - игра, воплотившая в себе искусство стратегии и тактики, интриги и этикета. Идеальный поступок, без оценочной нагрузки. Каждая фигура свободно движется по доске, выполняя различные тактические задачи, но в целом, ее действия подчинены некому единому алгоритму, что обуславливает особенности данной фигуры. Каждый человек подобен фигуре на шахматной доске, ему известны особенности того класса фигур, к которому он принадлежит. Те, кого заинтересуют особенности других фигур и правила их взаимодействия, имеют все шансы перейти из статуса фигуры в статус игрока. А игрок, который посвящает шахматам достаточно времени, может стать гроссмейстером. И помните, пешка может стать любой фигурой, кроме короля...

Ждем Вас на игре!

www.derini.nm.ru



НОТДОПАНГЭ игра с элементами мистери

Ориентировочно 15-17 июля, Челябинская обл. (полигон уточняется)

Время действия - от смерти Берена и Лютиэн до падения Гаваней и прибытия Зарендила в Валинор.

Всем известна страшная сила Клятвы феанорингов и последствия, к которым она привела. Но эти последствия - для тех, кто был "описан", чьи имена остались в легендах. А сколько еще - неизвестных... Тех, кто был верен - и погиб, не отступив от клятвы верности. Тех, кто под пытками в плену все же держал слово. Тех, кто сломался, не в си-

лах вынести давление... давление обстоятельств, страха, гордыни, вождения... сколько их - людей и эльфов, великих и малых. Что это такое - верность? Что такое предательство? Когда можно отступить от данного тобой слова и можно ли вообще? Чем может обернуться клятва для тебя самого и того, кому ты клялся? Чем карает она, и чем приходится платить за отступление от слова?

Всегда, во всех войнах, кроме вождей, были еще и воины. Те, кто идет за... Кто своими действиями обеспечивает победу или поражение. ПОЧЕМУ они идут за вождями? ПОЧЕМУ они приносят им клятвы? ЧТО заставляет их сохранять верность, даже если ясно, что все проиграно? Легко быть верным в дни славы. А вот в дни забвений и горечи - каково?

Ответы на эти вопросы мы хотим найти на игре...

Координаты для связи:

Координатор Гаваней - Нион, nion@mail.ru или (3519) 31-40-61, Магнитогорск.

Координатор феанорингов - Тизрэ, eretik-pokaisy@yandex.ru или (343) 373-60-84, спросить Яну, Екатеринбург.

Координатор Гондолина - Тильберт, aivie@mail.ru или (343) 216-67-82, спросить Татьяну, Екатеринбург.

Координатор Дориата - Натка, businka_n_f@mail.ru, Магнитогорск.

Координатор Ангбанда - Харанг, harang@mail.ru или (3519) 31-40-61, Магнитогорск.

Мертвятник (для желающих поработать посредниками и помощниками):

Рэна Blackbird, hearth@pisem.net или (8312) 603-123, Н.Новгород

Луинарэ luinare@mail.ru или (3519) 31-44-05 спросить Татьяну, Магнитогорск

Сайт игры:

<http://bal2002.hobi.ru/fall2005/>

Заявки на игру принимаются до конца июня 2005 года.

Богатыри

Иногда, кое-где люди еще делают игры по Руси сказочной или былинной, но когда подходит время разработки сюжета и героев, вдруг выясняется, что про своих былинных богатырей, мы знаем не так уж много, в основном только имена, да и то не все (для меня, например, это стало неприятной неожиданностью). Поэтому надеюсь, что материал, который я здесь собрал, возможно, кому-то поможет в разработке сюжетов, итак...

Слово "богатырь" в русском языке - восточного (тюркского) происхождения. Оно неизвестно в других славянских языках, кроме польского, в котором является заимствованием из русского. Впервые слово "богатырь" встречается в Ипатьевской летописи в рассказе о татарских воеводах в 1240, 1243 и 1263 годах. Для понятия, которое теперь обозначается словом "богатырь", в древнерусском языке употреблялось слово "хоробр" или, с церковно-славянской окраской, "храбр". По некоторым памятникам можно проследить, как слово "богатырь" постепенно вытесняет слово "храбр". Ученые старой мифологической школы делили богатырей на "старших", к числу которых относили Святогора, Микулу, Вольгу, Сухмана, Дуная, Дона, и "младших" - Илью Муромца, Алешу Поповича, Добрыню Никитича и так далее. Сравнительная школа устраняет это деление, считая Святогора, Микулу и других заимствованными образами. Как бы ни был окончательно разрешен вопрос об элементе заимствования в этих былинных образах, по своему характеру богатыри, называемые обыкновенно "старшими", отличаются от "младших" более слабым развитием исторического элемента и слабой приуроченностью к циклу Владимира.

Циклизация былинных сюжетов, по-видимому, оправдывает предложенное профессором Владимировым деление на три группы:

- 1) До Владимира и Киевского цикла;
- 2) Цикл Владимира;
- 3) Новгородский цикл.

К до-Владимирскому циклу относятся Святогор, Микула Селянинович и Вольга. Во главе "старших" богатырей ученые старой мифологической школы ставили Святогора. По мнению Ореста Миллера, Святогор - туча. Веселовский видит источники былин о Святогоре в легендах о Самсоне, Аароне, Моисее и других; Всеволод Миллер - в кавказских сказаниях; Шамбинаго сближает Святогора с эстонским богатырем Калевипоэга. К этому надо прибавить отмеченные учеными старой мифологической школы параллели между Святогором и скандинавским исполином Скримиром. Уже это богатство разнообразных параллелей говорит за то, что вряд ли законно возведение богатырей к одному какому-нибудь литературному источнику. Некоторые, если не все, мотивы былин о Святогоре относятся к числу так называемых бродячих мотивов, которые в разные времена могли проникать в народную поэзию из весьма различных источников.

Святогор

Сюжеты былин о Святогоре сводятся к следующим эпизодам:

- 1) Святогор и тяга земли. Святогор, похваляющийся своей силой, находит в поле сумочку (иногда ее несет Микула или два старца), в которой "тяга земли". Он не мо-

жет поднять ее и загружает в землю, причем по некоторым вариантам погибает. Параллели этого эпизода находят в кавказских сказаниях, что служит одним из оснований для кавказской гипотезы происхождения Святогора.

2) Святогор и Илья. Илья попал в шатер, в котором кровать богатырская в десять сажен. Илья лег и заснул на три дня. Конь предупреждает его, что едет Святогор. Илья влезает на дуб и видит, что едет Святогор выше лесу, головой упирается под облако, на плечах везет ларец хрустальный, в котором заперта жена Святогора. Жена Святогора, выпущенная им из ларца, во время сна мужа встречает Илью и прячет его в карман Святогора. Узнав это, Святогор убивает жену, а с Ильей братается. Указаны осетинские параллели этого эпизода. Константин Аксаков передает прозаический рассказ о встрече Святогора с Ильей. Илья, встретив громадного богатыря, ударяет его копьем, но Святогору кажется, что его укусил комар. Этот эпизод сближает со встречей скандинавского Скримира и Тора.

3) Женидьба Святогора. Кузнец рассказывает Святогору, что его невеста лежит тридцать лет на гноище. Чтобы избавиться от такого брака, Святогор отыскивает ее и бьет мечом. Он думает, что убил ее, но она от удара выздоравливает, и Святогор потом на ней женится. Это довольно распространенный сказочный сюжет.

4) Смерть Святогора. Святогор и Илья находят гроб. Илье он велик, Святогору как раз по росту; крышка плотно закрывается, и Святогор погибает в гробу, передав свою силу Илье. Этот эпизод отмечен в талмудическом рассказе о Моисее и Аароне; однако он принадлежит к числу бродячих и есть уже в мифе об Озирисе. В былинах Святогор иногда смешива-

ется с библейским Самсоном, есть некоторые соприкосновения этого образа со святым Егорием.

Все это указывает на то, что происхождение образа Святогора очень сложно, и вряд ли можно отыскать его первичную основу. Исторического элемента в этом образе, по-видимому, нет, если не принимать в высшей степени искусственного толкования Святогора как олицетворения хазарского народа.

Вольга Святославович

Связь Вольги с Киевом и князем Владимиром существует, но очень слаба. Вольга получает от князя Владимира три города, Киев упоминается в былине о походе Вольги на Индию богатую. Уже Орест Миллер, который в духе своей теории видит в основе былины о Вольге громовой миф, указал, что на мифологическую основу наслаиваются воспоминания о Вещем Олеге. Может быть, некоторый материал для былин о Вольге дали сказания о Все-славе Полоцком и Ольге, летописная форма имени которой "Вольга" совпадает с его именем. Вс. Миллер считает былины о Вольге поздними новгородскими. Вольга по этой гипотезе - новгородский Волхвародей. Обосновывает Вс. Миллер свою гипотезу, главным образом, тем, что черты природы в былине северные. Это не совсем верно: природа этих былин столь же легко может привести нас и в Полесье, прилегающее к Киеву и бывшее ареной деятельности Олега и Ольги, и в Олонецкую губернию. Мало надежных опор дают Вс. Миллеру и географические названия. Он хочет в городе Ореховце видеть Шлиссельбург, но в других былинах Илья освобождает от татар тот же Ореховец. Значение исторической основы былин о Вольге, впрочем, сильно преувеличивается: исто-

рического в них крайне мало. Содержание их может быть сведено к трем сюжетам.

1) Чудесное рождение от княжны и змея и рост не по дням, а по часам. Сказания о чудесном богатыре, родящемся от девушки или вдовы без мужа или от чудесного существа, и растущем не по дням, а по часам, известно всем мифологиям и обычно связано с солярным мифом; оно очень часто встречается и в сказках.

2) Сказание о походе на Индию или Турецкую землю. В нем обыкновенно видят отражение похода Олега на Царьград, но сюжет развит с чисто сказочными чертами, и в нем, если когда-либо и было, то не осталось ничего исторического. Вольга в этом сюжете - оборотень.

3) Поездка Вольги за данью в города Гурчевец, Крестьяновец и Ореховец и встреча с Микулой. Обычно в этом видят отзвуки собиранья дани Олегом, а Вс. Миллер видит отголоски древних новгородских отношений. В этом сюжете исторического элемента больше, но его можно видеть в отражении скорее древнего быта, чем какого-нибудь лица или события.

В конечном итоге, если даже в основе образа Вольги лежит личность Олега, то под влиянием привязавшихся к ней бродячих сказаний она так преобразилась, что исторического в ней не остается ничего. Веселовский, не отвергая мнения о том, что в основе образа Вольги лежат воспоминания об Олеге, предполагает, что к этому имени привязаны занесенные с Запада сказания о Карле Великом, среди которых есть сюжет, близкий напоминающий былины о встрече Вольги и Микулы. Согласно этой гипотезе на Вольгу перенесены черты Карла. Ничего невозможного в таком предположении нет, но так как в былинах о Вольге нет ничего, что делало бы необходимым

влияние песен о Карле, то допустимо и другое предположение, что один и тот же бродячий сюжет в разных местах независимо был прикреплен к Вольге и Карлу. Есть некоторые совпадения между Вольгой и северно-германским Гельги, что при сходстве имен и неизбежности взаимодействия русских и варяжских сказаний является довольно надежным показателем родства этих образов. Все это заставляет и образ Вольги считать сводным, для которого дали известные черты очень разные исторические, литературные и, вероятно, мифологические воспоминания.

Микула Селянинович

Микула Селянинович встречается в двух былинах. В былине о Святогоре он является носителем чудесной сумочки, в которой заключается тяга земная; в былине о Вольге он - чудесный пахарь, сошку которого не может сдвинуть с места вся дружина Вольги.

Толкование образа Микулы очень различно. По Буслаеву Микула - представитель оседлой, земледельческой жизни, но в основе его образа лежит представление о титаническом существе: божестве земли или земледелия. Орест Миллер видит в Микуле грозное божество и сопоставляет его с Тором, который является покровителем земледелия. Кобыла Микулы по Оресту Миллеру - туча. По Вс. Миллеру образ Микулы навеян сказаниями об Александре, и сошка Микулы - не что иное, как Гордиев узел. Удачнее сближение Веселовского, который видит в Микуле отражение императора-пахаря Гугона из "Хождения Карла Великого в Иерусалим". Однако возможно, что сходство Гугона и Микулы объясняется родством бродячих мотивов, легших в основу обоих сказаний. Влади-



миров сомневается в существовании в образе Микулы каких-нибудь заимствованных черт и считает его поэтической идеализацией пахоты, что довольно близко приводит нас к точке зрения некоторых из старых мифологов, видевших в основе былины о Микуле земледельческий миф. На почве такой "идеализации земледелия" или земледельческого мифа мог возникнуть и бродячий мотив, который, вероятно, связывает былины о Микуле с их западными параллелями.

Богатыри Киевского цикла

Богатырей Киевского цикла следует разделить на несколько групп. Прежде всего, бросается в глаза различие между богатырями - воинами (Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович и другие) и богатырями, никаких подвигов не совершающими (Чурило Пленкович, Дюк Степанович, Соловей Будимирович и другие). Особую небольшую группу составляют Дунай, Дон и Сухман, которых старые мифологи относили к "старшим".

Илья Муромец является, несомненно, центральной фигурой русского эпоса. О нем существует наибольшее количество былин. Главнейшие сюжеты былин об Илье следующие:

- 1) Илья получает богатырскую силу,
- 2) Встреча его с Святогором,
- 3) Поездка Ильи в Киев и встреча с Соловьем Разбойником,
- 4) Три поездки Ильи,
- 5) Ссора Ильи с князем Владимиром,
- 6) Илья в Царьграде,
- 7) Илья и Жидовин,
- 8) Илья и Идолище,
- 9) Бой Ильи с поленицей,
- 10) Бой Ильи с сыном.

По мнению ученых старой мифологи-

ческой школы, в основе образа Ильи лежит миф о светлом божестве, в основе каждого его происхождения - миф, теперь затемненный, но могущий быть восстановленным. Вместе с тем, Илья - воплощение духа русского народа, в частности - крестьянства, его общности. Отвергнув это построение, действительно грешащее большой произвольностью, ученые исторической школы "школы заимствования" стали искать историческую или литературную основу образа Ильи, но, несмотря на большое остроумие исследователей и огромный привлеченный ими материал, и в этом направлении до сих пор не удалось достигнуть удовлетворительных результатов. Историческое лицо, которое носило бы имя Ильи Муромца, удалось найти Иловайскому в лице одного из героев Смутного времени; но былинный Илья Муромец был известен задолго до этого времени. Имя Ильи "Русского" (Ilias von Riuzen или of Graeca) встречается уже в Ortnitsag'e (XII век) и Tidreksag'e (XIII век) наряду с именем Владимира. Древнейшие указания на Илью в наших былинах представляет собой письмо оршанского старосты Кмиты Чернобыльского, который говорит о силе "Ilii Muravlenina i Solowia Budimirowicza". Следующим упоминанием является упоминание Эриха Лясоты о "Mogowlin'e". По-видимому, в XVII веке в Киеве Илья Муромец был признан святым, и его мощи до сих пор показываются в Киево-Печерском монастыре. Заслуживает внимания, что в древнейших списках былин (XVII век) он носит имя Муровец; точно также в финских пересказах былин имя передается Muurovitza. Все это указывает, что древнейшей формой его имени было не Муромец, а Муровец или Муровлен. В поисках историчес-

кой основы образа Ильи обращались к летописному свидетельству о сыне Ярослава, носившем имя Ильи. Но, не говоря уже о том, что место в летописи (I Новгородской) не ясно, вряд ли возможно предположить, чтобы ничем не замечательный князь дал начало образу первого богатыря. Более вероятным представляется другое мнение, возводящее Илью к Олегу. Имя Илья сближается с именем Олег через форму Eligas; но академик Соболевским было указано на филологическую недопустимость такого сближения, а А.Н. Веселовский в своей последней работе по русскому эпосу указывает на позднее происхождение имени Eligas и считает маловероятным раздвоение личности Олега на Вольгу и Илью. Вообще, если это сближение не может быть безусловно отброшено, оно является очень спорным. Не менее спорным является и сближение былинного Ильи с историческим Добрыней, который по этой гипотезе расчленился на былинных Илью и Добрыню. Если принять во внимание, что большая часть подвигов Ильи (если не все) носит на себе печать бродячих мотивов, известных эпосам разных народов, то надо признать, что историческая основа образа Ильи и былйн о нем далеко не выяснена, и что открытым остается самый вопрос о том, насколько существенны в данном случае исторические элементы. Из параллелей наиболее убедительны аналогии с Рустемом и Асфендиаром, приводимые Вл. Стасовым и потом Вс. Миллером в его "Экскурсах". Сходство некоторых былин об Илье с соответствующими местами Рустемиады очень велико и не может быть случайным. Однако сам автор этой гипотезы (Вс. Миллер) в позднейших работах отказался от нее и склонился к точке зре-

ния "исторической" гипотезы. В итоге, не предвешая вопроса о той или иной основе образа Ильи, его приходится признать древним в нашем эпосе, что засвидетельствовано параллелями саг. По-видимому, этот образ пережил значительную эволюцию. Новым, зависящим от перехода эпоса в крестьянскую среду, является крестьянское обличье и происхождение Ильи. В начале он, скорее всего, был дружинником. Смутное время наложило на него свою печать, сделав его "казакон", и, наконец, на дальнем севере он оказался крестьянским сыном. За эту долгую жизнь образ Ильи в былевом эпосе расширился, судя по всему, за счет других богатырей, вытеснив их из некоторых сюжетов, и, несомненно, привлек к себе значительное количество различных бродячих сюжетов.

Добрыня Никитич. Историческая основа образа Добрыни может быть определена с большей точностью, чем основа образа Ильи и даже Вольги; но и в этом случае полной определенности быть не может. Неоднократно указывалось на летописного Добрыню, дядю князя Владимира, как на прототип былинного Добрыни. Халанский указывает другое лицо, известное по старинным памятникам - рязанского богатыря Добрыню, по прозвищу "Золотой пояс", как на лицо, давшее некоторые черты былинному Добрыне. Наряду с этой исторической основой довольно настойчиво отмечается и мифологическая, притом не только учеными старой мифологической школы, но и примыкающими к школе заимствований, с той только разницей, что первые видят в былинах о Добрыне отзывки туземного, вторые - заносного мифа. Орест Миллер видит в Добрыне туземное солнечное божество, унаследованное от

общеарийского периода, и сопоставляет Добрыню с Одином; по Стасову, Добрыня - отражение индийского Кришны, занесенное через посредство тюрков; восточный миф видит в Добрыне и писавший позже Потанин. Основанием для таких толкований служит содержание былин, в которых, несмотря на историческое имя героя, очень мало исторического. Главнейшие сюжеты былин о Добрыне таковы:

1) Чудесное рождение Добрыни. Этот эпизод несколько напоминает рождение Вольги и, по мнению Волльнера, перенесен на Добрыню с Вольги. Для такого предположения нет достаточных оснований. Чудесное зачатие, как мы уже говорили по поводу Вольги, - один из очень распространенных бродячих мотивов, вероятно, мифологического происхождения, и этот мотив мог быть прикреплен к обоим богатырям независимо. В некоторых вариантах девственное зачатие Добрыни затемнено появлением отца Добрыни - "рязанского гостя Никиты Романовича" (по-видимому, позднее отражение имени популярного боярина характерно как показатель прихотливых комбинаций, в которых иногда являются в былинах исторические имена).

2) Добрыня и Марина. Добрыня убивает любовника Марины, Змея-Тугарина, за что Марина обращает Добрыню в тура с золотыми рогами, пока мать Добрыни, оборотившись сорокой, не заставляет ее снять чары.

3) Добрыня и Змей. Во время купанья Добрыню заносит водой в пещеру Змея Горыныча, которого он убивает и освобождает полоненных им, в числе прочих - пленницу князя Владимира, Забаву Путятишну. Халанский видит в этом эпизоде отражение крещения Новгорода историческим Добрыней, другие - отбитие у ко-

чевников русского полена. За теперешним содержанием одинаково можно видеть и то, и другое, но само по себе оно не заключает в себе ни того, ни другого.

4) Добывание Добрыней невесты князю Владимиру. В этом видят отзвуки похода Владимира с Добрыней на Полоцк за Рогнедой, но на самом деле это одна из вариаций очень распространенного былинного мотива: сватовства.

5) Добрыня и Алеша - сюжет, который сопоставляют с турецким сказанием, легшим в основу лермонтовского "Ашик Кериба".

Все эти сюжеты если и заключают в себе исторический элемент, то в весьма поблекшем виде, и образ Добрыни современных былин очень далек как от киевского, так и от рязанского Добрыни.

Алеша Попович. Александр или Олешко Попович неоднократно упоминается в летописи, но связываемые с его именем события отделены одно от другого промежутком почти в 250 лет. В Никоновской летописи говорится: "В лето 1000 прииде Володарь с половцы х Киеву... И изыде нощию во сретение им Александр Попович и уби Володаря, и брата его и иных множеств половец изби, а иных в поле прогна. И се слышав Володимер и возрадовася зело". Далее, в тверской летописи имя Александра Поповича связывается с княжескими усобицами 1216 года; наконец, в суздальской летописи, в рассказе о Калкинском побоище, говорится: "И Александр Попович ту убиен бысть с теми 70 храбрыми". Первое и последнее упоминание признают, обыкновенно, за вставки на основании народных песен; но тогда не являются ли такими же вставками и упоминания об участии Алеши в событиях начала XIII века, и был ли он действительно

историческим лицом? Уже Веселовский высказал сомнение в этом, но новейшие ученые склонны признать его историческим ростовским богатырем, хотя этому ростовскому приурочению может противоречить тот факт, что он один из всех Богатырей известен малорусским думам. Образ Алеши Поповича, по-видимому, пережил эволюцию, обратную той, какую испытал Илья Муромец: значение Алеши сузилось, и самый тип его, вероятно - под влиянием отчества "Попович", принял отнюдь не богатырские черты: он "бабий пересмешник", у него "руки загребущие" и т. д. Вс. Миллер предполагает, что Илья отеснил Алешу в ряде сюжетов. Такое мнение опирается, между прочим, на разницу в положении Алеши в олонцеком и архангельском былинных репертуарах. В последнем роль Алеши как Богатыря рельефнее: ему, например, приписывается убийство татарского Богатыря, от руки которого пал Добрыня.

Алеша является главным действующим лицом в двух былинных сюжетах:

- 1) о битве с Тугарином и
- 2) о сестре Збродовичей.

Кроме того, он является как эпизодическое лицо в ряде былин об Илье и Добрыне. Алеша в былинах является хитрым, коварным, что дает повод Оресту Миллеру сопоставить его со скандинавским Локи. В борьбе Алеши с Тугарином одни видят отражения византийских сказаний о змеях-богатырях; другие - отражение исторической борьбы с половцами, причем имя Тугарина сопоставляется с именем половецкого хана Тугаркана. В былине о сестре Збродовичей Алеша является в некрасивой роли хвастуна, оклеветавшего девушку, которую убивают поверившие клевете братья.

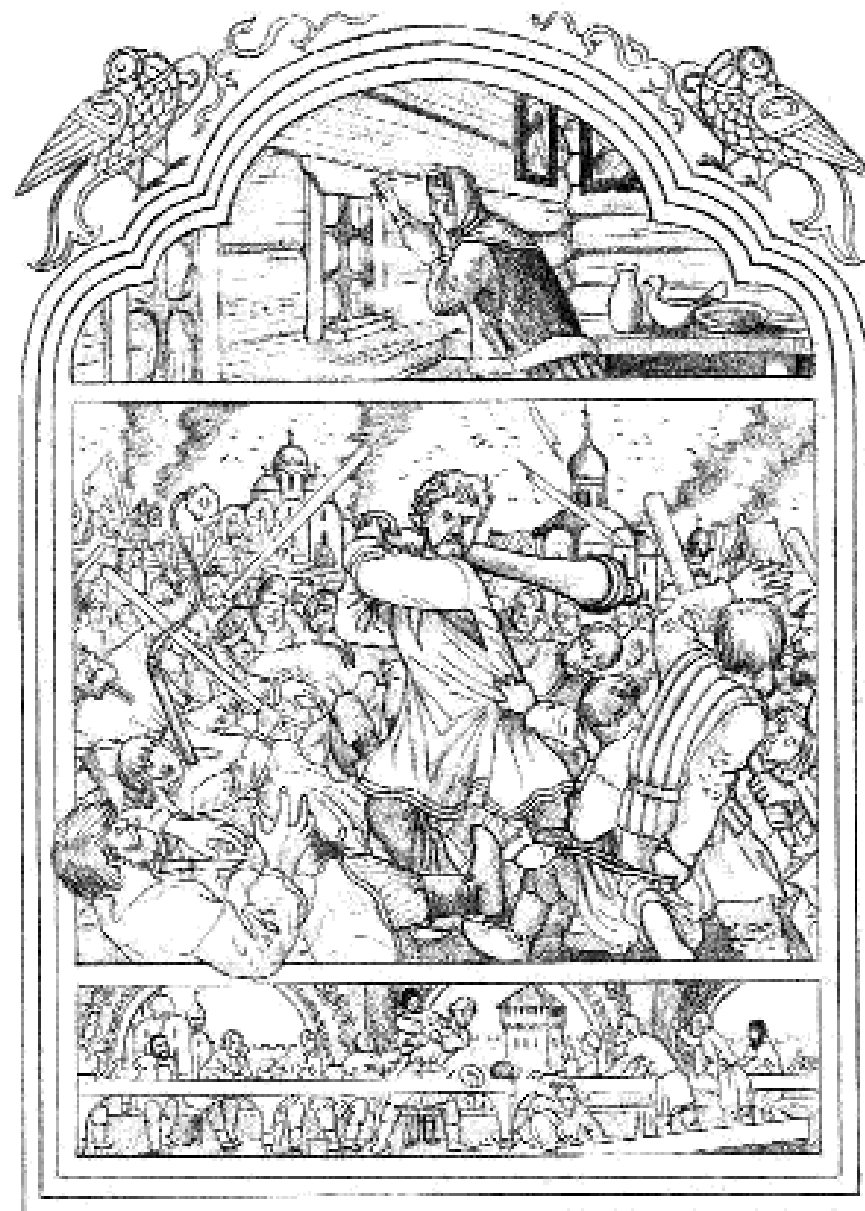
Кроме этих главных богатырей-воинов к киевскому циклу примыкает еще ряд других. Таковы старый богатырь Данила и его сын Михайла, или Иван Данилович. Данила, состарившись, уходит в монастырь, оставив Владимиру на защиту Киева своего двенадцатилетнего сына. Приходит неверный царь Уланице. Михайло избивает силу татарскую, надевает одежду Уланица и встречает Данилу, который спешил ему на помощь. Данила хочет убить его, но узнает по голосу. Двенадцатилетний богатырь напоминает быстрый рост Вольги и восходит, вероятно, к тому же бродячему мотиву. Былина о Михайле Даниловиче напоминает малорусское сказание о богатыре Михайлике и киевских Золотых Воротах. Некоторые частности былин, например, совет коня не врезываться в середину неприятельского войска и перескакивание рвов могут соприкасаться с некоторыми местами колядок. К тому же малорусскому сказанию о Михайлике другими чертами примыкает былина о Василии Пьянице, тоже сходная с киевским циклом богатырей-воинов. К Киеву подходит царь Батыга. Богатырей не оказалось, кроме одного: Василья Пьяницы. Тот, испив вина, убивает стрелами трех татарских вождей, затем едет в татарский стан и избивает половину татарского войска. Веселовский возводит Василия Пьяницу к Василию Великому, которого в духовном стихе Богородица удерживает от пьянства, а Михайлика и Михайлу Даниловича - к Михаилу Архангелу из византийского рассказа о Золотых Воротах. Вряд ли, однако, что-либо кроме имен проникло из этих источников в былины. С Василием Пьяницей нередко смешивают двух других Василиев: "Казимировича" и "Долгополого". Вс. Миллер считает необходимым разделять этих трех

Васильев: в эпизодическом Василии Долгополом он видит устойчивые черты дьяка, в Василии Казимировиче, которого былина заставляет отвозить дань князя Владимира Батуру - Василия Казимира, новгородского боярина времен борьбы Москвы и Новгорода. Конечно вполне возможно, что имя популярного в свое время боярина попало в былины, но сам Вс. Миллер при этом говорит: "К сожалению, как и в других случаях, мы не в состоянии уяснить себе мотивы, вызвавшие внесение имени Василия Казимира в былину так называемого киевского цикла, кроме разве того, что это имя в свое время пользовалось широкой популярностью". Вс. Миллер признает также, что "мы не можем указать, какие исторические черты прихвачены вместе с этим именем". А если так, то самое значение "исторического" имени сводится почти на нет, и его появление в былине может быть простой случайностью, бессознательным процессом памяти певца, введшим случайно вспомнившееся имя. В былинах Василий Казимирович является послом, отвозящим в орду дань князя Владимира. В этом сюжете имя Василия Казимировича чередуется с именем Дуная.

Михайло Потык принадлежит также к числу богатырей-воинов киевского цикла. Он является товарищем Ильи и Добрыни; на них троих князь Владимир возлагает поручение собрать дань с трех царств. На долю Потыка выпадает собрание дани с Подольского царства. Во время своей поездки Потык встречает Белую Лебедь, которая просит пощады и, оборотившись девушкой, становится женой Потыка. Авдотья - Лебедь Белая - чародейка; она неоднократно пытается погубить Потыка, согласив-

шись со змеем или царем Иваном Окульевичем. Потык спасается при помощи Ильи с Добрыней или Настасьи Окульевны. Веселовский возводит былину к болгарскому житию Михаила из Потуки. Сходство жития и былины, однако, довольно отдаленное; содержание жития сводится к бродячему мотиву о змеборстве. Бродячие мотивы, несомненно, лежат и в основе былин о Потыке, и в этом отношении несомненную ценность представляет указание Стасова на точные параллели этих былин.

Иван Годинович в былинах является племянником князя Владимира и этим привязан к киевскому циклу. Содержание былин об Иване Годиновиче является одной из вариаций былин о сватовстве. Иван Годинович в сопровождении Ильи и Алеши отправляется сватать царевну Золотой Орды или Индии Богатой (имя также варьируется). Иван Годинович успеваet в своем сватовстве, но его преследует прежний жених царевны Кощега. В битве Иван Годинович побеждает Кощегу, но измена царевны меняет положение; Кощега привязывает Ивана Годиновича к дубу и хочет его убить из его же лука. Заклятая Иваном Годиновичем стрела убивает самого Кощегу, после чего Иван Годинович казнит царевну. С Иваном Годиновичем часто смешивается Иван Гостин-сын, но, по-видимому, его правильнее рассматривать как особого богатыря, героя былины о состязании коней, в которой имя Ивана Гостина-сына чередуется с именем Дюка. Параллели былин об Иване Годиновиче отмечены разными исследователями в сказаниях о Герракле, малорусской сказке, житии Иосифа Волоцкого, в Панчатантре, восточных народных сказаниях, немецких и польских сказаниях, в сербских песнях о Марке Ко-



ролевиче и Бановиче Страхине. Уже это обилие параллелей говорит, что перед нами бродячий мотив.

Данило Ловчанин играет в былине пассивную роль. Князь Владимир, желая отбить у него жену, дает ему опасное поручение. Данила, видя такое отношение князя, бросается на копье. На том же месте убивает себя жена Данилы. Отмечают сходство былины с эпизодами "Повести о приходе Батыевой рати на Рязань"; но это сходство является очень отдаленным, и если искать книжный источник этого сюжета, то его скорее можно обнаружить в библейском эпизоде о Давиде и жене Урии.

Ставр Годинович. Еще более пассивным действующим лицом Владимирова цикла является Ставр Годинович. Ставр, боярин и славный гуслир, похвалился своим домом, который лучше, чем у князя Владимира, а по другим вариантам - своей женой. Владимир велит посадить Ставра в глубокий погреб, а его жену привести к себе. Узнав об этом, жена Ставра наряжается посланкой из Золотой Орды, едушим требовать у князя Владимира дани. Испуганный Владимир готов дать дань, и посол требует себе славного гусельника Ставра. По некоторым вариантам, к этому присоединяется мотив испытания пола мнимого посла. В основе былины о Ставре видят обыкновенно отмеченный летописью факт заточения Владимиром Мономахом нескольких новгородских бояр, и в числе их сотского Ставра. Трудно сказать, что, кроме имени Ставра, проникло из этого источника в былину. Содержание былины, с главной ролью жены Ставра - мнимого посла, с бродячим мотивом испытания пола, имеет очень мало общего с предполагаемой исторической основой. Стасов указывает довольно близкую параллель нашего Став-

ра в алтайском богатыре Алтаин-Саин-Салама, Орест Миллер и А.Н. Веселовский - в немецкой песне о "римском графе", Потанин - в монгольском Гэсэр-хане, Созонович - в славянских сказаниях о сватовстве. Таким образом, и здесь мы видим обычную картину: чрезвычайно слабое сходство с предполагаемой исторической основой и обилие разнообразных параллелей, заставляющее предполагать бродячий мотив.

Михайло Козаринов. Очень немногие варианты былин о Михайле Козаринове прикреплены к циклу Владимира. Сюжет былины слагается из традиционной битвы с татарами и очень распространенных бродячих мотивов о благодарном животном и о встрече брата с неузнанной сестрой. Вс. Миллер в Михайле Козаринове видит упоминаемого в Ипатьевской летописи под 1106 г. боярина Козарина, который вместе с другими боярами был послан преследовать половцев.

Хотен Блудович, по Вс. Миллеру, относится к числу новгородских богатырей, но приурочение его к циклу Владимира настолько прочно, что, где бы былина ни сложилась, ее нужно рассматривать как одну из составных частей этого цикла. Сюжет былины таков: на пиру у князя Владимира мать Хотена, вдова Блудова, поссорилась с вдовой Часовой. Часова хвасталась своей дочерью Чайкой и девятью сыновьями, которые могут полонить Хотена. Хотен убивает шесть сыновей Часовой, а трех берет в плен, Чайку же хочет отдать за своего паробка. Часова упрашивает Владимира побудить Хотена жениться на Чайке, но Хотен, поставив копье, требует, чтобы его покрыли золотом: тогда он на ней женится. Халанский считает эту былину московской, Вс. Миллер - новгородской. Основания для та-

кого утверждения шатки, что указал уже Владимиров. Оба исследователя ссылаются на бытовые черты, но они не исключают и киевского происхождения былины. Имена скорее говорят за Киев: Владимир, Блуд. За Новгород говорит только упоминание о том, что Блуд блудил по Новгороду; но оно носит характер позднейшей вставки. Мотив "девять сыновей вдовы и дочь" в связи с борьбой девяти сыновей с зятем встречается в малорусских колядках и сербских песнях.

Своеобразную группу среди богатырей цикла Владимира образуют **Дунай (Дон) и Сухман.** Дунай (Дон) Иванович является вместе с Добрыней героем былин о сватовстве Владимира.

Другой сюжет более характерен. Дунай (Дон) состязается в стрельбе с женой своей, носящей в одних вариантах имя Настасья, в других - Непры Королевишны. Непра (Настасья) побеждает Дуная (Дона). Рассерженный Дунай убивает жену, а потом и себя. Из крови их разлились реки Дунай (Дон) и Днепр.

Сухман (Сухан) Одихмантьевич едет добывать Владимиру живую Лебедь. Во время поездки он видит, что Непра-река борется с силой татарскою, которая мстит на ней мосты калиновы, чтобы идти к Киеву. Сухман избивает силу татарскую, но Владимир не верит ему и велит за похвальбу заточить в погреб. Илья едет узнавать, правду ли сказал Сухман, и, когда оказывается, что правду, Владимир хочет наградить Сухмана; но тот снимает с ран листочки и истекает кровью. Из его крови потекла река Сухман. В Дунае некоторые видят боярина Дуная, упоминаемого в Ипатьевской летописи в качестве приближенного князя Владимира Васильковича. Каково бы ни было отношение этого Ду-

ная к былинному, конец былины о Дунае, как и Сухмане, представляет собой, несомненно, сказание о происхождении рек, миф, хотя, может быть, и позднейший. Мифическую основу Дуная видит не только Орест Миллер, но и Стасов, считающий этот миф заимствованным из Индии. Ягич, очень мало склонный к мифологическим толкованиям, видит в происхождении образа Дуная олицетворение реки Дуная, т. е. процесс по существу мифологический. Подобное же представление лежит в основе соответствующего эпизода о Сухмане, хотя Вольнер видит в нем отражение позднейшей письменности.

К циклу Владимира примыкает целый ряд богатырей, не совершающих никаких подвигов: Дюк Степанович, Чурило Пленкович, Соловей Будимирович.

Содержание былин о **Дюке** сводится к трем сюжетам:

- 1) Выезд Дюка в Киев;
- 2) Похвальба Дюка и состязание;
- 3) Владимир посылает послов в царство матери Дюка, чтобы описать его богатство.

Веселовский считает былины о Дюке галицкими по происхождению и видит в Дюке византийского царевича Андроника, жившего некоторое время в Галиче. Против галицкого происхождения этих былин говорит то, что Вольнец-Красный Галич, из которого выезжает Дюк, трактуется как чужая и сказочная страна, смешиваемая с Индией богатой. Недостаточно убедительно и сопоставление Дюка с Андроником. Из сюжетов о Дюке обращает на себя внимание выезд Дюка в Киев: по пути ему приходится преодолевать сказочные препятствия-заставы - горы толкучие, птиц поклевучих - и перескакивать на коне че-

рез реку. Такого рода представления часто встречаются в сказочных сюжетах и мифах о путешествии на "тот свет", в страну мертвых и заходящего солнца. Отзвуки каких-то мифологических представлений чувствуются и в стрелках Дюка, которые днем не видимы, а ночью горят "как огонь", и в его чудесных пуговках, живых, свищущих подобно Соловью Разбойнику.

Чурило Пленкович и его отец, старый Пленко, представляются затмевающими роскошью самого Владимира. Сюжеты былин о Чуриле сводятся к следующим эпизодам:

- 1) Владимир в гостях у Чурилы,
- 2) Чурила в Киеве на службе у князя Владимира,
- 3) Красота Чурилы,
- 4) Чурила и жена Бермяты.

Веселовский выводит Чурилу из крымского Сурожа. Вс. Миллер и Владимир предполагают новгородское происхождение былин о Чуриле. Против последнего предположения, в общем, хорошо обоснованного, говорит то, что Чурило - один из очень немногих богатырей, имена которых известны песням Южной Руси.

Соловей Будимирович. Соловей Будимирович с 30 кораблями приезжает из города Леденца к Киеву. Приехав, Соловей Будимирович идет к князю Владимиру и просит у него разрешения построить в саду у племянницы князя Владимира, Забавы Путятишны, двор. В одну ночь дружина Соловья, работая "как дятлы", построила три терема, в которых "солнце, месяц и звезды". Утром, удивленная Забава приходит в терем к Соловью; они меняются кольцами, венчаются и уезжают. Образ Соловья Будимировича вызвал чрезвычайно противоречивую литературу. Орест

Миллер и Ягич сближают Соловья Будимировича с Соловьем Разбойником. Это сближение подкрепляется, в частности, упоминанием Кмиты Чернобыльского о Соловье Будимировиче, как о сильном богатыре, наряду с Ильей. Но в определении источника этого образа Ягич и Орест Миллер резко расходятся. Орест Миллер видит в нем олицетворение свиста бури, Ягич - отражение сказаний о Соломоне. И то и другое является одинаково натянутым. Стасов возводит Соловья к восточным параллелям. Веселовский видит в основе былин о Соловье песню о брачной поездке заморского молодца, а имя его считает перегласовкой собственного имени "Слав". Вс. Миллер возводит былин о Соловье к повести о Василии Златовласом, но можно согласиться только с предположением о влиянии повести на некоторые переработки былины. Заслуживает большого внимания указание Халанского на близость былин о Соловье с великорусскими свадебными песнями, хотя есть мнение, что не Соловей - "идеализированный жених", как предполагает Халанский, а на жениха в целях величания перенесены черты Соловья Будимировича. Построение Соловьем и дружиной, работающей "как дятлы", в одну ночь терема, в котором "солнце, месяц и звезды", представляется нам мотивом космогонического мифа.

Остаются неприкрепленные к Владимирову циклу, но напоминающие его богатырей, Суравец-Суздалец и Саур Леванидович.

Суравец, иногда называется Суздальцом. Былины о нем напоминают былины о Михайле Козарине. В начале - распространенный бродячий мотив о встрече с чудесным животным (вороном), который человеческим голосом указывает, как добыть

славу и добычу; потом идет победа над татарами. Веселовский выводит Суравца из крымского Сурожа-Судака. Вс. Миллер склонен видеть в нем отзвуки исторических воспоминаний о Суздале. Кроме Суравца-Суздальца в былинах упоминаются "братья Суздальцы", в которых Вс. Миллер видит князей Юрия Долгорукого и Ярослава Мудрого.

Саур Леванидович, отец Суравца. Имя Саур, по-видимому, тюркского происхождения и обозначает "бык". Главным сюжетом былин о Сауре является его бой с Суравцем, представляющий собою один из многочисленных вариантов о бое отца с сыном, прикрепившихся к очень различным именам и, между прочим, к персидскому Рустему и нашему Илье.

Новгородский цикл составляют былины о Садко и Васье Буслаеве.

Садко. Содержание былин о Садко сводится к трем сюжетам:

- 1) Садко играет на берегу Ильмень-озера, Морской царь указывает, как выиграть клад;
- 2) Садко хвалится скупить все товары в Новгороде;
- 3) Садко попадает к Морскому царю и спасается при помощи Николы Можайского.

Происхождение образа Садко, по-видимому, является довольно сложным. В Новгородской летописи под 1167 г. упоминается об основании лицом, носящим имя Седко Сытинич, церкви Бориса и Глеба. Трудно, однако, установить, имеет ли этот Седко какое-либо отношение к былинному. Веселовский указывает, что в романе "Tristan et Geonois" рассказывается о племяннике Иосифа Аримафейского Садоке,

который во время бури был брошен по жребию в море, спасся и пробыл три года на острове у отшельника. Это сходство Веселовский объясняет существованием какого-нибудь еврейского рассказа, легшего в основу как былины, так и французского романа. Стасов указывает на ряд параллелей в восточных сказаниях. Отмечает сходство некоторых мотивов былин о Садко с финским мифом о водяном божестве; есть некоторое сходство между былинами о Садко и малорусской думой об Олексие Поповиче. Все это указывает на присутствие в былинах бродячих мотивов, но рядом с ними очень много бытовых черт старого Новгорода, и в этом смысле историчность былин несомненна.

Василий Буслаевич. Еще больше бытовых новгородских черт в образе Васьки Буслаева - самой реальной и типичной фигуры русского эпоса. Источники этого образа, однако, тоже разнородны. Содержание былин о Васье Буслаеве сводится к двум сюжетам:

- 1) Детство Васьки и бой с новгородцами на мосту;
- 2) путешествие в Иерусалим и гибель Васьки.

Жданов отмечает, с одной стороны, упоминания в летописи имени Василия Буслаевича, с другой стороны - параллели к былинам о Васье в сказаниях о Роберте Дьяволе. Сходство между Васькой и Робертом, однако, является довольно отдаленным и вряд ли позволяет установить между этими образами генетическую связь.

Подготовил Юрий Колобаев,
г. Москва

Скандинавские мифы и "Властелин Колец" Дж. Р. Р. Толкиена

Откуда взялись гномы Толкиена

Как при попытке разобраться с происхождением имен, обратимся к "Эддам", мифологическому словарю и некоторым исследователям. Так как имена гномов Толкиена пересекаются с именами альвов, то посмотрим, как альвы описаны в "Эддах".

Альвы "Эдды" бывают светлые и темные. Вот что говорит об этом Высокий, один из трех асов, верховных богов: "Немало там (на небе) великолепных обиталищ. Есть среди них одно - Альвхейм [этимология прозрачна: "альв", alv, - это альв, "хейм", "heim" - норв. город, местность. Это слово встречается в составе норвежских географических названий, например, город Trondheim]. Там обитают существа, называемые светлыми альвами. А темные альвы живут в земле, у них иной облик и совсем иная природа. Светлые альвы обликом своим прекраснее солнца, а темные - чернее смолы...".

Если обратиться к мифологическому словарю, то вот что еще можно узнать об альвах:

"Альвы, в скандинавской мифологии низшие природные духи (первоначально, возможно, и души мертвых) имевшие отношение к плодородию. ...Альвы иногда смешиваются с цвергами..." (Автор статьи - Е. М. Мелетинский)

М. И. Стеблин-Каменский в послесловии к "Старшей Эдде" говорит: "Мифологические имена и названия вообще нередко встречаются в "Старшей Эдде" в ... стершихся значениях. Так, альвы (этимологически - то же, что эльфы) - это реальный мир, мир человеческой практики, мир, в котором нет, в сущности, ничего потустороннего"

Слова "альв" и "эльф" действительно однокоренные. Но одинаковое значение они приобрели значительно позже того времени, когда альвами называли тех самых "низших природных духов". Эльфы же начали свое "активное существование" только с появлением сказки, то есть тогда, когда понятие "альв" утратило свою сакральность.

Боюсь загрузить, но все же прибегну к цитированию. Постарайтесь въехать, фраза сложнозапутанная, но в ней всё очень справедливо. Хотя, если это не особо важно, можете пропустить. Итак, господин Е. М. Мелетинский ("Поэтика мифа") говорит: "Основные ступени процесса трансформации мифа в сказку - деритуализация и десакрализация, ослабление строгой веры в истинность мифических событий, развитие сознательной выдумки, потеря этнографической конкретности, замена мифических героев обыкновенными людьми, мифического времени - сказочно-неопределенным, ... перенесение внимания с коллективных судеб на индивидуальны, ... с чем связано появление ряда новых сюжетов и некоторых структурных ограничений". В той же работе Мелетинский еще раз подчеркивает, что "...десакрализация - важнейший стимул для превращения мифа в сказку".

Работу Толкиена над своим миром можно в таком случае рассматривать как попытку создать свой миф. У него присутствует и этнографическая конкретность - ведь создан мир со своими народами, и у каждого народа - своя история, свои предания, свои герои из своей "древности". Каждый народ разговаривает на своем

языке. Что касается времени и временно-пространства Среднеземья, то оно вообще не заменяется на неопределенно-сказочное. Это "Хоббит" начинается фразой "Жил-был хоббит". В мире "Властелина Колец" - совершенно свое времяисчисление, свой собственный календарь и даже свое название эпох. Не наших, а эпох Среднеземья. И то, что говорит Мелетинский о судьбах, у Толкиена совсем не так: у него судьба всех существ, населяющих Среднеземье, зависит от судьбы одного-единственного, маленького хоббита. Конечно, Толкиен отдавал себе отчет в том, что невозможно создать настоящий миф искусственно и одному человеку.

В современном норвежском языке существует слово alv, и оно вряд ли употребляется в своем первоначальном значении. Сейчас оно обозначает только современных сказочных эльфов. (см. далее).

Мифологические цверги и гномы Профессора

По мифологическому словарю, вот что такие цверги:

Цверги, в германо-скандинавской мифологии карлики. ...Живя в земле и камнях, подобно червям, цверги боятся света, он для них губителен (при лучах солнца они превращаются в камень) [у Толкиена боится света Горлум, один из тех, кого погубило Кольцо Всевластья. А в камнях у него превращаются тролли в сказке "Хоббит, или туда и обратно"] ...Цверги - прекрасные кузнецы. Они изготовили сокровища богасов: Брисинги - ожерелье для богини Фрейи; по просьбе Локи - золотые волосы для Сив, а также волшебный корабль Скидбладнир для Фрейры и копьё для Одина Гунгнир, золотое кольцо Драупнир для Одина и молот Мьелльнир для Тора.

У Толкиена гномы тоже куют всяческие предметы: оружие, кольчуги, кольца, оже-

релья, тоже предназначают их либо своим королям, или, может быть, эльфийской де-ве, или боевое снаряжение для какого-нибудь воина или путника, отправляющегося в дальнюю опасную дорогу. Кроме того, (и это, наверное, главное сходство гномов Толкиена с альвами) альвы - существа мифические, а значит - реальные. Существа, которые когда-то действительно жили в скандинавских землях, а потом рассказы о них с течением времени превратились в сказку. Вот что говорит об этом все тот же Е. М. Мелетинский: "...О трудностях различения мифа и сказки в фольклоре: ...один и тот же текст может трактоваться одним племенем как миф, а другим - как сказка, включаться в какую-то сакрально-ритуальную систему или выключаться из нее".

Теперь обратимся к словарной статье "Гномы":

Гномы, в низшей мифологии народов Европы маленькие антропоморфные существа, обитающие под землей, в горах или в лесу. Ростом они с ребенка [что, в принципе, похоже на рост толкиеновских гномов] или с палец [это - фольклорное, и даже детское представление об этих существах; вспомним те же "обряды" вызывания гномиков, где гномик (светлый - добрый, черный - злой) должен был пройти по ниточке], но наделены сверхъестественной силой; носят длинные бороды, иногда наделаются козлиными ногами или гусиными лапами. Живут гораздо дольше, чем люди. В недрах земли гномы хранят сокровища - драгоценные камни и металлы; они - искусные ремесленники, могут выковать волшебные кольца, мечи и т. д., выступают как благодетельные советники людей, иногда враждебны им (особенно черные гномы), похищают красивых девушек [этот момент у Толкиена тоже есть, но несколько видоизменен: Гимли - Галадриэль]. ...Гномы не любят полевых работ,

которые вредят их подземному хозяйству. (автор статьи о гномах - В. Я. Петрухин)

Вообще гномы Толкиена - это синтез мифологических и сказочных прототипов. Трудно определить, чего в них больше: реальности, присущей существам из мифа, или сказочного, волшебного, а потому - неправдоподобного, вымышленного. С одной стороны, словом "гном" обозначаются герои детских сказок. Согласно мифологическому словарю, это - низшие антропоморфные существа, в отличие от альфов - "низших природных духов" и цвергов - карликов, живущих в скалах. Но, однако же, Толкиен наделяет их обычной внешностью (ни о каких гусиных лапках у него речь не ведется), обычным образом жизни - практически без колдовства и чудес.

Что касается мест обитания карликов, то у Толкиена тоже есть деления на гномов, живущих в лесу, под горой, на равнине.

Эльфы

Выглядят они так же, как эльф из сказочного мультфильма "Дюймовочка": ростом в два-три дюйма, на голове - цветочная шляпа, живут в цветах. Их часто можно услышать в лесу: эльфы звонко смеются и любят распевать песни, хороводясь вокруг цветов и кустов.

Против такого представления об эльфах был Толкиен. В своей статье "О волшебных сказках" он говорит: "Что касается маленького роста: не стану отрицать, что такое представление об эльфах сейчас самое распространенное. Я часто думал, что было бы интересно выяснить, откуда это мнение взялось. ...Мне кажется, что применительно к Англии волшебные существа маленького роста (эльфы или феи) в значительной мере - плод литературного вымысла. Я говорю о развитии, которое эти понятия претерпели до широкого распространения интереса к фольклору других стран. Такое английское слово, как elf,

с давних пор испытывало влияние французского (из которого заимствованы слова *faу* и *faerie, fairy*), но позднее, когда слова *fairy* и *elf* стали употребляться в переводах, на их значения повлияла атмосфера немецких, скандинавских и кельтских сказок".

Нечто похожее мы можем встретить в скандинавских балладах. В них эльфы внешним обликом практически ничем не отличаются от людей: такие же высокие, у них обычные руки, ноги, лицо, обычный голос. Они так же, как и "цветочные" эльфы, любят танцевать и петь:

По склону едет он вперед
И видит эльфов хоровод.

Эльфы лесные танцуют в ряд,
Волосы падают до пят

Эльфийки иногда кое-чем напоминают ундины, или русалки. Они заманивают мужчин к себе в жилище красивым пением. В балладах больше представлены эльфийки, чем эльфы. Встречается целый ряд народных поверий и примет, связанных с ними. Например, баллада "У эльфов", шведского происхождения, гласит:

Я встретил двух молодых девиц,
На вид проворных и смелых,
И каждая чашу из серебра
В руках держала белых.

(Это были две девушки-эльфы, но, как мы видим, герой баллады по их внешности не понял, что перед ним не люди, а эльфы)

Они с почетом ввели меня в дом,
Какой - не помню толком...

...Когда же был окончен пир,
Меня подвели к постели.

В тяжелых муках родовых
Там эльфа извивалась.

Но в этот миг пропел петух,
И сердце ее разорвалось.

А если бы петух не пропел,
Я с горькой бы долей спознался,

Не вышел бы я из черной горы,
У эльфов бы я остался.

Эта баллада основана на поверье, что эльфа не может разродиться, если к ней не прикоснется человек.

В балладах эльфы представлены иногда не очень добрыми. Баллада "Улов и эльфы" основана на поверье, что внезапная болезнь, влекущая за собой смерть, бывает причинена невидимой стрелой, пущенной в человека эльфом. Баллады на этот сюжет есть во всех скандинавских и во многих других европейских странах. В бретонской и западноскандинавских балладах на этот сюжет убийство героя мотивируется тем, что он был раньше в любовной связи с девушкой-эльфом, но бросил ее.

Толкиен называет своих эльфов "прекрасный народ". И они во "Властелине Колец" действительно прекрасны: высокие, светлицы, длинноволосые, им принадлежит магия. Эти существа - Перворожденные, то есть существующие с начала сотворения мира, и вечноживущие, и потому печальные. Никто никогда не видел стареющего эльфа, они вечно молоды, и если и погибают, то после возрождаются. Поэтому их возраст исчисляется тысячелетиями. По этой же причине в Среднеземье их называют Мудрым народом.

Певучесть мифических эльфов тоже находит свое отражение у Толкиена. Когда четверо хоббитов впервые встречаются в лесу эльфа, они поражаются необычной мелодичности, музыкальности его голоса. Кроме того, эльфы Среднеземья сложили множество песенных баллад о своей истории и ее героях (вы, конечно, помните эти бесконечные красивые телеги).

Хоббит из "ВК" и Ниссе из Норвегии

Вернемся к моим любимым мохнолапам.

Не буду напоминать, как их описывает Профессор - все и так помнят. Скажу вот

что: во внешности и некоторых повадках хоббитов есть нечто, похожее на норвежского Ниссе, или Ниссена, или Юлениссена (*Nyssen* - норв., *Jul* - Рождество). Ниссе в Норвегии, по поверьям, - человечек невысокого роста, вдвое ниже взрослого; он весь год живет в хлеву, а появляется на виду только под Рождество. Накануне, 23 декабря, в так называемый *Julaften*, то есть Сочельник, для Ниссе нужно сварить пшеничную кашу и поставить с молоком в хлев. Ниссе попробует, и если еда ему понравится, то он принесет подарки детям, а если каша будет невкусной, то он разозлится и дарить ничего не станет. Одевается Ниссе в яркие одежды: колпак у него может быть красный, жилет - синий, кафтан - желтый, штаны длиной доходят до колен и обычно зеленые, чулки - в полоску, а обувь у него - деревянные башмаки (как мы помним, хоббиты тоже любили яркую одежду).

У Толкиена мы явно видим не фольклорный образ, а плод художественного вымысла, или точнее, фольклорный образ, дополненный и подробно обработанный художественным автором. К тому же уж слишком ярко угадывается в этом народце простой рядовой обыватель - в домашних тапочках, любующийся закатом, раскуривающий трубку сидя у себя на крыльце в кресле-качалке. Все народы у него - это будто определенный тип нас, людей. Хоббиты - это добродушные домоседы, эльфы - творческие натуры, богема, интеллигенция, гномы - ремесленники, искусные народные умельцы, трудолюбивый народ. Есть у Толкиена и люди, - люди как народ Среднеземья, и они, наверное, такие, какими хотел бы видеть нас сам автор.

Евгения Бартенева
(Кошка Исландская),
г. Алмата

Материал взят из алматинской ролевой газеты "Маршрут 29"

О суровых мужиках или: Зачем девочке меч с кольчугой?

"Ля-ля-ля!" - напевала Красная Шапочка, хмуро шагая по лесу. Что-то говорило о том, что она недовольна жизнью. То ли кольчуга из гроверов, то ли взведенный арбалет, то ли двуручник, лежащий на плече.

Надо сказать, уважаемые читатели, что наша Красная Шапочка - это отнюдь не плод авторской фантазии, а печальная реальность нашего времени. Вы мне не верите? А напрасно. Вот, встаньте сюда. Это обочина тропинки в волшебном лесу. Слышите? Да нет, это не лось ломится сквозь чащу. И не батальон пьяных рейтар громко интересуется, сколько еще идти до привала. Не узнаете? Правильно - Белоснежка - без гномов, но с Золушкой. Кто из них кто? Х-м... Вопрос, конечно интересный. Под шлемами и латами это плохо видно. Но, кажется, Белоснежка - брюнетка. А блондинка - это Золушка. Да, они, э-э-э... Громко разговаривают. Опустив пару-тройку идиоматических выражений (из которых самыми мягкими были высказывания об эльфийский ушах и лосинах, а так же - чем именно занимались тамплиеры на одной лошади, и куда всем им надо пойти, чтобы... ну, дальше - совсем неприлично), можно выяснить, что они хотели бы сходить на бал, но не пойдут. Действительно, на бал - в латах, шлеме... Нечищенных... Дурной тон, я согласна.

Ты в шоке, дорогой читатель? Вот и я нет. Потому что привычка - дело такое. Вторая натура и так далее. Когда-то я думала, что Лутизень-95 в шортах и двуручником наперевес - это чья-то не очень удачная шутка. И Йовен с Мохнатой

смертью - это исключение. "Ах! Детские сны мои! Какая ошибка!". Вот-вот. И нечего было витать в облаках. Хотя и о себе, притащившей на кольчужном поясе три меча на те же самые XI-95, надо говорить справедливо. Да, ошибки молодости (это я о себе). Чуть-чуть позже (год спустя) я поняла, что роль файтеера - далеко не единственная на ролевой игре. Даже в мире, состоящем из войны (а надо говорить правду - большинство наших игр именно про ЭТО - про войну).

Ах, да! Статья же - о суровых мужиках! Нет, нет! Золушка, Белоснежка и Красная Шапочка здесь ни при чем. А вот хрупкий принц с женской фигурой (неоспоримо женской, даже не прячась в плащ!) - это уже о них.

Я не хочу ныть: "Дайте нам мужчин!". В конце-концов, среди ролевиков мужчин достаточно. Но почему-то раз за разом проваливается сюжет о Берене и Лутизен (допускаю, что где-то он, быть может, и получился, но это, скорее, исключение, чем правило). Почему-то невосребованы оказались многие женские роли на тех играх, где я принимала участие. И не только мои роли, что характерно. Пожалуй, единственная игра, где я смогла почувствовать себя ЖЕНЩИНОЙ - "Роман плаща и шпаги", где я играла, увы, королеву Франции. Почему "увы"? Потому что королям и королевам не судьба быть счастливыми в любви. Это суровая истина, и на ней останавливаться бесполезно.

Итак, открою правду. Эта статья о том, почему же я сыграла несколько мужских ролей, и что я в них для себя нашла. Все

началось с того, что меня пригласили сыграть Вильгелфорца. Молодого мага-карьериста на игре "Меч Предназначения". До этого я никогда не играла в магию, как не играла и мужских ролей. Наверное, есть люди, которые сыграли бы этого мерзавца не хуже, а лучше меня. Но мастерская группа в своем окружении таковых не обнаружила - Бог с ним!

Начало было положено. Дело в том, что Вильгелфорц, как и любой маг (не магичка, заметьте!) в мире Сапковского - это не совсем мужчина. Нет там каких-то поступков, которые не совершила бы женщина-маг. Более того, я так подозреваю, что именно отсутствие у меня сексапильной внешности при наличии всех остальных качеств и подвигло мастеров предложить мне эту роль. Иначе - пришлось бы тратить большое количество времени и усилий на внешность и положение в женской среде. Но мужское сознание уже начало одолевает меня. Это самое сознание отличает понимание, что нас - мужчин - при минимальных усилиях с нашей стороны - будет радо принять любое женское сообщество на ролевых играх.

Достаточно не бояться комментировать окружающих, чтобы создать себе реноме "ах! Циника и хама!". При этом пару раз переглянуться с дамой, чтобы получить репутацию "душки и куртуазного романтического героя". Пару

раз принять участие в турнире (лучше бы, конечно, выиграть хотя бы отборочный тур), чтобы тебя дамы воспринимали как отчаянного рубаку. А, если при этом получится возвести одну из дам на пьедестал своей Королевы Грез - считайте, что успех в кармане. Вот только этот успех совершенно никому не нужен из мужчин в нашем ролевом сообществе.

Потому что дамы им не нужны. Ах, ну что они могут? Шить? Готовить? Кружиться в вальсах на балах? Зачем зарабатывать какие-то очки у этой категории ролевиков? Они же не смогут победить врага, сделать тебя самым сильным, самым-самым. Так, чтобы остальные собратья по оружию задохнулись от зависти. О чем это

говорит? О том, что женщины мужчинам на игре не нужны. Поэтому женщина старается сама себе делать игру. А для этого у нее есть несколько способов, описанных Елей Каревой в статье "Удачная женская роль". Но, если мужчина в команде нужен всегда (дрова рубить, драться на войне), то я не знаю ни одной мужской команды, которая была бы в отчаянии от того, что с ней не поехала ни одна женщина. Женщины на игре, как и в военном походе, заменимы. Мужчины - нет.

А если хочется быть не только нужной, но и равной? И вот тогда начинается то, от чего у мужчин презрительно кривятся губы, и изпод их пера появляются



ехидные статьи. Да, мы берем в руки оружие. Мы - женщины. Ваше мужское оружие. Но поскольку не все отыгрываемые миры допускают эмансипации женских персонажей, мы берем себе и ваши имена. Архетип же поведения, если вы заметите, остается женский. Но вам замечать это некогда. Мужчина идет к победе, к славе. На этом пути женщина - обуза.

Мужчины не умеют играть в любовь, они умеют любоваться только собой (ладно бы - своим товарищем!), искренность и горячность они заменяют холодной куртуазностью (если вообще пытаются это делать).

А потому появляются следующие типы игр: "эксн" - ОДНА драка, без всего остального (женщины не нужны вообще); "хэппининг" - как мягкий вариант ироничного стеба (половая принадлежность игроков вообще не имеет значения); "салонные", к которым относятся сюжетно-ролевые балы, тематические вечеринки и так далее (при этом мужчине, согласному хоть как-то соблюдать правила, прощают все остальное - нелепый прикид, плохое умение танцевать, неумение говорить в принципе; дамы же к себе предъявляют, как всегда, повышенные требования).

Невозможна у нас Троянская война! Война из-за любви у нас вообще невозможна. У нас не умеют любить. Или боятся это делать. Невозможен у нас подвиг Берена и Лутизн! Как сказала одна моя знакомая Лутизн: "Я не могу любить и верить в одиночку!". Нам никогда, наверное, не увидеть Арамиса - того самого. Нам никогда не увидеть настоящего рыцаря ("А что такое рыцарь без любви?"). Увы.

Наши мужчины - мальчики, плохо скрывающие психологический инфантилизм за железом доспехов. Нет, есть, ко-

нечно же, исключения. Нормальные, зрелые люди. Но их - меньшинство. И они давно не ездят на большие игры.

Наверное, эти проблемы связаны не только с ролевым сообществом. Допускаю, что корни у всего этого уходят в социум. Поэтому коварный социум внедряет в игру необходимость военно-полевых госпиталей, вместо того, чтобы говорить о необходимости рыцарственного отношения друг к другу. Поэтому коварный социум внедряет идеи эмансипации, вместо того, чтобы говорить о настоящем месте женщины - не на кухне и в кирхе, а в сердце мужчины. И я хочу предложить дамам: давайте не будем подыгрывать им? Не будем облегчать положения? Пусть им будет сложно добиться признания в нашей среде! А где взять нарубленных дров, я вам как-нибудь расскажу. При встрече.

...Навстречу Красной Шапочке из чащи вышел Волк. Красная Шапочка шмыгнула носом и, закуривая, буркнула: "Че надо?". "А ты красивая, Красная Шапочка. Вот только кольчуга...". "Что?! Что с кольчугой?!" - Красная Шапочка заозиралась в панике. "Мелочи, конечно... Да не волнуйся ты так! Просто пара колец... Помялась", - Серый Волк тронул рукав. Из глаз девочки потекли слезы. Ну, надо же! Теперь опять Белоснежка и Золушка будут над ней смеяться! А в это время Белоснежка и Золушка стояли, потеряв дар речи на дороге, наблюдая за странной парой. "Везет!" - проронила одна. "Ага!" - согласилась другая. И Прекрасные Принцессы, взвалив свое железо на плечи, снова пошли вперед. На поиски Прекрасного Принца.

Юля Зубарева,
г. Екатеринбург

О суровых мужиках

Программа обмена. РИ-пресса: газета "Полигон", г. Тула

Спудзука: ручная артиллерия



Иногда, видя врага, хочется разнести его на куски или изрешетить картечью.

Вспоминается компьютерная игра "Postal 2", но теперь это возможно и в ролевом моделировании. Для таких целей подойдёт "спудзука".

Дальность стрельбы - метров 30-50 точно; возможно ведение прицельной навесной стрельбы и огня прямой наводкой.

Система проста до безобразия и состоит из двух частей: ствол и казённая часть. Ствол служит направляющей для снаряда. Казённая часть - камера сго-

рания (точнее говоря, взрыва). Топливо - любой дезодорант или освежитель воздуха, содержащий бутано-пропановую смесь. Инициатор взрыва - пьезоэлемент от зажигалки, впаянный в камеру. Снаряд - обычно цилиндр или шар под диаметр ствола, сделанный из туалетной бумаги.

Все элементы для изготовления можно найти в сантехническом магазине. Элементы пластиковые, для систем низкого давления (канализации). Ствол - труба 50 мм диаметра. Переходник с 50 мм на 100 мм диаметра. Муфта 100 мм диаметра. Ревизия 100 мм диаметра. Заглушка.

Сначала надо впаять пьезоэлемент в ревизию. Это можно сделать с помощью паяльника или прибора для выжигания. Желательно проклеить термоклеем. Далее приклеить заглушку с одной стороны ревизии. Потом с помощью соединительной муфты срастить переходник и ревизию. Все швы лучше проклеить клеем.

Ствол не должен слишком туго входить в переходник, но и не должен болтаться.

Возможен вариант сменного ствола, когда для стрельбы на разные дистанции применяется ствол с разной длиной.

Для надёжности лучше укрепить спудзуку, например, обмотав её скотчем.

Сразу стоит сказать о возможных поломках изделия - чаще всего это расхождение шва проклейки или разрыв трубы.

Изделие можно модернизировать в



дальнейшем, но эти эксперименты остаются на вашей совести. При удачном исходе отпишите на lypk2@mail.ru - интересно будет почитать.

P.S. Описанная конструкция "спудзуки"

разработана Владимиром Тригубовым, г. Тула.

Материал взят из газеты "Полигон" и сайта "Ролевые игры в Туле" <http://mttula.narod.ru/>

Арсенал

Копья, рогатины и пики

I. Определения

1. Копьё (lance, spear) - древковое колющее холодное оружие, состоящее из наконечника и древка. Древнейшее оружие, возникшее в эпоху палеолита и получившее в дальнейшем широкое распространение у всех народов мира. Наконечники копий были хорошо приспособлены для пробивания брони. Для этого они делались узкими, массивными и вытянуты-

ми, обычно четырехгранными. Наконечники, ромбовидные, лавроволистные или широкие клиновидные, могли использоваться против врага, не защищенного доспехами: двухметровое копье с таким наконечником наносило опасные рваные раны и вызывало быструю гибель противника или его коня. Копейщики - сила специально созданная для нападения и завязки решительного сражения. Таранное действие "копейного" удара при сшибке с

врагом нередко предопределяло исход битвы.

2. Копьё турнирное - европейское копье, использовавшееся на рыцарских турнирах. Состоит из корончатого наконечника и древка с нодусом. Общая длина 370 см, диаметр древка 9 см.

3. Копьё бамбуковое - разновидность копья у восточных народов. Бамбуковое копье не имело наконечника как такового, им являлся срез, сделанный под острым углом.

4. Пальма - разновидность копья с широким массивным наконечником и стационарной или подвешенной с помощью шнура крестовины (Другое название рогатины).

5. Пика (pika) - древковое колющее холодное оружие, произошедшее от копья. Состоит из трех- или четырехгранного, стальной до 330 см и массой 3 - 4 кг. До начала XVIII в. применялась в пехоте и в кавалерии (в Советской Армии до 1931 г.). Как боевое оружие просуществовало на вооружении у казачьих соединений до XX в.

6. Рогатина (рожон, рогатич, boag spear) - колющее древковое охотничье холодное оружие, состоящее из собственно рожна и древка (ратовища), представляющее собой разновидность копья с более широким и массивным, ромбовидным, ли-

стовидным или миндалевидным, наконечником. Различают облегченные (укороченные) и утяжеленные (берложные) рогатины. Длина клинка (перо) утяжеленной рогатины - 35 см, ширина - 7 см, толщина - 1 см и длина древка - 175 см. На клинке долы с обеих сторон. У облегченной рогатины длина клинка - 32 см, ширина - 6,5, толщина - 9, длина древка - до 168 см. Общая длина наконечника доходила до 60 см. У охотничьей рогатины у основания пера часто находится крестовина-перекладина ("поперечница") - для удержания наколотого зверя на безопасном расстоянии от охотника. Поперечница была укреплена между основанием обоюдоострого, плоского ножа (пера, жала), и металлической трубкой, с помощью которой перо насаживалось на древко рогатины. Впрочем, в облегченном варианте рогатины, применявшейся сибирскими народами и охотниками Русского Севера, перо часто крепилось к древку простыми сыромятными ремнями. Иногда, чтобы было легче держать оружие, к древку рогатины приделывалось по два или по три металлических "сучка". От всех прочих своих "собратьев" рогатина отличается тем, что применяется на коротке. Копья и дротики можно метать, длинными же и неповоротливыми пиками были вооружены, как правило, всадники. Эти виды холодного оружия успешно использовались в боевых действиях, но при охоте на крупных, сильных и ловких зверей конкуренции с рогатиной не выдерживали.

II. История и страны

1. Каменный век

А) Кремневые пластины и отщепы. Острые осколки кремня, просто вставлялись в расщепленный конец палки, служащей древком.

Б) Кремневые наконечники. При достижении определенного уровня обработки кремня, наконечники копий стали делать из единого куска. Придавая ему характерную форму.

2. Египет.

Кроме обычных копий, во времена Нового царствования, появляются копья необычной формы. Древко очень короткое, а массивный наконечник составляет половину его длины. Длина самого копья немногим более 100 см.

3. Греция.

Длина греческих копий была около 250 - 300 см.

4. Македония.

Сарисса (сариса) - копье, которым были вооружены тяжелооруженные солдаты македонской фаланги, а впоследствии и других эллинистических государств. Длина от 200 до 600 см. Любопытной конструктивной особеннос-

тью сариссы было наличие свинцового противовеса на тупом конце древка.

5. Персы.

А) Палта - длинные кавалерийские копья.



Б) Контос - кавалерийское копье (парфянское). Длина около 400 см.

6. Рим.

Гаста (лат. hasta) - общее название разновидностей копья.

1) Гаста велитарис - короткие дротики велитов, использовалось, как метательное копье.

2) Гаста пилум - длина 250 см, использовалось, как в строю, так и как метательное копье.

3) Гаста лонга - длина 450 см, использовалось в строю.

7. Галлия.

Фрамея (лат. framea) - галльское копье с широким наконечником, по форме напоминающим лист лавра. (Не путать с дротиком германских племен).

8. Африка.

Ассегай (ассагай) - вид зулусского (Южная Африка) копья с широким наконечником, часто использовался как метательное оружие. Знаменитому Чаке приписывается радикальная реформа в этой области - он считал, что старый обычай метания ассегаев был плох и вызывал трусость, и им надо биться только в рукопашную. При Чаке зулусы вооружались ассегаем с длинным широким наконечником около 45 см длиной и коротким древком длиной около 75 см.

9. Скандинавия.

Копья обычно были массивные, наконечники широкие. В результате чего, такими копьями можно было наносить не толь-

ко колющие, но и секущие (рубящие) удары. Верхняя часть древка (ближе к наконечнику), как правило, была окована железом, что предохраняло от срубания наконечника.

10. Русь и Россия.

А) Рогатина - её короткое древко было хорошо приспособлено для передвижения в густом лесу.

Б) Пика казачья образца 1839 г. - русская пика, являвшаяся армейским оружием с 1839 по 1901 г. Общая длина 340 см, диаметр древка 3,6 см, длина наконечника 25 см, вес 2,3 кг.

В) Пика казачья образца 1901 г. - русская пика, являвшаяся армейским оружием с 1901 по 1910 г. Общая длина 310 см, длина наконечника 23 см, диаметр древка 3,6 см, вес 2,5 кг.

11. Европа.

А) Альпшис (awl-pike, ahlshpiess) - короткое колющее оружие с длинным граненым клинком и небольшим круглым щитком (ронделем) в основании клинка. Швейцарское копье XV в.

Б) Дарда - европейское копье для пешего боя. Иногда на его древке крепятся два валика, чтобы рука не соскальзывала с древка при ударе.

В) Лэнс - рыцарское копье с чашкой длиной 350 - 430 см.

Г) Пеннон - легкое кавалерийское копье, предположительно заимствованное рыцарями у арабов.

Д) Пинна - копье ландскнехта с листовидным наконечником и древком длиной 450 см, расширяющимся к центру.

Е) Шпрингштек (нем. "Трость для прыжков") - нидерландское копьё с тонким древком, и двумя наконечниками на обоих концах древка. Длина до 200 см.

12. Япония.

А) Тэбоко - копьё с коротким древком и длинным наконечником.

Б) Тэчу - цельнометаллическое копьё без выраженного наконечника, иногда называется боевым ломом.

В) Хоко - копьё с ромбовидным наконечником, из бронзы, 25 см длиной, иногда с крюком, загнутым вниз. Использовалось до IV в.

Г) Яри - любое копьё с длинным древком и наконечником, состоящим из обоюдоострого остроконечного, прямого пера и ответвлений в нижней его части, различных по форме и количеству.

13. Индия.

А) Ботхати - пика длиной 300 - 320 см. Часто использовалась как тренировочное оружие, для этого на ее наконечник крепился хлопковый шар, смоченный красной краской.

Б) Неза - копьё, распространенное в Западной Индии и Пакистане с длинным тонким наконечником. Иногда наконечники имеются с двух сторон древка.

14. Китай.

Если убрать у копья наконечник - будет шест. Поэтому в техниках копья и шеста есть много общих мест. Во многие приемы копья входят движения, которые, более присущие всё же восточному шесту. Базовыми приемами копья являются отбив

концом влево, отбив концом вправо и укол. Эти три приема выполняемые один за другим в быстрой последовательности создают впечатление непрерывной серии уколов сквозь кольцо. Впечатление кольца происходит от быстрого движения наконечника по полукружностям во время первых двух отбивов. При уколе передняя рука ослабляет хват и позволяет древку свободно скользить внутри, что дает возможность полностью использовать длину копья и колоть на очень большом расстоянии.

А) Дагань-цзы (Большая жердь) - длина копья 560 см.

Б) Копьё семьи Ма - длина копья 315 см.

В) Копьё семьи Ян - длина копья около 600 см.

Г) Мао - длина копья 600 см.

Д) Ханькоуское копьё - различалось по длине: 530см, 560 см, 600 см.

Е) Цян - копьё состоит из наконечника и древка, вспомогательными элементами являются кисть и бахрому. Копья бывали различными, наконечники могли быть разного веса, поэтому у них очень много названий. В различных школах у-шу использовались разные копьё.

1) Буся-цян (Копьё разового шага) - длина 180 см.

2) Да-цян (Большое копьё) - длина 400 см, вес ок. 3 кг.

3) Те-цян - копьё, изготовленное полностью из железа.

6) Хуа-цян (Цветочное копьё) - длина 230 см.

7) Чжун-пин-цян (Среднее горизонтальное копьё) - длина 270 см.

Ж) Чيانь - тяжелое копьё с широким

листообразным наконечником и утолщением, для баланса, на другой стороне древка.

15. Филиппины.

Бангкау - копьё. Имело тяжелый, пирамидальный наконечник.

III. Копейные приспособления

А) Бушмат

1) Кожаная петля у правого стремени, в уланских полках, предназначенная удерживать пику.

2) Петля на нижнем конце пики, надевалась на носок сапога в походе, так что пика висела на темляке, за плечом всадника и руки его были свободны.

Б) Нодус - чашка, предохраняющая руку, на турнирном копьё.

В) Помочи (пожилины) - металлические полосы, крепящиеся у наконечника к древку и служащие для предотвращения перерубания древка у наконечника. Могли крепиться, как гвоздиками или заклепками, так и кожаными ремнями.

Г) Ратовище - древнерусское название древка.

Д) Рожон - массивный наконечник рогатины.

Е) Поперечница - крестовина перекардина на рогатине.

IV. Тактика

Приемы копейного боя не отличаются разнообразием, не которые из них мы сейчас приведем.

1) Одиночный бой.

А) Мулине - прием, при котором, копьём делаются кругообразные движения, что обеспечивает, почти постоянную защиту и дает возможность атаковать с любой плоскости.

Б) "Змея" - колющий удар, когда передняя рука держит древко не крепко, а позволяет ему свободно скользить, что дает возможность резко увеличить дистанцию поражения противника. Копьё как бы "жалит" соперника.

2) Строевой бой.

А) Таранная тактика - применялась практически любой фалангой. Когда с разбега наносился копейный удар в строй противника.

Б) Очерёдная тактика - её можно еще назвать "швейной машинкой". Когда первые номера наносили удар, вторые номера наоборот убирала копьё к себе. В результате, даже если противник сбивал в сторону наконечники первых номеров, то он нарывался на копьё вторых. Эта тактика часто применялась в шотландских каре.

В) Древковая тактика - это когда действовали в основном древком копья. Например, один заносил копьё под колени противнику, а двое других скрещивали копьё и толкали его в грудь. Эту тактику было удобно применять против воинов в тяжелых доспехах, например рыцарей.

Составил Ю. Колобаев,
г. Москва

”Варварская” мода из Бургундии костюм позднего европейского средневековья

На севере Франции, в провинции Иль-де-Франс - центре королевских владений, в XII веке в искусстве появился новый стиль, просуществовавший более трехсот лет. Современники именовали его ”французской манерой”, но в историю культуры он вошел как **готика**, или **готический стиль**, хотя древние готы не имеют к нему никакого отношения.

Сначала название ”готика”, появившееся позднее в Италии, в эпоху Возрождения, звучало насмешкой над ”варварским” вкусом французов, грубостью и дикостью ”французской манеры”, опрокидывавшей все прежние представления о прекрасном. Но довольно быстро новый стиль завоевал себе признание в Англии, Германии, Чехии, Польше, скандинавских странах, и название готического стиля лишилось иронического оттенка.

Готический стиль наложил свой отпечаток и на одежду (особенно во Франции и Англии). Плотная облегающая мужская куртка с ватной подкладкой на груди, спине и плечах, туфли с узкими носами,

высокие чепцы-геннины были изобретены французами, но только герцогство Бургундия смогло развить эту моду до полного совершенства. Геннины, украшавшие головы придворных дам, порой достигали в длину почти одного метра и дополнялись прозрачным покрывалом или вуалью.

Для бургундской моды характерны удлиненные и заостренные формы: края одежды, вырезанные в форме зубцов, обувь с длинными узкими носами, остроконечные



чепцы, которые напоминали устремленный ввысь шпиль собора. Казалось, что такую одежду проектировал архитектор, только вместо обычных строительных материалов в его распоряжении была ткань.

Портные стали использовать тонкое сукно, которое позволяло кроить и шить платье точно по фигуре человека. Еще больше подчеркивали форму тела облегающие рукава и высоко зашнурованная талия у женщин. Модница, зятая в такое узкое платье, порой едва могла двигаться. Со временем подол платья сзади удлинился и превратился в **шлейф**, а на груди появился довольно глубокий вырез. Иногда шлейф крепился к плечам как отдельная часть одежды. Его носили не только женщины, но и мужчины. Шлейф просуществовал до начала XVI века, потом надолго исчез из обихода и вновь возродился в XVIII веке как элемент парадного женского платья. Кроме сукна, при пошиве модных платьев использовались бархат, парча, шелк. Для отделки одежды применялась не только вышивка, но и мех, который ценился больше, чем золото и драгоценные камни.

У мужчин вошли в моду узкие **штаны (чулки-штаны)** и короткое одеяние типа жакета-дуплета, длиной до середины бедра, сшитые из разноцветных кусков ткани. Некоторые цвета имели свое символическое значение: синий означал верность, зеленый - влюбленность. Каждый носил то, что ему нравилось. Правда, одежда из бархата была, как правило, черного или серого цвета.

Вначале жакет шился с узким длинным рукавом. Позднее появились рукава новой формы - широкие наверху и резко сужавшиеся к запястью. Иногда их отдельные части соединялись шнуровкой. Иногда левый рукав делался шире правого. В моду вошли короткие плащи. Популярным оставался капюшон, нередко снабженный

длинным, подобным полой узкой трубке ”хвостом”. Мужчины старшего возраста предпочитали более просторные одежды различной длины.

Среди мужских головных уборов наибольшее распространение получили шляпы с низкой тульей и подбитым круглым валиком вместо полей. Мягкая ткань тульи драпировалась над валиком красивыми складками или заканчивалась заостренным хвостиком. Среди знати капюшон был заменен шляпой или шапкой. Модны были круглые широкие головные повязки, с плоским круг-





лым верхом, плоские береты с твердым околышем, высокие конусообразные шляпы с узкими полями и др. Головные уборы дополнялись шелковой повязкой, которая повязывалась вокруг шляп и шапок. Она была так широка и длинна, что опускалась складками почти до земли или обматывалась вокруг шеи и плеч.

Современному человеку самым нелепым элементом одежды той эпохи показалась бы обувь. Мужчины носили клювовидные башмаки, носки которых иногда вдвое превышали длину подошвы. Чем длиннее такой "клюв", тем больше завис-

ти он вызывал у модников. Чтобы в такой длинноносой обуви можно было ходить не спотыкаясь, кончики носков приходилось подвязывать шнурками или цепочками к ногам под коленями.

Женщины носили платье с плотно облегающим лифом с высокой талией и V-образным вырезом, при этом нередко использовали отделку мехом. Важным моментом в развитии кроя женской одежды было отделение лифа платья от юбки. Платье разделилось на две части, что сделало возможным приспособить лиф к формам тела. Женское платье делалось со-

сборками на груди, а юбка платья делалась очень широкой и получила различное решение у линии соединения с лифом - в складку, сборку. Длинные, собранные складками юбки спускались сзади в виде шлейфа. Верхняя женская одежда удлинялась и подпоясывалась под самой грудью, от чего фигура казалась еще выше. Плотные облегающие плечи рукава свободно спадали вдоль руки. В дополнение под верхнее платье надевается нижнее **платье-котт** и длинная нижняя юбка контрастного цвета. Пояс утратил свое настоящее значение и употреблялся только для прикрепления к нему мешочка (сумочки).

Женские головные уборы могли быть самыми разными, от подбитого валика в виде "сердечка" до высокой цилиндрической шляпы с искусно разработанной системой драпировок.

Церковь считала все эти придумки моды греховными и всячески порицала их, но дамы и кавалеры, усердно посещая службы в храмах и каюсь в прегрешениях, продолжали заказывать портным все более изысканную одежду.

Как уже говорилось выше, в эпоху позднего средневековья мужчины носили обтягивающие ноги шоссы, штаны-чулки, прикреплявшиеся под полами куртки вокруг бедер ремнями. По месту соединения штанин спереди пришивался брагетт - род гульфика (рис.3). Верхнюю одежду (гупелянд) носили длинной.



Штаны-чулки: форма и конструкция

Для штанов-чулков потребуется, желательно, эластичная ткань, растягивающаяся в поперечном направлении. Существуют разные виды трикотажных полотен - джерси, ажурные и рельефные вязаные полотна, трикотажные полотна с махровой или ворсовой изнаночной стороной и т.д. Пошив изделий из трикотажных полотен достаточно прост, но требует соблюдения следующих правил: Детали кроя ставятся узкой зигзагообразной строч-

кой (ширина стежка 0,5-2 мм, длина стежка 3-4 мм). Все современные швейные машины выполняют специальные эластичные строчки для трикотажных полотен, но, конечно, идеально для этих целей подходит швейная машина "оверлок". В швейную машину вставляется специальная игла для трикотажа со скругленным концом, которая не прокалывает полотно, а мягко раздвигает петли. Следите за натяжением нити в швейной машине - оно не должно быть слишком тугим. Если срезы очень легко растягиваются, то вдоль среза приклеивается клеевая прозрачная лента и строчка прокладывается близко к внутреннему краю ленты, а затем припуск срезается вместе с лентой вдоль строчки. Также можно приутюжить поверх линии шва ленту из флизелина или косую бейку из тонкого клеювого флизелина. В местах скругления ленту надо рассечь.

Подгибка низа останется эластичной, если настрачивать её двойной иглой швейной машины, при этом с изнаночной стороны получается зигзагообразная эластичная строчка, а с наружной - две параллельные прямые.

Края застежки и свободно отходящих деталей (как в случае, если Вы захотите сделать гульфик "откидывающимся") укрепляются клеювой прокладкой.

Также необходимо учесть, что, в зависимости от качества, эластичные ткани могут давать усадку при стирке и утюжке до 5-10%. Это необхо-

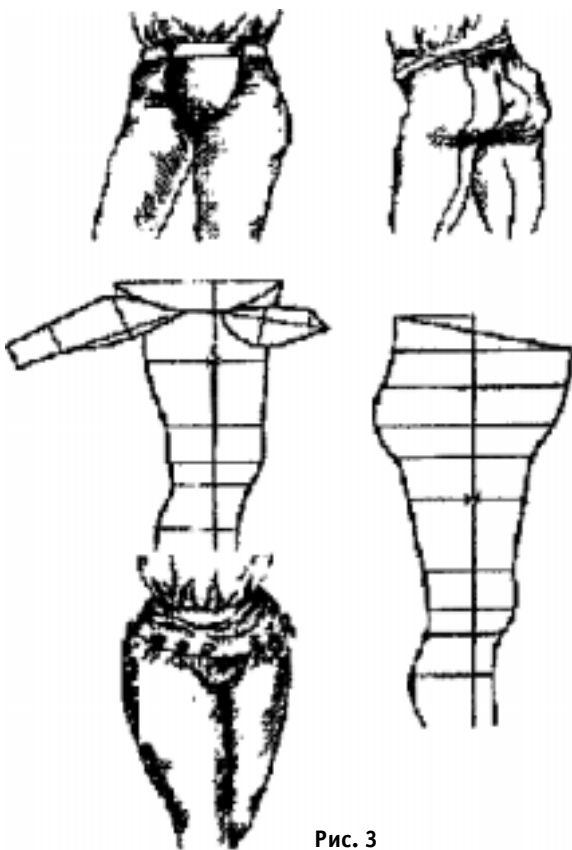


Рис. 3

димо учесть при покупке ткани, а перед раскроем ткань лучше намочить или постирать, а затем прогладить по возможности не растягивая ткань по диагонали.

Чтобы построить собственную базовую выкройку штанов вам необходимо снять мерки в местах, обозначенных на схеме горизонтальными линиями. Вообще в данном случае чем тщательнее и в больших точках Вы снимите мерки, тем меньше морщин будет на штанах при носке. Однако не особо владеющие кроем могут воспользоваться приведенной схемой, масштабировав её под себя. Единственное, что придется определить путем замера и построить на чертеже это обхват талии, обхват бедер, длину по боковому шву и высоту сидения (расстояние от талии до наиболее выступающей точки на ягодицах при сидении). Нижнюю часть сделайте по своему усмотрению (носок или рейтузами).

Трикотажные ткани, также как "скользящие", не просто кроить, поэтому рекомендуем перед кроем либо приклеить скотчем ткань к полу, если позволяет жилплощадь и пол достаточно ровный. При этом максимально старайтесь расправить ткань, но не растягивайте и не перекашивайте. Обведите все детали выкройки и только после этого режьте ткань. Если площадь не позволяет, рекомендуем воспользоваться методом, которым чаще всего пользуюсь я. А именно натягиваю ткань на чертежную доску при помощи кнопок. Кнопки при этом лучше иметь качественные острые и с различными головками. Острый кончик очень важен, т.к. тупым можно испортить ткань, сделав затяжку или дырочку, что приведет к распусканию петель на готовом изделии. При накальвании ткани на доску старайтесь располагать кромку ткани параллельно краю доски и отмечайте линию края доски на ткани, чтобы не нарушать ход долевой нити при крое, в



случае, когда все детали выкройки не уместятся на плоскости доски и ткань необходимо передвигать. Резать ткань следует после того, как переведете все детали выкройки на ткань.

При подготовке материала использовалась литература:

1. Мэри Т. Кидд, Сценический костюм, Объединенная Европа, "АРТ-РОДНИК", 2004
2. Ф.М. Пармон, Композиция костюма, М., Легкопромбытиздат, 1997
3. Friedrich Hottenroth, L'Art du Costume, Paris, L'Aventure, 2002
4. А.Ю. Андреева, Г.И. Богомолов, История костюма, СПб, "Паритет", 2001

Подготовила Светлана Глушко,
г. Москва

Обувь народов южной и средней Европы

До начала XIII в. общей обувью служили туфли - войлочные или из кожи, реже - кожаные полусапоги. В туфлях стали делать вырез на подъеме - открытый или затягивали шнурками. На туфлях разрезы делали и с боков (рис. 1). Во Франции еще в XII в. возникла причудливая мода на туфли с длинными носами. В низших слоях населения по-прежнему существовал древнейший способ обуваться, обертывая ноги обмотками, хотя еще многие имели привычку ходить босыми.

В Англии (ок. 1483 г.) появилась еще особого рода обувь, облегчающая передвижение в обуви с длинными носками. Это - деревянная, обтянутая кожей, довольно толстая подошва, которая имела форму длинноносой туфли и к ноге прикреплялась ремнями (рис.2). Обычной обувью были сапоги с отворотами и длинными голенищами, заходившими за колени.

Обычно обувь изготовлялась из шкур или кожи, которую вырезали по ступне и укрепляли на ноге с помощью ремешка.

Ниже приводятся форма, композиция и конструкция традиционной обуви. Такая обувь удобна, легка и имеет элементарную конструкцию. Полагаю, в её изготовлении не должно возникнуть трудностей. Хочу обратить внимание лишь на несколько нюансов: для изготовления отверстий для шнурка лучше обзавестись пробойником и деревянной дощечкой, там где подошва кроится отдельно необходимо не просто обвести стопу, а, при создании выкройки, "прокатать" всю стопу по ребру. После стачивания всех деталей вывернете башмак швами наружу и обстучите его молотком, чтобы швы не терли ноги при ходьбе.



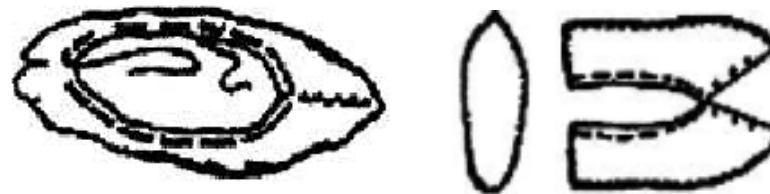
Красный башмак (Греческий), материал: кожа, мех



Поршни простые, материал: кожа



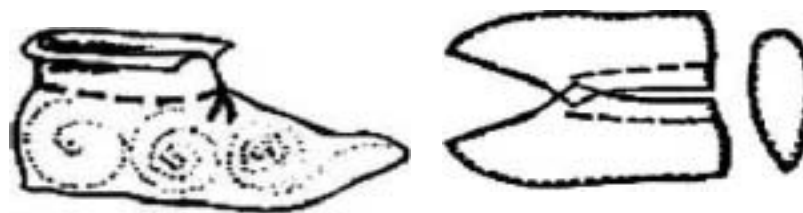
Поршни (сморшни) ажурные, материал: кожа



Поршни (черки) составные, материал: кожа



Постолы, материал: кожа



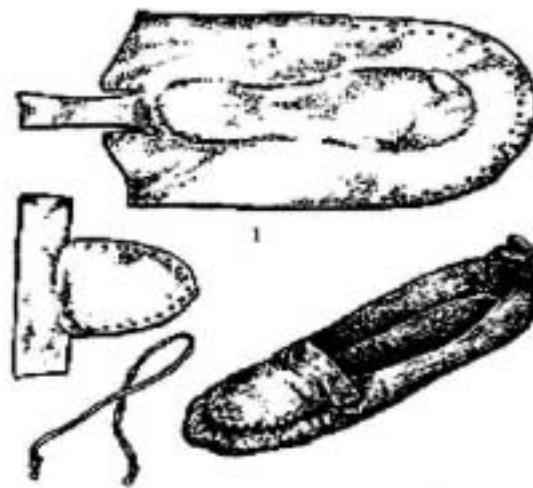
Ботинки ажурные, материал: кожа



Европейская
средневековая обувь
(рис. 1)



Обувь
готического
стиля (рис. 2)



Повседневная обувь
(башмаки-постолы),
материал: кожа



Искусство грима: фокусы и их разоблачение

Самым сложным из всего, что есть на игре, является перевоплощение. Отлично, когда у человека прекрасная мимика, выразительная пластика и богатая голосовая палитра, которые позволяют ему в считанные секунды измениться до неузнаваемости; а ну, как чего-то не хватает? И сквозь матерого оборотня Дуатамона все равно народ упрямо видит Мишу Сопелкина?

На помощь приходят древние как человечество способы формального (внешнего) перевоплощения - маска, костюм, грим. Ну, о костюмах говорено неоднократно, да и иллюстративный материал богат, так что пришла пора побеседовать о тайнах гримировки.

1. Хорошая основа - половина дела

И вот первая тайна грима: никогда, никогда не наносите его на неподготовленную кожу, если потом не хотите стать жертвой рекламы "Clearasil"! Современные красящие составы театральных гримов замешиваются не на самых экологически чистых жирах (иначе стоили бы они дороже хорошей французской помады - загляните как-нибудь в косметический отдел и порадитесь уровню цен, господа мужчины), а собственно краски производятся исключительно химическим путем. Поэтому актеры перед началом гримировки обязательно наносят на лицо слой защитного крема или хотя бы вазелина.

Перед тем, как приступить к процессу, не поленитесь завязать волосы банданой или лентой, чтобы не перепачкать их в

креме и гриме. Не покрывайте рисунком уши и шею - кроме размазанной по волосам, коже и воротнику грязи это ничего не даст; к тому же о мытье ушей игроки обычно забывают до самого города, немало пугая мирных жителей. Если очень необходимо, ограничьтесь одним тоном, который распределите тонким равномерным слоем - однотонный грим даст ощущение инородности кожи, но не будет смешиваться с другими красками (кроме естественной грязи, разумеется :).

Если вы не собираетесь полностью перекрашиваться, то вместо театрального грима лучше использовать косметические карандаши разных тонов ("маскировочные", или тональные - в цвет кожи; контурные для губ - различных красных и коричневых оттенков; контурные для глаз - серые, черные, зеленые, синие и другие оттенки; контурные для бровей - черные, серые, коричневые), предварительно проверив их на мягкость. Делается это так: осторожно проводится плоскостью (не кончиком!) грифеля по коже запястья - если след остается яркий и хорошо растушевывается, значит, карандаш достаточно мягкий, чтобы воспользоваться им в игре. Более твердые карандаши (или те, которые слегка царапают кожу при пробе) лучше не брать - они могут быть хороши для декоративной косметики, но в игре только доставят лишние мучения: цвет блеклый, нажимать придется сильнее, а значит, кожа будет еще больше травмирована.

Чтобы грим не блестел как масляный блин, можно воспользоваться недорогой пудрой и по окончании гримировки слегка

"пригасить" кожу пуховкой (сделать ее можно из мягкого клочка ваты) - использовать порошковую пуховку из коробочки с пудрой ни в коем случае не надо, потому что вы можете попортить и грим, и пудру.

И, разумеется, помимо всех этих косметических прелестей, следует позаботиться и о средстве уничтожения грима - лосьоне или очищающем молочке. В редких, весьма нежелательных случаях аврала можно воспользоваться и одеколоном.

Итак, джентльменский набор гримера будет состоять из следующих компонентов: ватные шарики или подушечки (можно купить готовые), грим (театральный или декоративный косметический), косметические карандаши и тени, пудра, защитный крем, лосьон (или очищающее молочко).

Дополнительно хорошо бы взять с собой плотной бумаги (вертеть из нее фунтики для использования вместо кисточек) и косметические кисточки-растушевки (с одной стороны кисточка, с другой - маленький пороховый валик). О других гримировочных средствах будет сказано ниже, в главе "Особые лица".

2. Шрамы украшают мужчину!

Чтобы нарисовать приличный шрам, нам потребуются: темно-красный, темно-коричневый и светло-тональный грим (можно воспользоваться карандашами тех же оттенков). Стадия первая: красным гримом прокладывается контур будущего шрама - старайтесь делать его одним движением, как это получилось бы в бою (1).

Затем вдоль нижней грани "шрама" прокладывается чуть более широкая полоска тонального грима (тон должен быть светлее вашего естественного оттенка кожи) (2).



Следующий этап - вдоль верхней грани красной полосы проводится темно-коричневая полоса - она создаст ощущение рельефа, глубины шрама (3).

И, наконец, растушевкой или пальцем ак-



3



4

курратно растушевываются края "шрама" - обычно, более широко там, где шрам проходит "по кости" и менее - там, где рисунок проходит по мягким тканям (например, по щеке). Там, где шрам должен быть более глу-

боким, можно добавить больше темного грима и сделать светлее тональный (4).

Таким же способом делаются мелкие "швы" и "морщины" - разумеется, тон морщин будет состоять из разных оттенков коричневого без красных полос. И конечно, если персонаж, покрытый шрамами, имеет "зеленую" или "серую" кожу, следует заменить красный оттенок серо-зеленым, а светлый тон - того же колера, что и основной цвет кожи.

3. Жертва голода и лихорадки

Что может быть краше искусного синяка или мешков под глазами, впалых щек, обтянутых кожей скул и запавших век? Все это можно быстро организовать, не прибегая к естественным средствам.

Мешки под глазами следует наводить темно-лиловым и холодно-красным гримом (в очень малых дозах, чтобы это казалось естественным оттенком), синяки - серым и лиловым, "запавшие" глаза тонируются темно-серыми тенями с легким добавлением холодных красных и синих цветов. Провалы щек делаются с помощью коричневых и темно-серых тонов. Вот примерный ход процесса: (A1-A4)

В финале темный грим растушевывается и припудривается, а светлым тоном подчеркивается рельеф на скулах, нижних веках, носогубных складках, бровях и подбородке. Если не тонировать светом нижние веки, то вместо мешков получится эффект запавших глаз.

С помощью той же игры теней и света можно создать самые причудливые рельефы кожи и даже кости - например, так (Б1 и Б2).

Темный серый или серо-коричневый тон под бровями и светлый над ними при-



A1



A2



A3



A4

дадут выпуклость надбровным дугам, а тонко очерченные линии опущенных уголков глаз и губ придадут лицу совершенно иное, старческое или просто жалобное выражение (в зависимости от остального

грима. Губы, окрашенные тональным гримом или карандашом, превратятся в тонкую щель безгубого рта, а придание губам новых очертаний с помощью контурного карандаша могут превратить вас как в



B1



B2

Нарцисса, так и в Шварцнеггера - в зависимости от выбранного рисунка (B1 и B2).

Убирая темным тоном "лишние" контуры губ и подчеркивая светлым новые, мы, тем самым, придаем лицу другое, незнакомое выражение. Даже такая незначительная деталь способна изменить внешность человека до неузнаваемости.

4. Особые лица

Экзотический грим, в отличие от обычного, призван подчеркнуть полное "иномирное" персонажа. Если, по тем или иным причинам, вы не можете носить маску - что, разумеется, было бы наилучшим выходом из ситуации - то можно попробо-



B1



B2

циальным клеем - продается в театраль-ных магазинах и лавках)

Для кратковременных, но весьма эффектных гримов мертвецов или жертв радиации можно использовать косметические маски. Маски из цветной глины продаются в любой аптеке; пленочные маски бывают в отделах косметики. Глиняные маски разводятся согласно инструкции, наносятся на лицо и остаются до полного или частичного подсыхания - в результате кожа покрывается глинистыми струпами и трещинами. Поверх такой маски можно также нанести кисточкой узоры цветным гримом или красками. Но следует помнить, что глина не полезна для долгого ношения, и максимум через полчаса такую гримировку следует тщательно смыть теплой водой, а на кожу нанести крем. Пленочные косметические маски при высыхании образуют на лице блестящий "пластиковый" слой, который можно слегка ободрать - слезающая клочьями "кожа" производит неизгладимое впечатление. Впрочем, пленочная маска тоже должна быть снята не позже, чем через час, лицо мыто теплой водой и умаслено кремом.

Гуммозная масса используется для создания рельефных носов, шишек и других выпуклостей на лице актера. Чтобы искусственный нарост не отличался от кожи, после придания ему нужной формы и нужного места, гуммоз тонируют в цвет лица. Обычно театральная масса уже имеет оттенок кожи, но, разумеется, под каждого человека придется ее корректировать.

Сочетание разных техник: размоченная промокашка может заменить гуммоз для небольших уродливых пятен на коже; она клеится обычным желатином, сахарной патокой или пленочной маской, подкрашивается гримом - и создает ощущение сильного ожога. С помощью нитей и гри-

мерного клея делают глубокие рельефные шрамы, порезы и складки кожи (в игре это создает определенные неудобства, которые, в отличие от кинематографа, могут разрушить образ, а не помочь его созданию). Жидкое тесто годится для создания жутких оплывших монстров (также, как глиняные маски, должно быть смыто не позже, чем через полчаса - иначе кожа "задохнется" и пойдут прыщи).

Внимание! Использовать овощи и фрукты для раскрашивания кожи следует крайне осторожно - томаты, например, вызывают жуткий диатез и воспаление (если уж ничего другого под рукой нет, лучше использовать разведенную томат-пасту, а не свежие помидоры), да и некоторые другие плоды могут спровоцировать нежелательную реакцию (если вы знаете слабости своего организма, не стоит приносить его в жертву пятиминутному эффекту). Уголь и зола имеют свойство глубоко забивать поры кожи - поэтому после использования следует умыться теплой мыльной водой и очистить кожу лосьоном или даже одеколоном.

Не следует использовать на лице: плакатные краски, гелевые и шариковые ручки, фломастеры, химические карандаши. Нанося на руки и тело "татуировки", убедитесь, что используемую вами краску можно будет смыть - в противном случае, появление человека на работе после бурно проведенных в игре выходных может привести к некоторым... неудобствам.

Удачи вам, индейцы!

Оксана Романова,
г. Санкт-Петербург

Посвящение XI–91

Сказочник

Am E7 Am
 В тревожном зареве углей
 CX G C
 мелькает пламя прежних дней,
 Dm E7 C(Am7)
 проносит шепотом река
 Dm E7 Am
 зов прежних слов издалека:
 C G C
 "Все было так во все века
 Dm E7 Am
 и будет впредь наверняка."

Течет река, горит костер,
 опасен враг, но меч остер,
 добро и зло всегда в бою,
 но как найти судьбу свою?

А стены крепости тверды,
 пока защитники горды,
 и сто дорог легко пройти,
 куда светит цель в пути.
 Все было так во все века,
 и будет впредь наверняка.

Когда друзья к плечу плечом,
 любые беды нипочем.
 Когда соблазн зовет свернуть,
 подскажет сердце верный путь.

Развилки много, жизнь одна,
 за выбор сам плати сполна.
 И умирают только раз --
 встречай достойно этот час,
 ведь было так во все века
 и будет впредь наверняка.

И шелестят страницы вновь:
 все те же слава и любовь,
 опять на выбор сто дорог,
 а сказка ложь, да в ней намек,

что было так во все века
 и будет впредь наверняка.

Все было так во все века
 и будет впредь наверняка.

2/3.08.1991, Яхрома

Таборвиль

Сказочник

C* Em7 Am
 1. Время заносит песком города,
 F G C C7
 Царства стираются в пыль,
 F G6 C A7
 Но не исчезнет с земли никогда
 Dm G(6) C C7
 Царство бродяг – Таборвиль!

2. Где его стены? Везде – и нигде,
 Вс[] же не сказка, а был
 Мир, где на каждого есть по звезде,
 Братство бродяг – Таборвиль!

3. Щедрой рукою на всех подели
 Хлеб и хмельную бутылку.
 Счастье и горе скитальцев земли
 Делит на всех Таборвиль.

4. В пышных дворцах, как в стоячей воде,
 Быстро заводится гниль,
 Но не подвержен подобной беде
 Вечно живой Таборвиль.

5. Наши законы известны везде,
 Лучше, чем чей-нибудь билль.
 Граждан своих не бросает в беде
 Царство бродяг – Таборвиль!

куплет сейчас не исполняется автором)
 6. Титул и злато – что рябь на воде,
 Прах, как дорожная пыль.

Верность, талант и упорство в труде
 Ценит в любом Таборвиль.

7. Мир наш бродячий весельем богат,
 В том наш особенный стиль.
 Шут, чародей, менестрель, акробат, –
 Знайте, ваш дом – Таборвиль!

куплет сейчас не исполняется автором)
 8. Крепок просторный наш дом – небосвод,
 Лес или прятный ковыль...
 Волей, добром и любовью жив[]т
 Вечно живой Таборвиль.

9. первый куплет повторяется

1994

Terra provansal

Лора

Em C
 Здесь, где небосвод, словно рана, ал,
 G A
 Здесь, среди цепей и песчаных скал,
 C A
 Я тебе скажу, мой неверный брат,
 C D Em
 О земле другой – terra provansal.

Em C Em
 Там среди лесов утопает даль,
 A C G
 А в тени соборов нетленный свет.
 F D
 Там ковалась вера моя, как сталь –
 F Em Am
 Ей служить до гроба я дал обет.
 F G
 Вскипела по борту морская пена,
 F G#

Но в землях чужих славил я неизменно
 C H

Terra mea, terra mea.

Там восходят замки по склонам Альп,
 К куполу небес, что глубок и чист,
 Там ветра звенят от труворских альб,
 Там латинский гимн разрывает высь.
 О, как там умеют любить и петь,
 Троице святой вознося хвалу,
 Тот, кто там рожден, презирает смерть,
 Тот, кто там рожден, недоступен злу.
 В железе оков и в неволе плена
 Перед нею одной склоняю колена –
 Terra mea, terra mea.

Там на площадях и монах, и вор
 Из единой братины пьют вино.
 Там с душою плоть развязала спор,
 Там любовь с аскезой слились в одно.
 Затканый гербами струится шелк –
 Золоченый крест и червлёный лев.
 Там сильнее клятв и закона долг,
 Там Господь любимей, чем лица дев.
 Возьми мою жизнь, мне не будет больно,
 Возьми мою жизнь теперь, пока я помню
 Terra mea, terra mea!

B E7

Am F
 Где толкует мистик свою скрижалю,
 C D
 Где над витражами гремит хорал,
 F D
 Рыцарь белоснежный хранит Грааль.

F
 Там моя земля –
 G Am

1996

Тексты песен и аккорды взяты с сайта
 Мары <http://maram.newmail.ru/index.htm>

игра "Айвенго", Хибины Россыпь жемчуга

или все примечательное, что происходило в свите мессира графа Мориса де Браси, капитана гвардии принца Джона, в бытность его в Йорке, изложенное в миниатюрах

Напечатано с молчаливого одобрения матери святой церкви
и Архиепископа лично

Любые совпадения с реальными историческими лицами, литературными персонажами
и вашими хорошими знакомыми возможны ;)

Все описки, недомолвки и искажения неслучайны

Первый день

00.00 Пребывая в своем охотничьем домике, вкушая глинтвейн граф Морис де Браси ля Ментальный изрек "Теперь я знаю, где прятаться от умбонив! Антре, ами, вояж, каналья!!" и поучал правильным аккордам Джона Марчсона, менестреля Фольклорный Элемент (он же Легенда). Самого менестреля это немало веселило. Егеря были все в хлопотах - Редред постоянно варил то обжигающее, то согревающее зелья, а Хререк отвлекал внимание дам от новенькой - саксонки Эльзы ля Лейла, за бархатную ночь глаз и пикантную родинку называемой королевой флирта.

02.00 Графиня Маргерита де Браси ля Белка, доев оливки, попрощалась со всеми и ушла. "Наверное, в наши апартаменты, почитать" - подумал Морис и снова попросил Фольклорного Элемента спеть свою любимую песню, про Прасковью. "Но только с правильными аккордами!" - сразу уточнил он. Менестрель снова рассмеялся.

03.00 "Пожалуй, нам пора!" - в который раз намекнул шевалье Этьен де Монморанси-Лаваль ля Гоша, опора и надежда графа. "Ну, если вы больше ничего не хотите..." - сказал Редред, единственный из егерей не

спящий до сих пор. "А у вас еще что-то осталось?" - с неподдельным интересом спросил Морис.

04.00 Адель, маркиза де Монтемар ля СветаКа, странно улыбаясь, предложила виконтессе миску подогретого плова и ложку. "Ты ведь ... такая же как все, да?" - загадочно сказала она. Виконтесса, чуя подвох, все-таки взяла предложенное и начала есть. "Ага!" - вскричала маркиза - "Она жрет закуску! Она такая - такая!" "Давай-давай!" - весело кричали хмельные гости оробевшей виконтессе.

06.00 "Ну, мы полетели!" - изрек мессир граф и, оперевшись на верного Этьена, покинул гостеприимную лесную усадьбу. Маркиза и виконтесса, сложившись домиком, последовали за ними.

10.00 Морис, покинув свои покои, вышел в залу. "Бонжур, монфлер!" - привычно сказал он при виде супруги. За Маргеритой как всегда появилась маркиза Адель, подруга ее юности, проведенной в монастыре Сен-Женевьев-де-Буа.

10.10 В дверях общей залы мелькнул шевалье Этьен, служивший опорой Мориса вчерашней ночью. По случаю утра он был в легком неглиже, в одних плавках. "Хоть бы

дам постеснялся!" - укорил его Морис, - "Надеюсь, это в последний раз!". Этьен ответил: "Но, мессир, все остальное в стирке!" Дамы благообразно промолчали.

10.20 К уже собравшимся вышел шевалье Бертран дю Геклен ля Фесс, гасконец, вечно подозрительный по причине своей сообразительности, быстроты и моральной неустойчивости к виконтессе.

10.30 Морис и Маргерита обменивались утренними любезностями. "О, монфлер!" - воскликнул Морис. "Мон анж!" - поддержала разговор графиня. "Мон амур!" - не на шутку разошелся его сиятельство. "Мон петит .хи-хи..." - парировала миледи. "Мадам! Ну не при всех же!" - укоризненно заметил Морис. Свита понимающе переглянулась.

10.40 В зале появилась виконтесса, якобы пишущая мемуары Мориса. Она выглядела такой свежей, цветущей, как будто безмятежно спала ночь напролет. Маргерита нахмурилась.

11.00 Когда стало очевидно, что в этом замке совершенно некому озаботиться завтраком, андалузская кровь Маргериты вскипела, и она отправилась напрямик на замковую кухню. Верной Адели ничего не оставалось, как последовать за миледи.

12.00 В общую залу вышли гвардейцы Шарль де Арденн ля Кендер и Ги де Корвале ля Депутат. Они активно обсуждали подробности прошедшей ночи: "Зачем ты пытался обнять меня, Шарль?" "Ну понимаешь, Ги, я отчаянно мерз". "Жениться вам надо, парни!" - заметил благообразный Этьен. "Ну или девок привести" - откомментировал Бертран.

12.30 По замку прокатилась волна волнения. Стало известно, что их высочества изволили проснуться и требуют горячей воды. "Интересно, у кого это они ее требу-

ют, ведь все фрейлины дрыхнут?" - заметила практичная Адель.

13.00 Прибежавший на замковую кухню герольдмейстер принца, известный в узких кругах как "Декс Э", опрокинул котелок с почти теплой водой для умывания высочайших лиц. Дело пришлось начинать заново.

14.00 В замке наконец-то воцарился мир и покой. Все были вымыты, накормлены и счастливы. И эту редкую минуту дамам Мориса испортил мажордом принца ля Шадов, пришедший с неким предложением. "Нет!" - сказала виконтесса, прежде чем он открыл рот. "Но я еще не ..." - попытался обозначиться блондин. "Нет! Мы не согласны! Если в замке не налажен быт, это не значит, что миледи французенки будут начинать каждое утро с кухни. И нам не интересно, почему возникла такая прискорбная ситуация. Решайте вашу проблему без нашей помощи!" - отрезала виконтесса, - "Вам что-то еще не ясно?". "Нет, я уяснил вполне" - сказал мажордом и удалился. Дамы свиты вздохнули с облегчением. Маргерита даже была близка к тому, чтобы отблагодарить виконтессу.

15.00 Вернувшись с променада, гвардейцы Шарль и Ги поделились своей удачей - практически задаром чаровница из лавки сладостей продала им целый пакет грецких орехов. "А знаете ли вы особые свойства этих плодов?" - хором поинтересовались присутствующие.

16.00 Собравшись в зале, свита предавалась приятному ничегонеделанию. Куртуазный разговор вился вокруг грядущих несчастий Шарля и Ги. "Вы не злоупотребляйте, а то на животе лежать не сможете" - сказал гвардеец Андре, что вызвало новый приступ веселья. "И фонтанчиками, фонтанчиками!" - сквозь смех проговорила Маргерита.

18.00 Дамы свиты, возгорев желанием

сладенького, собрались в круасаночную при тамплиерском монастыре. Графиня Маргерита посвятила это время сиесте и оказалась совершенно права, так как лицензия тамплиеров в количестве 4 штук там, высоко, на крепостной стене - сомнительное вознаграждение за такую долгую дорогу по жаре. Никаких торговок булочками обнаружено не было.

19.00 За четыре АвеМарии и два Патер-Ностера виконтесса получила отпущение одного смертного и нескольких грехов поменьше. Остальные дамы исповедоваться не пожелали, хотя уже знали, что первая добавка чревоугодием не считается.

20.00 "Пустяки, дело-то французское!" - сказала виконтесса, пряча улыбку. Она пришла позвать помощницу мажордома Ализе ля Кнопка настроить лютню, и, ориентируясь по звонкому голоску, обнаружила ее в компании - кто бы мог подумать - самого мажордома! Ализе с готовностью приняла предложение посетить покои свиты Мориса де Браси. Виконтесса уже уходила, но мажордом остановил ее и умоляющим тоном произнес "Мон шер, вы ведь здесь ничего не видели?". "Разумеется!" - ответила виконтесса, улыбаясь. "Гы-гы-гы!" - подумала она.

21.00 Герольдмейстер принца, церемонно расшаркиваясь, пригласил графа и графиню в пиршественную залу. Туда же направились все гвардейцы - им предстояло несколько часов стоять в церемониальном карауле подле жующего принца и его высоких гостей. Дамы свиты и Ализе, в душе сочувствуя Маргерите, заварили жасминовый чай и расчехлили лютню, намереваясь провести время чрезвычайно приятно.

22.00 По личному приглашению принца Джона ля Боромира все дамы свиты и при-

сутствующая в покоях графа Ализе были бескомпромиссно вынуждены в добровольно-принудительном порядке проследовать в пиршественную залу замка, где заняли места за богато убраным столом, предусмотрительно сев поближе к выходу. Маргерита отчаянно завидовала им - ее обкуривали справа и слева так, что линзы уже почти закоптились.

22.20 Принц Джон изъявил желание выслушать песню в исполнении виконтессы. "Пой какую-нибудь подлиннее да позанывнее, иначе попросит еще!" - нашептали ей дамы свиты. Виконтесса выбрала "Скандинавские сказки", но имеющиеся там пассажи про норманнов обеспокоили герольдмейстера настолько, что он трижды подбегал к дамам во время исполнения песни. Дабы успокоить Декс Э, миледи пришлось пойти на маленькие французские ухищрения - бить его по носу веером и называть дурашкой.

22.30 Воспользовавшись приходом королевы-матери, дамы свиты тактично, но очень быстро ретировались с праздника. При этом шустрая виконтесса, имеющая большой опыт по части пиров, утащила с собой немного вина и печенья. Адель взяла этот маневр на заметку.

23.00 Морис показался в дверях покоев. На левом плече он тащил некое тело. "Упс!" - сказал Морис и сбросил тяжесть под ель как в постель. Дамы, внимательно окинув тело взглядами, спросили: "Что Это?!" Морис, нимало не смутившись, ответил: "Это - мой оруженосец. Звать Марио дель Пьячо ля Ромео ди Брунгильда си Тима".

23.30 Прервав чудеснейшую суаре оруженосец принца Джона виконт ля Шипсон велеречиво и пространно умолял предоставить лютню и менестреля в пиршественную залу замка. Дамы были не по-

французски непреклонны. Теряя кураж, виконт упомянул о Джоне Марчсоне, сквайре, легендарно известном менестреле. Ах, виконтесса не смогла упустить случай лично вручить ему лютню.

День второй

00.00 Второй раз сбежав из пиршественной залы и наконец-то спася лютню, дамы свиты наслаждались светской беседой, жасминовым чаем и феерической музыкой в исполнении виконтессы. "Между веток весны месяц // Улыбнется серебряной сталью" - выводил нежный голосок любимицы Мориса.

01.30 Месса удалась. Особенно был хорош архиепископ Йоркский. Невозможно было оторвать глаз от архиепископа. Даже бретонское сердце виконтессы было затронуто архиепископом. После мессы Морис сказал "Бэлль дамы, встретимся в охотничьем домике. Выходите через калиточку. Я подойду попозже!".

02.00 В отсутствие Мориса гвардейцы Шарль и Ги пошли искать развлечения, и прямо у стены Йорка встретили двух мамзелей. Сказав девушкам: "Вы из какой деревни?" а затем, желая быть галантными, "Вуле-ву куше авек муа?", вместо доступных женщин шевалье получили удаляющиеся силуэты. Дело исправил крик вслед "Спирт будете?". Девицы моментально вернулись. Не желая рисковать, гвардейцы скомандовали: "Поднять ворота!".

02.30 Подойдя к загородному домику, Морис обнаружил, что беседка пуста, однако с сеновала доносятся веселые голоса егерей. "Мы вас с десяти ждем, уж полкотла пунша уговорили, а вас все нет!" - заметил егеря Хререк. Вообще, егеря и дамы вели себя чрезвычайно непринужденно. Зайдя внутрь, Морис отметил "А просты-

ни-то уже несвежие!" "И скатерть неплохо бы прикупить!" - парировал Редред.

04.00 Зайдя в казармы гвардии и обозрев присутствующих, принц Джон спросил: "А где таких цыганок нашли?" "Граф Морис разрешил!" - тут же нашлись бравые Шарль и Ги. Принц не нашел чего ответить и ретировался.

04.30 Впервые услышав как поет и играет виконтесса, легендарный Джон Марчсон сказал "Чистые эмоции!". Свита графа безмолвствовала. Дамы, пятый раз за вечер удостоившиеся "Пепла Каупанги", пребывали на седьмом небе в алмазах.

05.00 Возвратившись из загородной резиденции, дамы свиты с удивлением обнаружили загадочно улыбающихся Шарля и Ги. "Ах, дамы, сразу пардон, но не пойти ли вам спать?". Для какой-нибудь англичанки это стало бы поводом для обиды, но ушлые француженки, оглядевшись, обнаружили двух чаровниц, возвращающихся с моциона прямоком в казармы. Дамы свиты быстро ретировались, на прощание пообещав гвардейцам утром рассказать, какие же страшненькие у них мамзели. И только удалившись в свои покои дамы перестали сдерживать смех.

06.00 Утро подходило к началу. В зале куртуазно беседовали Адель и Морис. Маргерита отсутствовала. Ее отсутствие становилось все загадочнее, но верная Адель невозмутимо продолжала беседовать Мориса.

07.00 К воротам Йорка прибежал маленький барон Лидса и со словами "Лидс захвачен. Они назвали себя норманнами!" требовал сделать что-нибудь. Морис героически собрал всех, кто был еще на ногах и пошел в Лидс в одиночку. Он предполагал, что там шалят пятеро разбойников, но обнаружил четверть сотни железных умбонов нетрадиционной ориентации во главе с Умбо-

ном Бароном. Морис, не растерявшись, спросил: "А что, собственно, произошло?" "Барон Умбон здесь гостит. Надолго". Все поулыбались. Друг другу. Очень неискренне. "А принц Джон уже знает о том, что якобы случилось?" - задал ответный вопрос Умбон Барон. "Нет", - сказал Морис, - но, взглянув на потянувшиеся к оружию руки железяк, добавил "Но я оставил ему рапорт на столе". Тут Морису было предложено выпить, и закутить, и куртуазно провести время. Граф отказался.

9.00 Закончив светскую беседу о чудесах небесных и о земных, Маргерита проводила оруженосца принца Джона шевалье ля Шипсона нежной улыбкой. "Ах, ви-конт!" - подумала она.

11.30 Морис, почесываясь, вышел из апартаментов, вспоминая как в одиночку выносил Лидс. Вполне овладев искусством пробуждения виконтессы, он, как всегда, был весел и суров.

12.00 Гвардейцы Шарль и Ги подошли к дамам свиты с претензиями. "Дамы, мы считаем, что вы не правы!" - сказал Шарль. "Да, вот!" - прибавил Ги. "Не такие уж они были страшные, те, кого мы вчера притащили!" - пробасил Шарль. "Там леди Ровена была!" - уточнил Ги. На вопрос Адели: "Ну и которая из этих Ровена?" ответа не последовало.

15.00 Свита просит позволения Мориса запретить слово "вчера". В конце концов, когда вечеринка кульминирует сильно позже рассвета, за полуденной трапезой то и дело слышишь фразы "Ну ты и нажрался ... сегодня", "Как ты мог себя так вести ... сегодня" и "Никогда не напивайся так как сегодня!"

15.15. Гвардеец Ги, в ответ на активное обсуждение их походов прошлой ночи, торжественно пообещал: "А мы сего-

дня монашек приведем!". Свита очень смеялась. Затем призадумались.

18.00 Маргерита с верной Аделью решили сходить к дальнему ручейку освежиться. Виконтесса по каким-то только ей известным причинам отказалась присоединиться к ним. Мысленно назвав ее замарашкой, дамы отправились вдвоем. И что же! Выбрав не ту тропинку, они через часик вернулись обратно еще запыленнее чем были.

18.30 "Что это там звякает?" - всполошились дамы свиты. "Это принц-прелестник!" - пояснили всеведущие гвардейцы. В замке полным ходом шла подготовка к турниру.

Интерлюдия - турнир день первый

Начало турнира было омрачено неким инцидентом. Злокозненные людишки, наверняка тайные сторонники Ричарда и свободной Англии, отвели свите принца Джона, при которой по церемониалу была свита де Браси, скамьи на солнечной стороне ристалища. После силового давления мощным авторитетом Мориса инцидент был исчерпан.

Дамы свиты заняли подобающие места слева во втором ряду скамей. За их спинами встали Ализе и Эльза. Все увлеченно разглядывали бойцов и сплетничали.

По праву можно назвать первый день турнира торжеством гвардии принца! Первым из зачинщиков был, разумеется, Морис. Его красная бригантина смотрелась очень куртуазно на фоне белого тамплиера и серости остальных зачинщиков. Первым вызывающим стал надежда северного фехтования шевалье Ги де Корвале.

Поскольку границы поля битвы обозначены не были, принц Джон подал личный пример, бросив на ристалище камень для

последующего окаймления границ. И посрамлены были те, кто говорил о непопулярности монаха-узурпатора. В единодушном порыве все присутствующие начали швырять камнями, в том числе и через головы сидевших. Дамы свиты испытывали некоторый дискомфорт.

Перед началом схваток принц Джон поинтересовался у бойцов "Мессеры, какого ваше мнение относительно ширины ристалища?" "Нормально!" - ответил Морис. И турнир был начат!

В первом бою Ги вызвал барона Бани, и выиграл у него с легкостью чрезвычайной, однако порвал брюки. Не заметив этого в пылу боя, он, когда спала горячка, заподозрил неладное. "То-то я так легко шагаю" - сказал он, когда верный друг Шарль подтвердил его опасения. Увы! Их совместные усилия не помогли устранить сию неприятность. Но подобные мелочи не могут остановить настоящего воина! Напротив, проявляя хладнокровие истинного валлийца в паузах жарких схваток, когда другие бойцы интересовались счетом, Ги спрашивал верного Шарля "Ну что, не видно?"

Вторым вызывающим был Марио, оруженосец Мориса. Его бой с зачинщиком - датчанином рыцарем Темного Заката, был в два схода, причем в первый же раз сломали оба щита. Нередки были и удары по шлему. Бой отложен по просьбе датчанина.

На третий бой Морису достался в соперники рыцарь из тамплиеров. Этот противник казался достойным, однако оказался слабоват - Морис могучим ударом сбил его с ног. Благородство Мориса, давшего сопернику время подняться, было отмечено восторженным ревом трибун. Второй сход. Пламя битвы в руках Мориса, он не сет соперника! Тамплиер теряет оружие и бой снова остановлен. Счет 8:4.

Магистр тамплиеров сэръ рыцарь ля Фима лично снаряжает брата по ордену. Новый сход - и у противника обрывается ремень наруча. "Почему оборванцев выпускают на ристалище!" - негодует Морис, снова вынужденный прервать бой.

Четвертый сход, на этот раз продолжительный, и Морис получает свою победу со счетом 10:7. Бой остановлен, однако противник не желает слышать криков "стоп!". Оруженосцу графа пришлось выйти на ристалище и оттащить наконец-то взбодрившегося тамплиера.

Продолжение второго боя. Итальянский кодекс чести не мешает Марио наносить удары латной рукавицей. Противник падает, и Марио, по примеру Мориса, не добывает лежачего. Бойцы расходятся. Дамы свиты обсуждают пикантный поясной ремень Марио

Новый сход. От первого же удара Марио противник чуть не падает. Филигранная техника боя итальянца вызывает восторженные крики толпы. Снова падение противника.

Третья сходка. Все удары противника уходят в пустую. Марио побеждает со счетом 10:8.

Четвертый бой. Морис вызван Рыцарем Звезды. И вновь вьюга мечей закружила по ристалищу! Второй сход не нужен - со счетом 10:1 Морис наказывает звездонного. Все произошло так быстро, что дамы не успели понять, что к чему. Зато принц Джон и мужская часть трибун громко выражали восхищение поединком.

Пятый бой. Шериф Йорка Перси ля Верди вызвал рыцаря Гарри Поттера ля Родина. Опытный в турнирных делах Морис крикнул принцу: "Ваше величество, но на Шерифе полный доспех, а Гарри одет легко. Однако же они собираются биться на-

смерть, на остром оружии! Может, снять хотя бы поножи с Шерифа?" на что принц Джон милостиво изрек "Пусть Шериф падает, когда решит, что умирает".

Архиепископ покинул свое место в ложе принца и вышел на ристалище благословить бойцов. "Они не преклонили колени перед вами?" - заметил изъян в церемонии принц Джон. "Шериф - действительно не преклонил. У него их просто нет" - ответил архиепископ.

И начат бой. Простолюдинки визжат от ужаса. Сэр Гарри обегает своего бронебойного противника, с размаху бьет его щитом. Шлем шерифа промят, поединок останавливают.

Новый сход. Массивной атакой Гарри Поттер вытеснен за границы ристалища. Однако для Шерифа такое напряжение не прошло даром - он утомился и еле движется. Поединок снова остановлен. Шерифу поправляют шлем, подносят ребенка попрощаться.

Новый сход - и сэр Гарри Поттер при смерти, Шериф решает его жизнь и смерть. "Вы хороший боец", - говорит он поверженному сопернику, - "Завтра здесь же. Лекаря!". Все стоя аплодируют благородности Шерифа.

Герольд объявляет промежуточный результат турнира. Морис с двумя победами уверенно лидирует.

Шестой бой. Барон Умбон вызывает фон де Бефа. Первая сходка завершилась тем, что противники упали друг на друга. К образовавшейся куче присоединились секунданты. В пылу схватки барону Умбону попали по лицу. Льющаяся кровь привела некоторых дам в испуг. Принц Джон встал со своего места и громко объявил: "За попадание в голову - штрафовать! Конечно если договорились биться без головы!". Дамы в негодовании перешептыва-

ются: "У них на всех одна извилина в голове!" - "Да и та от шлема!"

Седьмой бой. Шериф против Красного барона. Однако оба бойца не готовы выйти на ристалище. Возникает томительная пауза. Морис, авантажно стоя первым среди поединщиков, ковыряет в носу. Пользуясь случаем подлеченный лекарями сэр Гарри Поттер выражает желание быть в строю.

Принц Джон не позволяет ему. У сэра Поттера открываются раны. Поединок наконец-то начат. В пылу схватки обоих бойцов выносит прямо на трибуну с банщиками. Простолюдины в шоке разбегаются. Остальные зрители, сидящие в первых рядах, спешно ищут щиты. Чтобы укрыться. Перед принцем Джоном сажают двух гвардейцев для прикрытия августейшей особы.

Восьмой бой. Ги де Корвале вызывает датчанина Темного Заката и побеждает его. Герольд объявляет "Есть ли еще желающие помериться... мужеством?" И такие вые находятся.

Девятый бой. Ги против тамплиера. Ги великолепен на ристалище! "Ах, не таким ли был и Морис в молодости!" - слышны шепотки среди дам. У тамплиера поломка снаряжения. Третья победа Ги!

Десятый бой. Морис против фром де Бефа. Дождем ударов начался этот бой для барона. Он не выдерживает и падает на левое колено. "Да, перед Морисом никто не может устоять!" - шепчутся дамы на трибунах. Вторая схватка не продлилась и минуты. Третья победа Мориса!

И тут же Морис ударяет в щит с леопардом. Датчанин принимает вызов. Герольд сморкается в церемониальный плат.

Одиннадцатый бой. Морис теснит противника за ристалище. Толпа простолюдинов скандирует "Морис! Де Браси!", свита подхватывает клич. Принц Джон кричит:

"Давай - давай!". И Морис элегантно движением щита выкидывает датчанина за ристалище. Только датские пятки сверкнули над полоской камней, означающей границу. Трибуны буквально взорвались! Четвертая победа Мориса!!! Герольд, между прочим, замечает "Это был безжалостный поединок". "Не для Мориса!" - тут же встревает в разговор верный Марио.

Двенадцатый бой. Шериф против Ги де Корвале. Принц Джон желает поединка на остром оружии, но его удаётся отговорить. Морис подбадривает своего: "Гвардия, вперед! Давай, Ги! Верхняя тройка!" В ходе поединка неоднократно преступаются границы ристалища. Четвертая победа Ги.

Принц Джон изъявил свою волю: "Не желаю, чтобы состязались Морис или Ги. Пусть дерется кто-нибудь другой". И герольд послушно объявил: "Можно вызывать любых рыцарей, кроме де Браси и де Корвале". Затем принц решил, что настало время для дуэлей. "Хочу боев насмерть!" - заявило его высочество. Герольд откашлялся в плат.

Тринадцатый бой. Датчанин против Тамплиера. На этот раз вылет за пределы ристалища превзошел метровую отметку. Архиепископ выражает общее удивление очередным вылетом: "Фига их на эту тему пробило!" Пусть анжуйский говор не понятен большинству зрителей, но эти слова затронули их сердца. Бой был остановлен. "Да, тегилля из любого сделает мужчину" - шептались дамы свиты, критически оглядывая обоих бойцов.

Принц Джон повелел Герольду объявить счет. Оказалось 4:4. Принц повелел: "Разверните бойцов, чтобы он и ко мне попами не стояли". Начат сход, и снова вылет за ристалище. Бой продолжен прямо на трибуне, дамы визжат, есть пострадавшие среди публики. Спокойствие восстанавливает

принц Джон: "Разведите их на старт!" "На старт? Хм..." - архиепископ давит смешок. Принц велит бойцам: "Деритесь щитами, а не мечами. Может вам двуручные щиты дать?" Архиепископ не может удержать иронию "Драки бронедверями? Интересно посмотреть!". Поединок продолжен, и победу присуждают датчанину.

На ристалище выходит шут принца и желает поединка. Соперником ему выходит кабатчик Марч. Подуставшая от лязга железа публика отдыхает, глядя на борьбу в пыли. Принц Джон великодушно велит присудить шуту одно турнирное очко. "Желаем смотреть финал" - изрекает он.

Однако осмелевший шут желает биться еще. Но противника на этот раз не нашлось. "Шуту - вторую победу на турнире. Желаем финала!" - непререкаемо заявило его высочество.

Упс! Слегка опоздавший на турнир, но тем не менее горящий желанием битвы, барон Шарль де Голль ля Родион, славный потомками, возжелал вызвать Шерифа на поединок. Бой был разрешен. В пылу схватки Шарль почти падает два раза, и на третий раз это вполне ему удается. Аплодисменты Шерифу, не бьющему лежачего.

Новый сход. Барон де Голль использует преимущества своей маневренности. Крохотный щиток Шарля мелькает как молния. Крики толпы "Лови его, Шериф!" У Шерифа отходит подошва правого ботинка. Герольд, пользуясь случаем, объявляет боевую ничью. Принц Джон громко желает финала.

Герольд торжественно объявляет: "Аттенсьон сильвупле! Его высочество желает видеть сильнейших!" В ходе поединка Морис выталкивает Ги за пределы ристалища дважды. Принц Джон громче всех скандирует "Де Браси! Де Браси!" Архиепископ не

сдерживает эмоций: "Очень, очень красивый бой!" и вот поединок закончен.

Герольд: "Очевидно, что судьба этого турнира благосклонна к лучшему из лучших мечей Англии. Я имею честь объявить королем турнира графа Мориса де Браси". Толпа ревет от восторга. Принц Джон протягивает Морису церемониальную корону на острие меча.

Морис называет имя дамы, в честь которой он сражался, имя королевы турнира. Какой сюрприз - это графиня Маргерита де Браси, его законная супруга. Шквал аплодисментов! Виконтесса, официальная фаворитка Мориса, в негодовании ломает веер.

21.00 В замке начался пир по поводу прошедшего турнира. Праздник был на редкость весел - Морис чуть не уснул за столом. Он едва отмазал графиню Маргериту от этой пытки, объяснив что жена приболела, скромного монастырского воспитания и не любит шумных, веселых праздников, к тому же у нее болит голова и капризы.

21.30 Ввоздем пира стал барон Бани Бриан де Буагильбер ля Копыч по прозвищу Таран. Он рассказал историю своих подвигов: при штурме одной из башен Иерусалима он был первым среди держащих таран. Поскользнувшись в аутентичной обуви, он, а точнее его голова попала между стеной и тараном. И с тех пор Бриан Таран заикается, шепелявит и кусок того бревна все еще с ним, в его голове. Иногда кусок вылезает, и его подпиливают.

20.00 "Нет! Ну ничего нет! И ведь не поаявится!!" - Маргерита, вся в капризах, сама сходила за водой, сварила ужин. Адель в ужасе наблюдала падение подруги.

22.00 Тост Бриана де Буагильбера: "Во имя папы, сына и мамы и святого духа". Тост гвардейцев в честь Бриана: "Ну, за та-

ран!". Тост гвардейцев, когда Бриан начал зарываться: "Таран полез!" Принц Джон дважды поднимал тост "За гвардию!"

23.30 Дамы, допив три литра сваренного Маргеритой волшебного датского напитка, ушли в лесной домик. Адель понадеялась, что благодатная тамошняя атмосфера излечит миледи. Виконтесса только улыбнулась.

День третий

01.00 Месса была великолепна. В качестве темы была выбрана прекрасная дама и любовь к ней. В памяти Мориса осталось "Стан ее как пальма. Как хочется на нее залезть, поесть винограда! Зубы ее настолько белоснежны как стало стриженных овец, выходящих их озера, и с каждой 2 ягненка и нет среди них бесплодных".

01.30 Во время мессы обломок тарана вылез так сильно, что преклонил Бриана де Буагильбера к земле в позе работающей прачки. Присутствующие гвардейцы ничуть не удивились.

03.00 Пребывая в городском кабаке, наблюдая как принц Джон пьет кофий, Морис нес трудную, опасную и на первый взгляд не видную службу.

03.30 Будучи в лавке сладостей, шевалье Ги и Шарль разводили торговцев на вино. На шум подошел гвардеец Андре. "У меня есть вода. Отличнейший запивон!" - сказал он, вникнув в суть дела.

04.00 Что дальше происходило с вышеупомянутыми шевалье - тайна, покрытая страшным мраком. Ги уверяет, что Шарль притащил его домой. Шарль твердо стоит на том, что не помнит ничего. По слухам, он сватался, и весьма удачно.

09.30 Адель, маркиза де Монтемар, наперсница графини де Браси, отличница монастырской подготовки, проснувшись, обнаружила себя на загородной вилле.

"Как хорошо на природе!" - подумала она, "Свежая черника в любое время суток". Заварив чудный морсик в поисках пропавшего голоса, она удобно устроилась на веранде. В дверях сеновала показался егерь Хререк. "Миледи довольна?" - взглядом спросил он. "Да, вполне", - улыбкой ответила Адель, сладко потянувшись.

10.00 Морис де Браси, проснувшись, выяснил, что ночью было покушение на принца Джона в его личных апартаментах. Но по ошибке вместо его высочества задушен телохранитель. "Что за бабский труснюк!" - подумал Морис. Позже выяснилось, что это все слухи.

10.30 Этьен, привычно зайдя в опочивальню Маргериты и Адель, с удивлением обнаружил, что она пуста и поспешил с докладом к Морису. "Так, и где же наши дамы?" - сказал Морис и по привычке полез в палатку к виконтессе, но был встречен возмущенным криком. "Не важно, сколько здесь мужиков, главное - сколько женщин!" - изрек непреклонный в своих устремлениях Морис. Виконтесса была одна - какая неожиданность! Правда, заставить виконтессу с шер ами Морису не удалось и раньше.

11.00 Повинуясь внезапному капризу, Маргерита предложила выдать Адель за егеря Хрерика. "Отклонить!" - сказала Адель, возмущенная предложенным мерзавьянсом.

12.00 Напоследок осветив милыми улыбками окрестные сосны и ели, Маргерита и Адель вошли в замок через потайную калитку. "Бонжур, миледи!" - сказала виконтесса с неопознаваемой интонацией, первая заметив их. "Не могли смску скинуть?" - недовольно заметил Этьен, - "А еще три массажа обещали!"

13.00 Удачно разогрев вчерашние мака-

роны, Маргерита пригласила всех к столу. Второй день капризов миледи наступил незаметно. Адель, привычно шокированная поведением миледи, сделала вид, что ничего необычного не просиходит.

13.30 Принц Джон отдал приказ поймать живыми и мертвыми (лучше живыми) кондотьеров, виноватых во вчерашних безобразиях. Гвардия в полном составе выдвинулась на часовню святого Дунстана, и обнаружила там валяющихся в непристойных позах принца, обеспечили охрану во время предварительного допроса. Капитан кондотьеров имел глупость во всем сознаться, на что принц Джон лаконично сказал: "Тебе отрубят голову, а остальных повесят!" Марио, оруженосец Мориса, отконвоировал капитана до кутузки, слегка поприжав в финале. "Мне не понравились его телодвижения!" - откомментировал бравый итальянец свой произвол.

14.00 Разнесся слух, что принцесса желает оженить Марио на одной из своих фрейлин. Дамы свиты немного обеспокоились. Однако беззаботный итальянец пропустил эти разговоры мимо ушей. Если бы дело происходило в его родной Италии, где приворотными зельями торгуют в каждой лавчонке, то он бы конечно насторожился. Но в Йорке не было даже аптеки, и фрейлине, при всем желании, не удастся купить там что-нибудь к чаю.

15.00 Вернувшись с купания в озере, Марио отметил температуру воды следующей фразой: "Я чуть не кончил попой 4 раза". Дамы были столь шокированы его итальянской прямоотой, что попросили не спешить одевать рубашку. Прекрасный как Аполлон итальянец продолжил развлекать дам своими высказываниями относительно лекарственных пиллюль: "Активированный уголь - чтоб

тебя над лесом взрывало, янтарная кислота - для веселья и витаминки - так". Затем он пожаловался на некоторый застой крови в мышцах левого плеча.

15.10 Дамы свиты чудесно сидели в лучах послеполуденного солнца, наслаждаясь нежным запахом свежесмытого итальянского тела. Из пиршественной залы доносился смех Мориса. Пользуясь случаем миледи предложила Марио кое-что. "Уи - уи!" - ответил шевалье.

15.20 "Ура! Я не мертвый!" - воскликнул Марио после массажа, проведенного Маргеритой. Дамы свиты заворуженно смотрели на его обнаженную спину. Марио поведал дамам о своей большой семье, как он скучает, как хотел бы, чтобы все они были с ним. При этом причины, по которым ему пришлось покинуть Италию, были тактично опущены. Дамы сочувственно кивали.

15.30 Принц Джон с супругой соизволили посетить казармы, милостиво присели у костра, а ее высочество не побрезговала жасминовым чаем. Куртуазный разговор велся вокруг подробностей прошедших и грядущих турниров и пиров. На шум пришел Морис.

15.40 "Люблю здесь бывать!" - сказал принц Джон, отдыхая душой в казармах гвардейцев. "А нехорошо как-то с кондотьерами получилось" - заметил Морис. "Они же первый раз приехали, еще ролевые девочки" - добавил оруженосец принца.

15.50 В честную компанию затесался мажордом, и сразу же попросил повара. Несмотря на красноречивое молчание дам, Морис собственноручно вручил ему искомое.

16.00 В ожидании казни кондотьеров вся кампания перебралась к воротам замка. Марио, вышедший за ворота, имел честь атаковать рыцаря, назвавшегося Ай-

венго. Формальным предлогом послужила леди Ровена. В ходе дуэли у соперника традиционно ломалось снаряжение, зрители чуть не сорвали глотки скандируя "Марио! Марио!". Разумеется, победил бравый итальянец! Затем ему пришлось мучительно долго объяснять леди Ровене, что Иванко был ее недостойн, что он, конечно, тоже недостойн, но что тот саксонец еще больше недостойн. В конце концов позвали священника. Дамы свиты все-рез обеспокоились.

16.30 Казнь кондотьеров все откладывалась. Принц Джон чихнул дважды. Фотографирование на фоне принца и флага стало модной фишкой сезона. Подошла принцесса со свитой "Вы постоянно заставляете меня ждать!" - сказала его высочество. "Но мы же дамы!" - парировало ее высочество.

16.40 Гвардеец Бертран, прослышав о планах Мориса на вечер, просил его "Вы договорились идти в баню? А можно я с вами?". "Нет!" - отствовал граф. "Что нет?" - переспросил Бертран. "Просто нет!" - хором ответили Морис, Этьен и дамы.

Интерлюдия - казнь

17.00 Привели первого казнимого - капитана кондотьеров. По требованию принца он, как особа знатного происхождения, блазонировал тарч и начал отрицать свою вину. В ответ на это принц Джон обратился к палачу: "Добейтесь от него правильного ответа на вопросы!" Палач применил дыбу. Мятажник выказал недюжинную физическую силу. Палач применил зеленую яйцерезку, ближайšie зрители спешно стали вытираться. Сочтя пытки достаточными, принц вновь обратился к пытаемому: "Вы признаетесь что покушались на мою августейшую особу?" Капитан кондотьеров по-

прежнему отрицал вину.

"Стойкая тосканская собака!" - заметил герольд принца. "Дайте ему воды!" - вскричал разгневанный принц, - "Воды с солью на его раны!" Палач применил дыбу второй раз, мятежник не устоял - и начал говорить: "Я тщеславен! Я присвоил чужую славу!" "Ну и как вам теперь нравится быть в центре внимания?" - иронично поинтересовался принц Джон.

Марио, стоящий на карауле у дыбы, добавил: "Если нормальный итальянец желает зарешать августейшую особу, он доводит дело до конца!". На что оруженосец принца, виконт ля Шипсон поинтересовался: "И скольких вы зарешали?" Тут очень кстати кондотьер не выдержал пыток и окончательно сломался, признавшись во всем, что хотелось услышать принцу. "Да здравствует английский суд!" - на радостях воскликнул принц, и задал новый вопрос: "Назовите имя заказчика!". "Я не знаю" - ответил пытаемый. "Палач!" - скомандовало его высочество - "Помогите ему!" Мятажник выдержал третью дыбу. В процесс дознания вмешался шериф Йоркский: "А где ваша казна?" - спросил он пытаемого. Палач второй раз применил яйцерезку, но стойкость капитана была непоколебима. Однако испанский сапожок привел к желаемому результату. После того как кости вышли из суставов, мятежник обозначил заказчика, как человека в черном плаще, говорившего тихо и не носящего оружие. Раздробление костей на ногах помогло вспомнить, что заказчик владел языком как дворянин, но не говорил при этом стихами. Четвертая дыба выяснила, что дело было в Оксфорде, внутри замка. Вина капитана была очевидна даже простым людям, наблюдавшим за казнью, и один из пролов, в белом чепчике, подбежал и к криком "Царевубийца!" плюнул в мятежни-

ка, чем немало порадовал принца. "По просьбе народа, вырвать ему ноздри!" - велело его высочество.

По завершению вырывания Шериф поинтересовался у принца, можно ли тащить следующую жертву. "Их там много!" - заметил он. Гвардейцы довольно приосанились. "Остальные - не дворяне, пойдет быстрее!" - заметил принц. Марио, на котором лежала обязанность стеречь капитана кондотьеров, глубокомысленно заметил: "Думаю, он уже не победит". "Вы потрясающе наблюдательны!" - тут же откомментировал оруженосец Шипсон. Принц Джон распорядился телом: "Голову отрубить и на стену. Я желаю видеть на кольях головы всех мятежников. Изобразите!" Палач четвертует мятежника перед декапитацией. Толпа ликует. Маркиза и виконтесса, почувствовав дурноту, спешно удалились с места казни. Однако долг перед Маргеритой обязал Адель вернуться.

Интерлюдия - второй день турнира - общий бой

20.10 С более чем часовым опозданием начался мели (по-нашему бугурд). Крики, женский визг, скандирование "Марио!", эмоциональные комментарии мужской части публики. Принц Джон: "Марио, где ваш меч?" Марио отступил: "Сломался в бою!".

20.20 Герольд изрек: "Назовите имя лучшего рыцаря!" Толпа скандирует "Марио! Марио!!!" Графиня де Браси, как Дама прошлого дня турнира, награждает Марио кинжалом с инкрустациями. Марио выбирает своей дамой сердца графиню Жаклин и просит ее стать женой. Толпа ревет!

20.30 "Что это вы? Пьете?" спросил герой турнира Марио, подходя к хихикав-

шим в сторонке виконтессе и Эльзе, королеве флирта. "О, это слабенькое, сладенькое, женское. Тебе не понравится!" - ответили дамы. "Отнюдь!" - сказал Марио и основательно приложился, затем запил из предложенной второй полторашки.

21.00 Дамы свиты в почти непристойной спешке возвращались с турнира, чтобы успеть собрать шмутки и навязать веничков для баньки.

21.30 Эльза королева флирта появилась во внутренних покоях графа через потайную калитку. Она хихикая объявила, что архиепископ в отсутствие светской власти захватил бразды правления, объявил кровавую теократию, военное положение и никого не пускает в город. "Ах, какой мужчина! Почему же он епископ!" - почти вслух сказала виконтесса.

22.00 Морис и свита пришли в баню вовремя, однако камни еще не были достаточно нагреты. В ожидании дамы свиты беседовали прекрасную банщицу Вжику. К их кружку присоединился Марио. "А у меня сегодня как-бы свадьба, надо бы мальчишником озаботиться..." - между прочим сказал он. "Да!" - единодушно воскликнули дамы - "Просто да!"

22.10 "Морис, я пойду париться вместе с девочками - это типа мой мальчишник!" - сказал Марио, подойдя к мессире графу. "Нет!" - отрезал Морис. "Что нет?" - переспросил Марио, надеясь на конструктивный разговор. Напрасно! "Просто нет!" - отрезал граф. Марио расстроился. Дамы были безутешны.

23.30 Вся свита, чистая и счастливая, во главе с Морисом, отправилась домой, еще раз поблагодарив банщиков. У тех как раз начиналась суаре - приглашенные менестрели исполняли "Прогулки по трамвайным рельсам". Дамы, помня о своих мокрых ло-

конах и не желая простыть, убедили Мориса отклонить предложение остаться.

День последний

00.00 К кортежу свиты присоединилась еврейская деревенька, подаренная принцем Джоном bravому Марио по случаю поمولвки. "Они меня уважают!" - заметил Марио, хвастая своим быдлом перед дамами, - "Могут для вас серенаду исполнить!". Серенада была выслушана. Мотив оставлял желать лучшего, а вот слова были безупречны. "Да, я сам подбирал текст" - признался Марио. Дамы были растроганы.

01.00 Возвращаясь из бани, в хорошем настроении, с песнями и евреями, кортеж свиты был заторможен случайным путником. После довольно невнятного объяснения путник был отпущен. "Ах!" - сказали дамы, недовольные задержкой в пути, - "Зачем же с ним разговаривать! Надо было сразу бить!" "А я уже замахнулся!" - с милой улыбкой сообщил дамский любимец Марио.

02.00 Месса была. По слухам. И кажется, из свиты Мориса на ней никого не присутствовало.

02.30 Свадьба Марио была несколько омрачена инцидентом. Ворвавшийся мятежник Асасин-Берсерк-Убийца (точное имя не установлено) нанес топором предсмертный удар принцу Джону в сопатку. Морис де Браси выхватил у хулигана топор. Принца удалось спасти. Все это произошло до того как Марио третий раз сказал "Да". Свадьба сорвана. Дамы свиты ликуют! Марио тоже. По городу начата проверка паспортного режима и шухерение малин.

03.00 Произошло покушение на шерифа Йорка. Ему перерезали горло. Однако лекарь спас его жизнь. Все были очень удивлены - за какие такие праведные дела столь чудесные излечения. Официальная

версия события - шерифом при исполнении был обнаружен второй Асасин, разоблаченный при попытке перерезать горло от уха до уха.

03.30 Встретив на замковой кухне леди Ровену, гвардейцы Шарль и Ги получили от нее предложение проводить до дома. На что Шарль не растерялся, и заявил "Но вы же на домашнем аресте!" Некий дворянин, также будучи на кухне, вмешался в разговор и заявил, что такого не может быть так как быть не может вообще. Ги и Шарль решили получить указания на этот счет самого принца, чтобы раз и навсегда покончить с этим. Принц отдал приказ "Леди Ровену - в казармы!"

04.00 К веселой компании в зале - дамы, егеря, гвардейцы - присоединился Морис. "Спать!" - сказал он. Все очень смеялись.

09.00 Ввиду напряженности политической обстановки и ради разнообразия егеря с самого утра сидели в графских покоях. Прелестная Эльза также была с ними. "А вот и егеря подтянулись," - поправитствовал их Морис - "Что, не спится?"

10.00 Морис, все еще не ложившийся спать, веселыми шутками приветствовал просыпающуюся свиту. "Ги! Ты проснулся сам? Заболел что ли?! Пошли со мной, тебе будет так же хорошо, как и мне! Я уже сутки не спал". Гвардеец Анри, увидев Эльзена, сообщил тому, что вот так, с утра, он еще страшнее, чем вчера ночью с помятым лицом и беломориной в зубах, когда неверные блики костра бросали причудливые тени на суровый рельеф его лица.

10.15. Граф предложил всем пойти к егерям, но спохватился, что Хререк и Редред сами здесь. "Развелись тут Ричарды и Айвенги!" - в негодовании воскликнул Морис. Тут в зале на свою беду оказалась маркиза. "Адель, вы великолепны в своем

домашнем платье!". Застигнутая врасплох миледи поправляла слегка помятый за четверо суток подол, пытаясь открыть глаза пошире. "О-о!" - только и смог промолвить Морис, увидев утреннюю Маргериту.

10.30 Собравшихся почтили присутствием Шарль и Ги. Завидев последнего, дамы свиты хихикая поинтересовались "Все равно, сколько мужиков у вас было в палатке. А сколько девок?" Ги хранил молчание, характерное для только что проснувшегося человека.

11.00 "За...зь!" - сказал Морис, уходя в глубокие погреба замка посрамлять дьявола. "Будут меня искать, скажите, что не найдут!" - были его прощальные слова.

11.30 "Бонжур, Шериф, как здоровье?" поинтересовался Этьен у зашедшего на огонек представителя власти. Шериф жестами объяснил, что ему плохо.

16.00 Возвратившись с променада дамы с удивлением обнаружили холодеющие трупы Мориса и гвардейцев. Маргерита обеспамятовала, и только верная Адель могла поддержать ее в такую трудную минуту. Тем временем бретонка виконтесса договорилась с викарием об отпевании и устроила тела на временное хранение в глубокие подвалы замка, туда, где винные погреба. Все равно в них больше некому было наведываться...

Эпилог. Записи со слов его высокопреосвященства епископа Йоркского

02.00 Месса прошла как обычно. Затем, после легкой паузы, началось венчание Марио дель Пьячо и графини Жаклин ля Эклер. Я отдал руку невесты жениху и попросил его повторять за мной "Я, Марио дель Пьячо... беру в законные жены... И

только Жаклин открыла рот, как неизвестный в маске, неспешно пройдя половину церкви, с криком "Смерть тирану!" бросился на принца Джона и ранил его в руку. Ну тут началась суматоха. Второй удар отбил Морис де Браси, а на спину врагу прыгнул Гарри Поттер. Злоумышленник был убит на месте.

15.30 К воротам города подошли две армии: бароны саксы и прочие англичане и тамплиеры. После неокончания непродолжительных переговоров нервные тамплиеры напали с криком "Бусенар!" и это завело всех. В то время как Ричард и королева Аквитанская стояли в стороне и совершенно не могли контролировать ситуацию. Принц Джон, завидев такое развитие событий, начал спешно спускаться со стены, но вражеская стрела, пущенная вдогонку, смертельно ранила его. Наскоро перевязанного принца отнесли в замок. Я поднялся на стену и попытался успокоить народ, однако в меня полетели болты. Крикнув арбалетчику "Ты в кого целишься!", я поверг его в замешательство. Тем временем стрела со стены оборвала его грешную жизнь. В это время крепостные ворота уже были выбиты внутрь наполовину. Со словами "Стена пала!" я сплотил весь двор вокруг раненого принца и организовал спасение благородной крови. Официально же принц Джон со свитой отправились на охоту.

Однако принц Джон был тяжело ранен и мог бы умереть без присмотра лекаря. Я попросил Господа явить нам чудо и обратился к пастве с увещаниями: "Вспомните как прозревали калеки и вырастали конечности!" Все стали молиться в надежде АвеМария чтобы Господь явил чудо. И представьте себе по натуре, обалдеть, только мы закончили, явилось чудо и при-

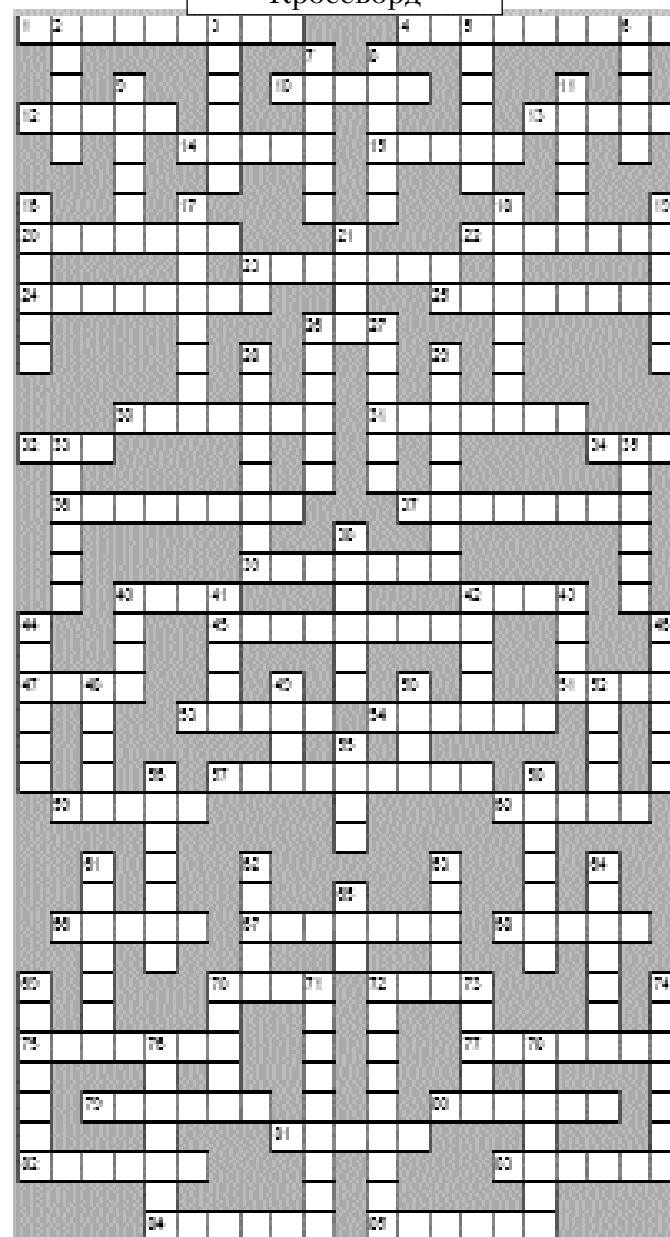
бежал лекарь. Вот мы просто заканчиваем и он просто прибежал. Конкретно! И все почли это за чудо, что лекарь явился сразу после аминь. Далеко и долго вся свита сидела в лесу, после чего принц Джон принял решение идти в графство Армания для поиска первоначального убежища и верных баронов. Однако все из Арманийков отбыли накануне и помощи не было. Зато мы узнали вести из Йорка - анархия, открытые ворота замка и шастающие простолюдины. И решено было идти прямо в замок поскольку врага там не было. И подбирая ополчение из пизантов по пути, мы случайно подобрали причетника часовни св. Дунстана отца Тука.

С невероятными приключениями мы преодолели водную преграду, в ознаменовании чего устроили мессу на островке. Импровизированным алтарным крестом служил меч, воткнутый в землю. Прихожане замечательно пели алилуйя. Принц Джон принял решение основать на этом островке часовню. На переправе с острова на материк одна из фрейлин потеряла туфельку.

Проходя через Оксфорд мы заметили сидящих на мосту пейзаининов и спугнули их. Попутная еврейская деревенька встретила кавалькаду криками "Ура принцу Джону!" Когда мы поднялись к воротам Йорка, все реально офигели. Из кабака высунулись удивленные рожи. Послышались шепотки: "О, принц Джон! Архиепископ!" И только мы разобрались с царившей анархией, как в город ввалилась шумная толпа итальянцев, желающих немедленно видеть своего родственника Марио.

Лаптева Евгения (МагДалена),
Г. Северодвинск

Кроссворд



Предлагаем Вам литературный кроссворд. Давно ли вы брали в руки интересную книгу? А может быть, пора освежить в памяти любимые произведения?

Приз разгадавшему кроссворд* - бесплатный номер журнала и две странички в "Моем королевстве". Реклама игры, собственные стихи, поздравление любимому человеку - решайте, что бы вы хотели увидеть на страницах журнала. Не будем печатать только резко негативные материалы и личные "наезды".

Ответы на кроссворд - в следующем номере

ГОРИЗОНТАЛЬ

- 1) Существо с патологической формой "телесной" шизофрении, проявляющейся обычно по ночам
- 4) Совокупность сказаний и легенд народа
- 10) Жилище прекрасной принцессы
- 12) Человек-мясорубка
- 13) Остров, где отбывал срок волшебник Гед
- 14) Русский эквивалент волшебника
- 15) То, что скрипит в сказке (песен.)
- 20) Национальность брата и сестры, искавших свою родню (П.Андерсен)
- 22) Место, где обычно встречаются с привидением
- 23) Он бывает дипломированным, но иногда им становятся поневоле
- 24) Хранитель сокровищ под радугой
- 25) Современное устройство, которое могло бы очень пригодиться водяному
- 26) Профессия, родившаяся в Древнем Египте
- 30) Местность, на которой происходят сражения
- 31) Сначала там впервые встретились два друга, а затем им обоим встретилось зло (Ф.Лейбер)
- 32) Острый эльфийский орган
- 34) Бог смерти
- 36) Жена домового
- 37) Фамилия веселого лесничего Тома
- 39) Имя предателя Карла и Роланда

- 40) Любитель похищать человеческих детенышей
- 42) Защитная магическая фигура
- 45) Меч, надпись на котором в частности гласит: "...Разрубаю сталь, железо и все." (возможны разночтения)
- 47) Корабль, начавший свое плавание от Иолка
- 51) Где шарахался Блуждающий Бог?
- 53) Существо, которое замочил Геракл
- 54) Предмет поиска рыцарей Круглого Стола
- 57) Национальность Конана
- 59) Противовес науки, особое искусство
- 60) Деятельность, которой совместно занимаются две враждующие армии
- 66) Старичок-лесовичок
- 67) Фамилия бородатого директора
- 68) Другое имя Одиссея
- 70) Как в старину в России называли бы харадримца?
- 72) Один из богов, стоящих вне Закона и Хаоса (М.Муркок)
- 75) Железный ... , воскресающий вновь и вновь (Р.Желязны)
- 77) Второе имя принца Корума
- 79) Иностранная русалка
- 80) Амбер по-нашему
- 81) Богиня судьбы
- 82) Родоначальница всех пауков
- 83) Они все могут (песен.)
- 84) Река, по которой плавало бревно с глазами

85) Место жительства кузнеца (Дж.Толкиен)

48) "... чужого мира" (Д.Вэнс)
49) Звуковое сопровождение Мельнира

ВЕРТИКАЛЬ

- 2) Титул двух: "самого правдивого" и похожего на вертолет
- 3) Королевич, пустившийся в квест (А.Пушкин)
- 5) Варвар, но не Конан
- 6) Богиня, владевшая половиной корабля (А.Меррит)
- 7) Страна в шкафу
- 8) Чародей, волшебник
- 9) Предмет гардероба королей, волшебников и одного героя
- 11) Должность Робин Гуда в шайке
- 16) Райское место артуровских легенд
- 17) "Русский Конан"
- 18) Каждый из 3х русских богатырей по отношению друг к другу
- 19) Существо, каждый вечер просыпающееся в гробу
- 21) Место жительства правильных хоббитов
- 26) Спутница Диониса
- 27) Зарубежный домовый
- 28) Дальний родственник носорога
- 29) Вечный и очень непоседливый город
- 33) Ипостась Вечного Героя
- 35) Художник-натуралист
- 38) "Крыша" короля Артура
- 40) "Откройся" (эльф.)
- 41) Весь сказочный народ
- 42) Кличка Варвары Длинной Косы
- 43) Шахтер
- 44) Лучший собеседник для волшебника (У.Л.Гуин)
- 46) Кощей Бессмертный по своей костистой сущности

- 50) Третье имя принца Корума
- 52) Созвездие - великан - охотник
- 55) Незаменяемый конь для чародея (К.Сташефф)
- 56) Отчество "среднего" богатыря
- 58) Граф, любящий ночные прогулки
- 61) Существо, портящее аппаратуру и технику
- 62) "Родина" всех отражений
- 63) Тот, кто приходит на прием к королю (диплом.)
- 64) Совокупность вооружения героя (соврем.)
- 65) Суматошный демонстратор измерений
- 69) Один из источников фэнтези
- 70) Лев-создатель
- 71) Фамилия короля Артура
- 72) Отряд Хранителей как группа взаимодействующих личностей (соврем.)
- 73) Античертин
- 74) Жанр фильма "31 июня"
- 76) Один из признаков ведьмы, который должен иметь необычную форму
- 78) Попугай + духовой инструмент (Дж.Толкиен)

Автор кроссворда
Алексей Бароненко (Элис),
г. Петропавловск-Камчатский

Кроссворд составлен для ролевой газеты "Вольный стрелок"

* Жители Петропавловска-Камчатского в конкурсе не участвуют, не обижайтесь - вы уже разгадывали этот кроссворд несколько лет назад.

Пароходы, пароходы...

Когда-то в незапамятные времена, когда деревья были большими... написал М. Жванецкий "Еврейский пароход"... Прошло время, а с ним и ХИ-91, и ребята из Харькова, по его мотивам (и мотивам ХИ-91) написали...

(все события происходили в реальном времени и при натуральной экономике).

Гондорский пароход

- В чем дело, здравствуйте... Хотите войти, здравствуйте, только, сдайте оружие. Да-да, не беспокойтесь, дайте взойти, я наместник, чтоб вы знали. Я отдаю команды. Итак, спокойно, всем стоять, смирно мне.

Кентурион - Ну-ка мне всем отдать честь. Ферин, иди на стену.

Ферин - А почему именно я? Я вообще из клана друзей эльфов.

Кентурион - Я говорю именно тебе, Ферин. Иди на стену.

Ферин - Почему именно я?

Кентурион - Мы уже играем. Сейчас мы достроили крепость и поднимаем флаг. Сейчас нас будут штурмовать.

Ферин - Какой штурм? Зачем весь этот ма-скарад? Если мы пришли, давайте стоять, мне это нравится, то стой, то иди.

Кентурион - Но мы же Гондор, мы же крепость Последней Надежды - Минас-Тирит!

Дис - Гондор, Гондор! Как минимум, надо спросить у людей.

Наместник - Дис, я прошу прекратить прения.

Айгнас - Ой-ей-ей! Этот кентурион, эта культура, этот Денетор.

Кентурион - Айгнас, клянусь тебе женой Илая, следующий бой ты будешь наблюдать из-за стен.

Айгнас - Ай-яй-яй, мне уже страшно, я уже дрожу. Такой Минас-Тирит я тут вижу каждый день. Это не Минас-Тирит, это конюшня вонючая.

Наместник - Все, никаких прений, закан-

чиваем. Мы поднимаем флаг, мы на военном положении.

Наместник с башни Дол-Амроту - Внимание, штурм!

Имразль гарнизону - Мы что, будем обороняться?

Росселин - Кто сказал?

Имразль - Он так сказал.

Росселин - Что же я не слышал?

Имразль - Я тебе говорю, он так сказал.

Росселин - А что же я не слышал?

Имразль - Он сказал.

Росселин - Но я же был рядом. Что ж я не слышал?

Имразль - Может, ты отходил?

Росселин - Без тебя, конунг, куда ж я отойду? Мы отойдем вместе.

Имразль - Ну, допустим, он сказал мне.

Росселин - Только тебе? Ну, так ты и обороняйся.

В Минас-Тирите - Что такое? Нас штурмуют или нет? Что случилось? Почему стоим?

Наместник - Я щас такое устрою! Вам будет мало места Минас-Тирите. Седрик, Дэн, немедленно. Кентурион, тревога.

Кентурион Айгнасу - Ты когда-нибудь держал в руках лук? Я тебе устрою - "плевать"! Немедленно на стены, невзирая на завтрак. Тревога! Нет, отбой. Впрочем, нет, тревога. Хотя нет, стоп, полный отбой.

Крики из Дол-Амрота.

Наместник Имразлю - Имразль, откуда эта подвижность? И куда вы идете? Что вам там видно с Дол-Амрота? Вы хотите идти, ну

идите, раз вам так хочется, хотя я сказал "стоять" и вы увидите, как я был прав.

Дис - Наместник, Имразль передал...

Наместник - Не хочу слушать.

Дис - Он передал - там, на Умбарской переправе...

Наместник - Не хочу слушать. Я его видел в гробу, я с ним не разговариваю.

Дис - Он все-таки сказал, что если мы сейчас буквально вот все не выйдем на стены, нас возьмут.

Наместник - Передай этому подонку...

Дис - Все, мое дело - сказать, я сказала, хотите - сидите в осаде, не хотите - не сидите в осаде, у нас с Морвен куча дел и без вас.

Олле из палатки - Я всю жизнь на стенах и никогда не знаю, во что мы играем.

Наместник Элронду - Элронд, вот ты эльф?

Элронд - Да, я эльф.

Наместник - Нет, я интересуюсь, это гарнизон? Это головорезы. Они играют в разные игры.

Элронд - Я эльф. Я этого не скрываю. Это не Гондор. Это не игра. Из Страны Мертвых нет выхода продукции. Они образовали там замкнутый цикл и выпускают назгулов через час. Мы с Галадриэлью улываем в Валинор. Ты спрашиваешь, что я потерял? Я потерял покой. Но я не ишу покоя. Я ишу кингстон. Я хочу увидеть Батыршина, наполненного водой по горлышко и надавить на его дикий живот. У меня должны быть свои удовольствия, и я их получу. Ничего, ничего я уже все договорился. Нам не надо собирать Большой Совет. За 33 гноминга они бросят кольцо прямо в Ородруин. Ночью был дикий грохот. Они сказали, что в Мории проснулся Барлог, но это их не беспокоит.

Балин Боромуру - Кто я был сегодня утром? Сегодня утром я был король. А кто я сейчас? Сейчас я нищий!

Наместник - Это все мелочи. Нас никто не штурмует - вот что меня беспокоит. Пол

игры прошло и нас никто не штурмует вообще. Они все время проверяют урожай!

Элронд - Да - да - да! Здесь такая скука, что я изменил любовнице с женой. Она так и не пришла в себя и отправилась в Серебристую Гавань.

Наместник Дол-Амроту - Эй, на границе! Вы уже приняли продовольствие?

Из Дол-Амрота, чавкая и напевая - "Солдатушки, гондорцы - братушки...". Это кто, кто это?

Наместник - Это я, наместник Денетор.

Дол-Амрот - Это кто, кто это?

- Наместник говорит!

- Это кто, кто это?

- Ваш родной наместник Денетор! Родной!

- Это кто ...

- Наместник! Вы приняли продовольствие?

Дол-Амрот - Ну.

Наместник - Прогоняю, плюю, последний день...

Дол-Амрот - Нет еще. Это кто, кто это?

Наместник - Наместник Денетор. Я сказал, я здесь живу. Весь Дол-Амрот повесить.

Дол-Амрот - Ой, не морочьте голову. Мы тут забили оленя и нечего сюда орать вообще.

Наместник Дол-Амроту - Вы знаете, что вчера утром мимо вас прошел отряд кольценосцев?

Дол-Амрот - Это не к нам, это к конунгу.

Разговор в Минас-Тирите - Наркисс с...здил у нас форму для монет и мы сидим без жратвы. Правда, мы уже с...здили другую, у гномов, но очень большую. Мы перелили из нее все золото и опять сидим без жратвы.

Денетор мастеру по палантиру - Мастер, мастер! Это Денетор говорит.

Мастер - А вы не пугайте!

Денетор - Я не пугаю, я начинаю разговор.

Мастер - Вот и спокойнее.

Денетор - Я спокоен.

Мастер - Еще спокойнее. Без нервов. Заявляю вам, как мастер...

Денетор - Я спокоен. Но я явлюсь к вам в Страну Мертвых в гробу и сожру у вас все консервы, не вскрывая! А самый большой меч я воткну Торину куда вы даже не подозреваете, и без промаха. А в самом большом котле я буду кипятить то, о чем он даже не догадывается - его личный прибор. До тех пор, пока вы тут все не поймете, кто наместник в Гондоре!

Мастер - Я подчиняюсь воле Валаров.

Наместник - Все, мастер, это был твой последний разговор по Палантиру. Держись, мерзавец, я уже иду. Я сяду на Моргульский клинок и разнесу этот Минас-Тирит к едрене фене.

Гэндальф - Я найду умбарского капитана...

Мастер - Еще спокойнее...

Морвен - Наместник, Боромира ранили.

Наместник - Кто, кто его ранил, она говорит?

Морвен - Ну, есть тут один назгул.

Наместник - Передай ему и его назгулу...

Боромир - Стоп, стоп, стоп. Все пошли вон. Если буквально через пять минут я не попрощаюсь с наместником, я не попрощаюсь с ним никогда и превращусь...

Наместник - Во что, он сказал?

Арагорн - Я лечу энергией. Стоит мне пройтись по его фотографии...

Наместник - Это я сейчас пройду по вашей фотографии! Какой у вас профиль?

Арагорн - Я следопыт, я все делаю на расстоянии. (Боромиру) Я приступаю. Повторяйте за мной: "Я здоров, у меня теплые ноги".

Наместник - Все, снял.

Голоса в Минас-Тирите - Король вернулся!

Наместник - Не король, а следопыт, умеющий лечить. Пусть он лечит где-нибудь в

другом месте. Передайте ему, он будет голый и босый стучать в ворота, мы ему из бойницы такое покажем!

Арагорн - Теперь мягкими движениями вокруг головы снимаете излучение вниз и проводите его по икрам, по икрам...

Наместник - Кто у нас в корчме?

- Наша корчмарка. Если вы имеете ее в виду, как женщину...

Наместник - Я не понимаю, если вы не можете достать женщину, отправьте ее в Лоризн, Раздол и не держите ее в Минас-Тирите!

Эстель - Я никуда не поеду! Я уйду из этой крепости последней! Я весь этот гадюшник перекантую! Я ща как садану ногой и поломаю все стены! Кто вам тогда будет жарить те блинчики, шо вы так любите?

Наместник - Ай-яй-яй! Через эти блинчики можно читать. А если вы женщина...

Эстель - Я-то женщина, а вот ты...

Наместник - Все! Ира, ша, в чем дело, в чем, не мешайте управлять государством. Почему весь гарнизон здесь? Что за цирк?

Из Дол-Амрота - Наместник! Мы решили сдать крепость в хорошем состоянии.

Наместник - А меня вы решили не спрашивать?

Дол-Амрот - Почему? Вот мы и спрашиваем.

Наместник - Ну так я возражаю категорически.

Дол-Амрот - Это не имеет значения. Мы уже все решили, так как под черной присягой.

Наместник - А я не вижу никаких изменений.

Дол-Амрот - А это уже другой разговор, в другом месте и с другими людьми. Осада - это не действие, это состояние. Мы попали в осаду - это не значит, что на нас кто-то напал. Мы вышли из осады - это не значит, что мы кого-то, победили.

Наместник - Тревога, все на стены! Я тебе покажу "я на него положил", я тебе покажу "в гробу я видел этот таран". Я тебе устрою всю фалангу в белых тапочках.

Бабах! Удар! Все падают. Звук трубы. Звон клинков.

Наместник, пролетая мимо стены - Ах, какой Минас-Тирит! Мы его строили целый месяц, чтобы проверить, как он стоит и, я думаю, мы это сделали. Илай, кричи мастерам - сидим с песней в Барад-Дуре, ворота выбиты, Дол-Амрот сожжен, впереди большие неприятности, Олле повешен, покидаю крепость самый последний...

*Прошло еще 2 года, а с ними и еще двое Хишек, и в 93 был написан...
(во время игры черепаха не пострадала).*

Эльфийский пароход

Тано Келебримбер
(Воспоминания и стеб по ХИ-93)

Действующие лица. (из тех, кто помнит-ся...)

Кирдан (Корабел) - Устюжанин П.

Элронд - Колобаев Ю.

Гил-Гэлад - Конин М.

Руст - Якупов Р.

День-День

Тиранон - Харитонов Е.

Сулатал

Принцесса

Ахасул

Пастух

Глорфиндел

Мастер

Коровы

Просто эльф

Элронд (выходя из палатки). - О, Эру мой, опять эти коровы.

Коровы - Му-у, блям-блям-блям, му-у.

Пастух - Куда, куда, куда.

Элронд - Всем вставать и достраивать крепость.

Тиранон - Крепость достраивать и вставать всем.

Элронд - Не попугайничай.

Тиранон - А я как раз наоборот...

Элронд - Тем более... Ну, быстро, быстро. Так, Сулатал, идешь туда, ты..., как там тебя, идешь туда, ты к костру.

(В это время из палатки показывается голова Гил-Гэлада)

Элронд - А-а, ага.

Гил-Гэлад - ...?!

Элронд - Хотите чаю?

Гил-Гэлад - Где моя корона?

Элронд - А Вам какой - крепкий или без сахара?

Гил-Гэлад - Где моя корона?

Глорфиндел - Ты на ней спал.

Гил-Гэлад - Где моя... А, спасибо.

Элронд - А Вы не видели Кирдана?

Гил-Гэлад - Он вчера так шумел, что я не выдержал и стал пинать его ногами до тех пор, пока он не заснул.

Элронд (Сулаталу) - Ты уже сходил туда?

Сулатал - Да.

Элронд - А туда?

Сулатал - А Вы не говорили.

Элронд - Я тебе покажу, не говорил. Ну-ка быстро.

(Из палаток начинают вылезать заспанные эльфы).

День-День - Где это мы?

Элронд - Вы находитесь в Гавани, господа.

День-День - А где это мы?

Элронд - В Гавани... (немного подумав) Серебристой.

День-День - Это в какой Гавани?

Элронд - Проклинаю, плюю..., эй ты, ты сходил туда?

Просто эльф - Вы же говорили туда?

Элронд - А теперь я говорю - туда.

День-День - Странно, вчера мы с Рустом были на вокзале, а теперь в Гавани.

Элронд - Хотите чаю?

День-День - А где это Руст?

Элронд - Ходят слухи, что он пошел на рыбалку.

День-День - Да он же рыбу в глаза не видел!

Элронд - Вот его и разобрало любопытство.

(После этого со стороны Гавани несколько часов раздаются отборный мат, крики "Я тебе покажу..." и одинокий стук).

Мастер и *Руст* подходят к крепости.

Мастер - Что это у них там стучит?

Руст - Черепаха.

Мастер (оглядываясь по сторонам). - Где?

Руст - Там.

Мастер - Да где же?

Руст - В гавани.

Мастер - Я же спросил у Вас - что это там у них стучит?

Руст - Черепаха и стучит. Они ею вместо молотка пользуются.

Мастер - Эй, Элронд.

Элронд - Я тебе покажу, лезь сам на этот столб... Это кто-кто это?

Мастер - Это ваш родной мастер.

Элронд - Это кто-кто это?

Мастер - Я говорю это мастер.

Элронд - Дайте ему каши, и пусть убирается.

Мастер - О, эта культура, о, этот Элронд!

День-День - Руст!

Мастер (шепотом) - Я нашел его возле мастерятника. Он пришел с охапкой троллей и спросил, не является ли это рыбой. Потом

он увидел Узбаша и кинулся ловить его. Но я отговорил.

Элронд - Сулатал, ты сходил туда?

Сулатал - Но Вы не говорили!!

Элронд - Сулатал, клянусь тебе дочерью Келебримбера, что сейчас ты пойдешь ловить рыбу, вместе с Рустом.

Сулатал - Ой-ой, как страшно. Я сейчас упаду на Ахасула.

Элронд (испуганно) - А на другое место ты не можешь упасть?

Ахасул - Что он сказал?

Элронд - Что упадет на тебя.

Ахасул - Да?! А я не слышал.

Элронд - Но он так сказал!

Ахасул - Но я не слышал!!

Элронд - Может, ты отходил?

Ахасул - Может, но это было вчера.

Мастер - Я пришел сказать, что игра начинается через пять минут.

Элронд - Внимание!

Тиранон - Внимание!!

Элронд - Внимание!!!

Тиранон - Внимание!!!!

Элронд - Если ты еще раз скажешь хоть слово, я засуну твои два меча туда, откуда ты их никогда не вытащишь.

Мастер - Четыре минуты.

Элронд - Господа эльфы, через пять минут начнется игра.

Мастер - Через четыре.

Элронд - Какая разница.

По крепости начинается суматоха. Наконец поставили стены.

Мастер - Три минуты.

Пока остальные отдыхают, Кирдан и Гил-Гэлад, поочередно пользуясь черепахой, наскорою руку, сколачивают донжон.

Мастер - Две минуты.

Отдохнувший народ дружно принимается занавешивать стены. В ход идет все - одеяла, палатки, спальники, кольчуги. На стену, обращенную к Нуменору, вещей не

хватает, поэтому ее занавешивают нижним бельем.

Мастер (краснея и отворачиваясь) - Одна минута.

Эльфы с песнями и дивными анекдотами разбирают две катапульты и ставят ворота.

Мастер - Игра пошла.

Элронд - Фух, успели.

День-День - Ангмар идет.

Гил-Гэлад - Где моя корона?

Элронд - А что там у нас со здравуром?

Гил-Гэлад - Кто взял мою корону?

Тиранон - Я не брал.

Гил-Гэлад - Я не спрашиваю, кто не брал. Я спрашиваю, кто взял мою корону?

Тиранон - Я не брал.

Гил-Гэлад - Всех повешу! А тебе, Тиранон, я засуну твои два меча именно туда, куда ты больше всего боишься. Последний раз спрашиваю - кто взял мою корону?

День-День - Ангмар идет.

Кирдан - А вон на ней твоя корона.

Гил-Гэлад - Повесить! Нет, четвертовать! Нет, все-таки повесить. Хотя нет - поить спиртом, пока сама не умрет.

Элронд - А из чьих запасов?

Гил-Гэлад - Из моих.

Элронд - А что будет, когда у меня все закончится?

Гил-Гэлад - Ты застрелишься, а я буду пить с Кирданом.

В это время из-за палатки выпрыгивает на скакалке принцесса - дочь Гил-Гэлада, у которой на поясе застегнута корона.

Гил-Гэлад - Отменить казнь.

Палач - Какая жалость!

Гил-Гэлад - Чт-о-о-о?

Палач (испуганно) - Да я говорю ... э-э ... жалость, топор потерял.

День-День - Ангмар идет.

Ангмарец - Эй, там, в крепости.

Гил-Гэлад (радостно напялив на голову корону) - Это кто-кто это?

Мастер (рассеяно по привычке) - Это ваш родной...

И тут же сконфужено замолкает.

Ангмарец - Это я, ЧП.

Гил-Гэлад - Это что, Чукча Премудрый?

Ангмарец (разгневанным утробным голосом) - Я Черный Плащ. Я ужас в ночи, я жевачка, прилипшая к твоему ботинку. Я твой ночной кошмар.

Гил-Гэлад (закатывая рукава) - Так вот кто мне сегодня ночью снился.

Его держат.

Элронд - Спросите, что ему нужно.

Ангмарец перечисляет все, что ему нужно.

Элронд - Отдайте ему все, и пусть убирается.

Мастер (рассеяно) - Я говорю это ваш ...

И опять сконфужено замолкает.

Со стены на Ангмарца высыпается все, что он заказывал. В результате с него снимаются все его хиты (в том числе и игровые). Жутко воя он улетает к Мандосу.

Из леса показывается стая белок, дико воя по медвежьей, подозрительно знакомым голосом Черняховского. Тиранон выбегает на встречу, и белки убегают обратно в лес. После того, как Тиранон скрывается за деревьями, оттуда раздается звон оружия, щелканье клювов и хлопанье крыльев.

Мастер (обращаясь к Кирдану, Гил-Гэладу и Элронду) - Ну, как вам первый день игры?

Гил-Гэлад - Великолепно.

Элронд - Замечательно.

Кирдан - Чтобы быть кратким, я просто соглашусь с моими товарищами.

Гил-Гэлад, Элронд и Кирдан (одновременно) - А теперь усем пить спирт.

Подготовил Ю. Колобаев,
г. Москва

Видеосъемки ролевых – (и не только Хоббитских) – игр.
 Более 20 разных кассет с разных игр, начиная с ХИ95.
 Посмотрите как играли в 95-м году. Полюбопытствуйте как играют в Сибири.

Видеокассеты с конов разных лет начиная с 94 года – Зилантконов (Казань), Сибконов (Томск), Верконе (Екатеринбург). Посмотрите как живут ролевики, которые не-рядом, послушайте их песни!

Аудиоальбомы лучших менестрелей ролевого движения – с 1998г. выпущено уже 12 альбомов. Послушайте, какие песни пишут и как поют другие!

Кассеты/диски с записями спектаклей "Тампл" и "Финрод-Зонг"
 Видеокассеты и видеоCD с клипами собственного производства.

Мы тоже что-то можем!

Все это можно заказать и получить по почте – без предоплаты, наложенным платежом.
 Шалман Тамара (Илета), Семкин Максим (Фангорн)

<http://www.mi.ru/~fvideo/> E-mail: fvideo@mi.ru

Почта: 420103 Казань ул. Амирхана 35 кв.51 Тел.: (8432) 159053



Рок-орден Тампл



представляет
 студию запись
 рок-оперы
 "Жанна д'Арк"
 на CD,
 двухкомпактлик

Заказать наши студийки и видео-записи спектаклей можно через наш сайт

www.tample.ru
 либо по телефону
 8-916-660-44-99



SOLO RECORDS

Толкинское творческое
объединение

Печатная продукция

- ▽ Детский сборник.
- ▽ П. Парфентьев. Эхо благой вести.
- ▽ А. Фролов. Волчьи тропы.

Аудио CD

- ▽ Greatest hits (2 cd). Дэн Назгул
- ▽ Мечты. Folkstone
- ▽ A Elberet Giltoniel. Айрэ и Саруман.

Мультимедиа

- ▽ Silmarillion (текст в mp3)
- ▽ The lord of the rings (текст в mp3)
- ▽ Портрет Дж. Р. Р. Толкина (док. фильм с русскими субтитрами)
- ▽ Su Tolkien Collection 1999-2002
- ▽ Неоконченные предания
 Утраченные сказания (1 и 2 тома)

Более подробно обо всем этом
 Вы можете прочитать на нашей
 странице <http://solorecords.narod.ru>
 и заказать по e-mail
ivksp@mail.domonet.ru

Наши распространители

Владивосток
 Захаркова Наталья
 (Александра)
elberet13@yandex.ru

Санкт-Петербург
 Лундышев Игорь (Птах)
ptahig@narod.ru
 Тел.: (812) 313-43-09

Хабаровск
 Швецова Валерия (Йодис)
rosinka1984@mail.ru
 Тел.: (4212) 36-40-44

Кемерово
 Шагиахметова Анна (Тень)
Shadyghost@yandex.ru

Саратов
 Алексей Каширин
kashirin@nm.ru

Ярославль, Рыбинск
 Стратилатов Борис
 (Бодхи)
bodhiij@mail.ru
 Тел.: (0852) 55-63-00

Магнитогорск
 Чинючина Алина (Нион)
nion@mail.ru

Украина, Киев
 Клуб "Переplуте",
 Людмила и Гарольд
moek@pereplut.net
<http://pereplut.net>

Наши подписчики

Алматы

- Алматинский клуб ролевых игр,
 вестник "Маршрут 29"
<http://www.ala-rpg.org/> route29@ala-rpg.org
 Вьярд Эрджейм vjard@hotmail.com

Астрахань

- Абдульманов Сергей (Мильфгард)
 Коммуникативно-ролевые игры.
milfgard@astranet.ru

Архангельск

- Ипатов Олег (Гелиос) purnema@rambler.ru
 - Катя (True) foliat@yandex.ru

Барнаул

- Титунин Андрей

Белгород

- Лютов Александр (Wulfgar) wulfgar@bel.ru

Благовещенск

- Беликов Константин (Исен) isen@amur.ru

Брянск

- Малашенко С.А. (Лито) lito_ne@list.ru

Верхняя Пышма

- Деева Анастасия (Венера) marymishon@yandex.ru

Владивосток

- Захаркова Наталья
 - Неупокоева Лариса (Лоризель)

Волгоград

- Корнейчук Эдвард (Хэдин) edward1@hotmail.com
 Военно-исторический клуб "Виктори"

Вологда

- Белинская Анна
 - Тремасов Андрей Trmsv@yandex.ru

Геленджик

- Соловьева Юлия (Хельга)

Димитровград

- ВИК "Вестфольд"

Екатеринбург

- SATO-7
 - Жердева Людмила (Хильвен)
 - Елена Ашмарина (Арта) artana310@yandex.ru

Иваново

- Кудряшева Татьяна (Эрайвен) eraiwen@inbox.ru
 - Тулицыны Андрей (Дьяк) и Маша

Ижевск

- Шамшурина Татьяна (Тиуна) tiuna@inbox.ru
 - Абрамидзе Ирина (Арихина) super@udm.ru

Израиль

- Болотина Ольга (Шагги)
 - Литвин Борис (Эльфадмин) blitvin@netvision.net.il

Иркутск

- Арзаева Дарья (Лаш Ниакрис Сауруновна)
wolverine_x@bk.ru

Казань

- Fangorn Video fvideo@mi.ru

Калининград

- Кошикова Екатерина (Эльда)
 - Сысоева Татьяна astroll@mail.ru

Благодарим за поддержку журнала!

Калуга

- Сергей Александров
- Ледакова Юлия (Ундин)

Кемерово

- Ушакова Ольга (Мэб)
- Шагиахметова Анна (Тень)
- Чекмарев Андрей (Аджей) и Растова Елена (LeRa)

Киев

- Клуб "Переплутье": Людмила и Гарольд Мачехины Lu@pereplut.org.ua Harold@pereplut.org.ua
- Шелест Аян Ayap@pereplut.org.ua
- Рубцов Вадим (Хансо) Hanzo@pereplut.org.ua
- Бледный Максим Мах@pereplut.org.ua
- Кода Владимир (Пионер) koda@imp.kiev.ua
- Sonktor sonktor@rambler.ru

Кирово-Чепецк

- Глор'фин

Кольчугино

- Благонадеждина Любовь (Дэй)
- Гришина Любовь (Алмиэ) almie@list.ru

Копейск

- Лаврентьева Юля (Хала)

Краматорск

- Вера Шелест shkulira@ukr.net

Крутиха

- Момот Александр

Кострома

- Беляев Виктор (Хедин)
- Артем Кейян (Раендил) wiper@bk.ru
- Елена
- Козеров Дмитрий (Сольдан)
- Кузнецов Сергей (Сфайрат)
- Нейл kostromich@inbox.ru
- Кигаева Ксения (Вингильда) vingil@rambler.ru

Красноярск

- Нечаенко Галина
- Карева Елена (Еля)
- Колчанова Мария (Радуга, Рада) gollor@front.ru
- Циммерман Владимир info@claret.krsn.ru

Курган

- Ребров Илья (Ил)

Магнитогорск

- Степанюк Людмила (Эланор) elanor-lusi@mail.ru
- Чинючина Алина (Нион) pion@mail.ru

Москва

- Мастерская группа Александр VI www.alexander6.ru
- Байчурина Ирина (Саутаку)
- Белоконь Ольга (Артана)
- Клуб Варяг http://drakkar.da.ru
- Волков Юрий y_volkov@mail.ru
- Вялков Максим (Brodda) brodda@mail.ru
- Даэн
- Денисенко Олег dhan1@rambler.ru
- Заец Оксана (Ар-Ранель) earien_elf@rambler.ru
- Круглова Гульнара (Хомяк)
- Кулева Евгения (Дженнифер)
- Куликова Ирина (Сумирэ)
- Любкин Вячеслав ljs@gamma.msk.ru
- Калашникова Екатерина (Хейли) difyr@yandex.ru
- Калмыкова Ольга (Olgaka) olgaka@mail.ru
- Дурманова Ирина
- Мацута
- Морозова Надежда (Лина)
- Палюлин Антон (Фредерик) frederik@konsul.ru
- Евгения Спектор (Элинор) elinor@fbit.ru
- Рачинская Мария (Сарэ)
- Сафронова Екатерина (Касичка)
- Савина Екатерина (Бастет)
- Сизов Евгений (Parkan) For_sizow@pochta.ru
- Сурначёв Михаил (Gloomy) mara.bag@mtu-net.ru
- Тимофеев Игорь (Гаркин)
- Клуб "Умбар" www.umbar.narod.ru
- Чужкова Марина
- Шапиро Дарья (Аданэль)

Мурманск

- Прожеваров Максим

Наш самый первый подписчик

Набережные Челны

- Гвендолен kirxen@yandex.ru

Нижний Новгород

- Крылов Сергей (Сурах) cyrax@mail.nnov.ru

Новокузнецк

- Близнюк Елена и Павел (Хор)

Новосибирск

- Александр Гаврин (Номпрог) numenor1@yandex.ru
- Макаров Андрей (Халбарад), клуб ролевых игр "Среднеземье" halbarad@ngs.ru
- Пухначева Наталья (Тильгиль)
- Колесинский Денис MrNobody1@yandex.ru
- Фролов Дмитрий

Омск

- Власов Алексей (Сосквач) sqt@mail.ru
- Дячук Максим (Веслав)
- Кабакова Ирина (Элрими) deidra300@yandex.ru
- Карловская Алена (Эли Польны) ely-polyn@yandex.ru

Пермь

- Наймушина Мария (Релай)

Петрозаводск

- Кутасова Виктория vmkutasova@com.onego.ru
- Рязанская Полина
- Камкин Алексей
- Кислицын Павел
- Лукина Анастасия (Лейла)
- Лукин Илья

Петропавловск-Камчатский

- Андрей Ляндзберг (Дэл) randel@mail.ru
- Бароненко Алексей (Элис)
- Парыгина Наталья (Мантерен)

Подмосковье

- Ященко Евгений
- Кортенок Ирина (Санта)
- Щепаченко Глеб (Мастер Ло)

Рыбинск

- Сертаков Сергей (Бернхард) bernh@rambler.ru

Самара

- Маленкова Екатерина (Ярна) yarna@samara.ru
- Волкова Анна (Хилменэль) falas-galen@yandex.ru
- Титова Ольга (Луниэль) cheeffa@mail.ru

Санкт-Петербург

- Исполатов Сергей (Варпо)
- Иоффе Дмитрий (Митяй)
- Земсков Борис (Scrackan) www.bastilia.ru
- Котляров Иван ikotliarov@hotmail.com
- Лундышев Игорь (Птах) www.mastering.newmail.ru
- Летберг Алена (Мафка)
- Лобанова Марья (Техи Карамир) mashalob@mail.ru
- Марков Дмитрий (Ворон) varen_xxl@mail.ru
- Николаев Василий (Василиск) vasilisk@manor.ru
- Сергиенко Антон (Рамил)
- Таранова Наталия (Мэи) http://our.spb.ru/irida
- Ткаченко Данил (Варрах) varrah@mail.ru
- Федорова Надежда (Sebeth)
- Чуприн Александр (Мэрфи) murlandia@mail.ru
- Шаров Вадим
- Шведов Николай (Шериф)

Саратов

- Гавруков Алексей (Лэнгвар)
- Алексей Каширин kashirin@nm.ru
- Семенов Игорь

Северодвинск

- магДалена клуб "ФОРН" ICQ 153395083

Томск

- Евгения Грунвальд (Ева) leit@list.ru

Тула

- Светлана Колесова (Лара)
- Есютин Сергей (Мерлин) EsMerlin@rambler.ru

Тюмень

- Андрей Кутузов (Кендер)

Уфа

- Элентир ICQ: 34310797
- Бобрышева Евгения (Гиль, Белка) GilGaeris@nm.ru
- Клуб "Волче солнышко"

Хабаровск

- Наконечный Владимир (Эльзар) elsar@mail.ru
- Швецова Лера (Йодис) svinka-kopilka@mail.ru
- Якименко Татьяна
- Мамаева Валя

Чапаевск

- Елена Литвинова (Эль) elvea@mail.ru

Чебоксары

- Елена Вишнякова (Селена) elena_vis@rambler.ru

Челябинск

- Волкова Ирина (Дэлин) delean@mail.ru
- Дубровин Андрей (Дэуи) dwalin@mail.ru
- Канибер Татьяна (Лучизнь Мэллон)
- Козлова Оксана (Эридель)
- Радченко Алексей (Карч) alex_rad2000@mail.ru

Чикаго

- Алферов Олег (Секох) secoh@anl.gov
- http://dragons-nest.ru/

Шуя

- Крутов Андрей (Хедин) КЛТ "Снежные Волки" hedin@hotmail.ru

Электросталь

- Данина Мария (Магдалена) hobbitessa@mail.ru

Южно-Сахалинск

- Ким Инна (Нуменэль) numenelfa@yandex.ru

Ярославль

- Стратилатов Борис (Бодхи) bodhij@mail.ru
- Свиргунова Ксения
- Борисов Никита (ДоК)
- Ключев Дмитрий (Скиф)
- Ярцева Наталья
- Обнорская Екатерина

Ясногорск

- Беркеева Юлия (Волка) volkana@hotmail.ru

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА



РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА

Свиридов Алексей (С. О. Рокдевятый)

**Дмитриевы
Любовь (Несси)
и Вадим (Никодим)**

123154, Москва, ул. Тухачевского, д.32,
корп. 2, кв. 267, т. (095) 192-6862

Максим Семкин (Fangorn)

420103, Казань, ул. Амирхана, 35,
кв. 51, тел. (8432) 76-22-35 (рб)
fvideo@mi.ru

Вячеслав Рожков (Дядя Слава)

rojkov@icl.ru

Ирина Кортенок (Санта)

santy@inbox.ru

Светлана Глушко

тел. (095) 415-02-64

Юрий Колобаев

kolobaev_ura@mail.ru

Людмила Звозскова lb_z@hotmail.ru

Тихмянов Андрей (Юрич)

tihmyanov@yandex.ru

Юлия Колмогорова (Вильга)

closhes@inbox.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Алина Немирова

Украина, г.Харьков, 61204, Пр.Победы
66А кв.110. Тел (0572)-37-90-23
alina_nemirova@rambler.ru

Лариса Бочарова (Лора)

ejen@002.ru

Юлия Зубарева

ayes@yandex.ru (для Юли Зубаревой)

Илья Степин Ufthang@rambler.ru

Юлия Ледякова (Ундин)

closhes@inbox.ru

Сергей Абдульманов (Мильфгард)

milfgard@astranet.ru

НАШ САЙТ

<http://nin.rpg.ru/moek/>
www.rpg.ru

**E-MAIL.....fvideo@mi.ru,
nessy_moek@mtu-net.ru**

ПОДПИСКА.....lb_z@hotmail.ru

ВЕРСТКА.....Несси

ЧАСТИЧНАЯ КОРРЕКТУРА

Владимир Обручев

ГРАФИКА.....по стр.

1, 49, 55, 65, 105, 137, 142,
колонтитулы.....Оксана Романова
4, 14, 52Тин
5, 37.....Феалин
69, 79, 117.....Елена

Тираж 300 экз.

*Издание журнала не преследует
коммерческих целей*